

EKSPLORATOR

♠ pik – **doświadczenie**; elementy oraz okoliczności, w których doświadczenie daje przewagę nad przeciwnikiem, wiedza o słabych stronach potworów czy zwyczajach obcych kultur,

♥ kier – **przetrawianie**; elementy i okoliczności pozwalające uniknąć obrażeń, choroby i szkodliwego wpływu otoczenia albo przetrwać w nieprzyjaznym środowisku.

♦ karo – **odkrycia**; elementy, które pozwalają zdobyć i wykorzystać rozgłos – pamiętki z podróży, wynalazki itp.

♣ trefl – **orientacja**; elementy, które pomagają dotrzeć do celu, wyznaczyć trasę, znaleźć drogę, odnaleźć zaginione miejsce itp.



Podczas dowolnego testu zwykłego lub przeciwnego, również w konfrontacji, możesz zagrać kartę, by zwiększyć szanse na sukces. Wybierz bonus z drugiej kolumny albo stały wynik z trzeciej. Jeżeli wybierzesz stały wynik, nie rzucaś kośćmi, ale osiągniętego wyniku nie możesz później modyfikować w żaden sposób (żetonami, osiągnięciami itp.).

KARTA	BONUS	WYNIK
2 do 10	+3	10
W, D, K	+4	15
As	+5	20
Joker*	+10	30

1. Joker, oprócz innych efektów, zawsze zwiększa o jeden zakres przerzutu.
2. Możesz zagrać kartę, by zwiększyć swoją obronę / wytrzymałość / pewność siebie; wybierz wtedy wartość z drugiej kolumny.
3. Możesz zagrać kartę, by wspomóc inną postać. Podczas konfrontacji wymaga to poświęcenia akcji (odłożenia jednej kości z puli).

RYZYKANT

♠ pik – **dywersja**; element otoczenia, który umożliwi zaskoczenie przeciwnika, rozproszenie go, odwrócenie uwagi itp.

♥ kier – **osłona**; sposób na uniknięcie wykrycia, schowek, miejsce w którym można ukryć przedmiot itp.

♦ karo – **narzędzia**; sposób na pokonanie fizycznej przeszkody, pułapki, zamka, zabezpieczenia itp.

♣ trefl – **transport**; elementy związane z ruchem: pojazdy, stacje, alternatywna trasa, sposób opuszczenia sceny itp.



Podczas dowolnego testu zwykłego lub przeciwnego, również w konfrontacji, możesz zagrać kartę, by zwiększyć szanse na sukces. Wybierz bonus z drugiej kolumny albo stały wynik z trzeciej. Jeżeli wybierzesz stały wynik, nie rzucaś kośćmi, ale osiągniętego wyniku nie możesz później modyfikować w żaden sposób (żetonami, osiągnięciami itp.).

KARTA	BONUS	WYNIK
2 do 10	+3	10
W, D, K	+4	15
As	+5	20
Joker*	+10	30

1. Joker, oprócz innych efektów, zawsze zwiększa o jeden zakres przerzutu.
2. Możesz zagrać kartę, by zwiększyć swoją obronę / wytrzymałość / pewność siebie; wybierz wtedy wartość z drugiej kolumny.
3. Możesz zagrać kartę, by wspomóc inną postać. Podczas konfrontacji wymaga to poświęcenia akcji (odłożenia jednej kości z puli).

SALONOWIEC

♠ pik – **intrzygi**; rozprowadzanie i poznawanie plotek, gafy towarzyskie, które przytrafiają się konkurentom, okazja do podsłuchania ważnej informacji, kontakty w prasie itp.

♥ kier – **emocje**; rodzina i przyjaciele gotowi pospieszyć z pomocą, okazje pozwalające wmiszać się w tłum: np. śluby i pogrzeby, przebliski sympatii lub tłumionych uczuć zmierzających czyjeś serce itp.

♦ karo – **formalności**; metody ominięcia procedur, pomocni policjanci i żołnierze, przydatne kontakty biznesowe lub okazje do zrobienia interesów itp.

♣ trefl – **rozrywka**; kontakty w bohemie, sposoby wejścia na imprezy lub do lokali, elementy pomagające w występach publicznych itp.



Podczas dowolnego testu zwykłego lub przeciwnego, również w konfrontacji, możesz zagrać kartę, by zwiększyć szanse na sukces. Wybierz bonus z drugiej kolumny albo stały wynik z trzeciej. Jeżeli wybierzesz stały wynik, nie rzucaś kośćmi, ale osiągniętego wyniku nie możesz później modyfikować w żaden sposób (żetonami, osiągnięciami itp.).

KARTA	BONUS	WYNIK
2 do 10	+3	10
W, D, K	+4	15
As	+5	20
Joker*	+10	30

1. Joker, oprócz innych efektów, zawsze zwiększa o jeden zakres przerzutu.
2. Możesz zagrać kartę, by zwiększyć swoją obronę / wytrzymałość / pewność siebie; wybierz wtedy wartość z drugiej kolumny.
3. Możesz zagrać kartę, by wspomóc inną postać. Podczas konfrontacji wymaga to poświęcenia akcji (odłożenia jednej kości z puli).

ŚLEDZCZY

♠ pik – **podejrzeni**; poszlaki i okoliczności pozwalające poznać pochodzenie, zawód, charakter i przeszłość osoby, przewidzieć jej działania, zrozumieć motyw itp.

♥ kier – **renoma**; poszlaki i okoliczności pozwalające przykuć uwagę publiki, wygłosić przemowę, z zimną krwią stawić czoła zagrożeniu, podkreślić i wykorzystać opinię, którą cieszy się postać itp.

♦ karo – **przedmioty**; poszlaki i okoliczności pozwalające poznać pochodzenie, cechy, historię przedmiotu, znaleźć narzędzie zbrodni, zrozumieć zasady działania, przewidzieć usterkę itp.

♣ trefl – **czas i miejsce**; poszlaki pozwalające odwrócić sekwencję wydarzeń, zrozumieć okoliczności zbrodni, poznać odpowiedzi na pytania: gdzie, dokąd i kiedy?



Podczas dowolnego testu zwykłego lub przeciwnego, również w konfrontacji, możesz zagrać kartę, by zwiększyć szanse na sukces. Wybierz bonus z drugiej kolumny albo stały wynik z trzeciej. Jeżeli wybierzesz stały wynik, nie rzucaś kośćmi, ale osiągniętego wyniku nie możesz później modyfikować w żaden sposób (żetonami, osiągnięciami itp.).

KARTA	BONUS	WYNIK
2 do 10	+3	10
W, D, K	+4	15
As	+5	20
Joker*	+10	30

1. Joker, oprócz innych efektów, zawsze zwiększa o jeden zakres przerzutu.
2. Możesz zagrać kartę, by zwiększyć swoją obronę / wytrzymałość / pewność siebie; wybierz wtedy wartość z drugiej kolumny.
3. Możesz zagrać kartę, by wspomóc inną postać. Podczas konfrontacji wymaga to poświęcenia akcji (odłożenia jednej kości z puli).

WALKA

Konfrontacja rozstrzygana za pomocą oręża i siły fizycznej, zazwyczaj ma za cel upokorzenie, zranienie lub zabicie przeciwnika.

- Postać atakuje przy pomocy *walki* i *strzelania*,
- cecha defensywna to **OBRONA** (10 + 2x Kondycja),
- Odporność: Krzepa +2.
Va banque: Krzepa +5.

Przykłady: pojedynki, bójkki, strzelaniny, bitwy.



WALKA

Odległości w walce:

- **zasięg bliski:** domyślny zasięg, przeciwnicy mają ze sobą bezpośredni kontakt. **Uwaga:** wręcz i bronią białą można atakować tylko przeciwników w zasięgu bliskim.
- **zasięg średni:** przeciwnicy nie są niczym rozdzieleni i znajdują się kilka-kilkanaście metrów od siebie. Postaci w średnim zasięgu otrzymują modyfikator **+2 do obrony**. **Uwaga:** pistolety, rewolwery itp. pozwalają atakować tylko w zasięgu bliskim i średnim.
- **zasięg daleki:** przeciwników dzieli maksymalny możliwy dystans, który nie powoduje przerwania konfrontacji. Postaci w dalekim zasięgu otrzymują modyfikator **+4 do obrony**.

Zmiana zasięgu wymaga wykonania akcji ruchu (odłożenia jednej kości z puli).

POŚCIG

Konfrontacja sprawnościowa, ma za cel zmęczenie przeciwnika, schwytanie go lub umkniecie i uniknięcie uwagi.

- Postać korzysta z *pojazdów, wysportowania, ukrywania się i spozostawczości*,
- cecha defensywna to **WYTRWAŁOŚĆ** (10 + 2x Kondycja),
- Odporność: Zręczność +2.
Va banque: Zręczność +5.

Przykłady: wyścigi, śledzenie kogoś, podkradanie się, rywalizacja sportowa.



POŚCIG

Trudność trasy w pościgu:

- **łatwe trasy:** szerokie ulice, puste place, prosta droga. Za każdy punkt różnicy w szybkości postać **szybsza** dostaje **+2 do wytrwałości**.
- **zwykłe trasy:** wymagające otoczenie, kręta droga, sporadyczne przeszkody. Brak modyfikatorów do wytrwałości.
- **trudne trasy:** prawdziwy labirynt, bezdroża, liczne przeszkody, wąskie i kręte przesmyki. Postać **wolniejsza** dostaje **+2 do wytrwałości**.

Zmiana trudności trasy wymaga udanego manewru.

SZYBKOŚĆ	PRZYKŁADY
0	człowiek
1	bicykl, dorozka, szkap
2	paromobil, sterowiec, koń
3	wiwerna, sportowy paromobil

DYSKUSJA

Konfrontacja społeczna oparta na sile osobowości, ma za cel przekonanie przeciwnika, wydobycie informacji, uwiedzenie, zniszczenie reputacji, skłonienie do określonego zachowania.

- Postać argumentuje przy pomocy *blefu, ekspresji, perswazji i zastraszania*,
- cecha defensywna to **PEWNOŚĆ SIEBIE** (10 + 2x Reputacja),
- Odporność: Opanowanie +2.

Va banque: Opanowanie +5.

Przykłady: negocjacje, uwiedzenie, debaty naukowe, targowanie się.



DYSKUSJA

Stopnie formalności w dyskusji:

- **sytuacja prywatna:** poufała rozmowa, taniec, schadzka w parku. Brak modyfikatorów od pewności siebie.
- **sytuacja publiczna:** rozmowa przy świadkach, w przestrzni publicznej. Większość spotkań towarzyskich. Osoby zachowujące się zgodnie z etykietą otrzymują modyfikator **+2 do pewności siebie**.
- **sytuacja formalna:** wydarzenia ze ścisłym protokołem, rozmowy z urzędnikami, formalne przyjęcia. Osoby zachowujące się zgodnie z etykietą otrzymują modyfikator **+4 do pewności siebie**.

Zachowanie zbyt poufałe jak na daną sytuację może być przyczyną skandalu i utraty Reputacji.

Zmiana stopnia formalności wymaga udanego manewru.

PRZEBIEG RUNDY

Pamiętajcie, by przed rozpoczęciem konfrontacji, ustalić stawkę.

1. **Inicjatywa** – MG rozdaje karty inicjatywy. Można zagrać kartę z ręki, jako kartę inicjatywy, by zmienić kolejność dziania.
2. **Akcje** – postaci wykonują akcje w kolejności inicjatywy, od najwyższej do najniższej karty.
3. **Następstwa** – zależnie od wyników akcji rozpoczyna się kolejna runda lub konfrontacja kończy się.

Remisy na kartach inicjatywy rozstrzyga się w kolejności: ♠ pik, ♥ kier, ♦ karo, ♣ trefl.

Osoba, której karta inicjatywy to Joker:

- wykonuje swoje akcje jako pierwsza;
- zwiększa o jeden zakres przerzutu (np. 8+ zamiast 9+);
- każdy atak na jokerze można po fakcie zadeklarować jako dobiecie.

MANEWRY

- **atak mierzony** (walka) – trafia w wybraną część ciała.
- **odepchnięcie** (walka) – odpycha przeciwnika na dalszy zasięg.
- **oszołomienie** (walka, pościg, dyskusja) – zmniejsza na czas najbliższej rundy pulę przeciwnika o 1k10.
- **powalenie** (walka, pościg) – obrona / wytrwałość spada do 10, aby się podnieść trzeba wykonać akcję ruchu.
- **rozbrojenie** (walka, pościg) – przeciwnik traci broń / pojazd, aby znowu z nich korzystać musi wykonać akcję.
- **silny cios** (walka, pościg, dyskusja: ekspresja) atak zdejmuje dodatkowy znacznik Odporności.
- **pochwycenie** (walka, pościg) – cel zostaje unieruchomiony, jego cecha defensywna = 10, nie może wykonywać akcji ruchu ani użycia przedmiotu. Utrzymanie chwytu wymaga odłożenia co rundę 1k10. Wyrwanie się wymaga testu przeciwstawnego.
- **groźba** (dyskusja: zastraszanie) – przeciwnik traci kartę z ręki. Raz na scenę przeciw danemu celowi.
- **uprzejma prośba** (dyskusja: perswazja) – przeciwnik musi wykonać prostą czynność lub zaryzykować skandal. Pozwala na zmianę stopnia formalności.
- **zmiana trasy** (pościg) – zmiana trudności trasy.

AKCJE W KONFRONTACJI WYMAGAJĄCE RZUTU KOŚCIĄ

W każdej rundzie możesz wykonać jedną lub więcej akcji, zależnie od dostępnej puli kości:

- **Atak** (akcja ofensywna) – test umiejętności, ST = obrona / wytrwałość / pewność siebie przeciwnika. **Sukces:** zdejmujesz 1 Odporności.
- **Użycie umiejętności z innego typu konfrontacji** – jak atak, ale ST +5. **Sukces/Porażka:** zdejmujesz/tracisz 1 Odporności.
- **Dobiecie** – rozstrzygająca akcja ofensywna. Trzeba zadeklarować przed rzutem kośćmi. ST = obrona / wytrwałość / pewność siebie +5 za każdy znacznik Odporności celu. **Sukces:** przeciwnik wyeliminowany. **Porażka:** tracisz 1 Odporności.
- **Aktywna obrona** – gdy twoja postać zostanie trafiona, przetestuj umiejętność ofensywną. Jeśli wyrzucisz więcej, niż wynik testu ataku, nie tracisz Odporności.
- **Manewr** – trudna akcja ofensywna, która z dodatkowym efektem. Zadeklaruj przed rzutem i zwiększ ST o +5. **Podbicie:** zdejmujesz 1 Odporności i uzyskujesz dodatkowy efekt. **Sukces bez podbicia:** zdejmujesz 1 Odporności.

Każda kość, którą rzucisz lub którą odrzucisz, znika z twojej puli na tę rundę.

AKCJE W KONFRONTACJI NIE WYMAGAJĄCE RZUTU KOŚCIĄ

W każdej rundzie możesz wykonać jedną lub więcej akcji, zależnie od dostępnej puli kości:

- **Ruch** – zmiana zasięgu w walce, schowanie się za zasłonę, wejście do pojazdu itp. Aby się poruszyć, musisz odrzucić 1k10 z puli.
 - **Użycie przedmiotu** – podniesienie lub użycie przedmiotu, dobytej broni, włączenie lub wyłączenie urządzenia itp. Aby użyć przedmiotu musisz odrzucić 1k10 z puli.
 - **Wsparcie** – możesz zagrać kartę, by zwiększyć wynik testu dowolnej postaci. Jak zawsze, musisz opisać co się dzieje, zgodnie z twoim Archetypem i kolorem zagranej karty. Danej postaci możesz pomóc tylko raz na rundę. Aby udzielić wsparcia, musisz odrzucić 1k10 z puli.
- Pamiętaj, że każda kość, którą rzucisz lub którą odrzucisz, znika z twojej puli na tę rundę.

ZAWIĄZANIE

Postaci otrzymują list od dawno niewidzianego przyjaciela.

CEL

Zdobyć ostatni okaz do unikalnej, na światową skalę, kolekcji.

KOMPLIKACJE

Zameżna dama zaczyna kokietować bohatera.

KOMPLIKACJE

Dół jest pełen węży i skorpionów.

KOMPLIKACJE

Do celu wiedzie dobrze ukryte, tajne przejście.

KOMPLIKACJE

W pomieszczeniu zamontowany był magiczny podsłuch.

BOSS

Niziołka matrona, scylijska matka chrzestna.

FINAL

Rozpaczliwa obrona przed przeważającymi siłami przeciwnika.

ZAWIĄZANIE

W lokalnej operze odbędzie się prapremiera nowej opery Pucciego.

CEL

Udowodnić ekstrawagancką teorię naukową.

KOMPLIKACJE

Drzwi są zabezpieczone magicznym alarmem.

KOMPLIKACJE

Ktoś przeszukiwał pokój postaci pod ich nieobecność.

KOMPLIKACJE

Podczas szamotaniny rozbija się bezcenna szangijska waza.

KOMPLIKACJE

Wzburzony tłum żąda sprawiedliwości, rozsądne argumenty zawodzą.

BOSS

Podpalaczka z Dzikim Talentem.

FINAL

Zaskakujący pościg przez park przemysłowy – fabryki, hutę i zakłady tkackie.

ZAWIĄZANIE

Okolicę nawiedza gwałtowne trzęsienie ziemi.

CEL

Pokrzyżować plany bezwzględnych zamachowców.

KOMPLIKACJE

Zza rogu wpada rozpedzony paromobil i próbuje staranować bohaterów.

KOMPLIKACJE

Cel można osiągnąć jedynie biorąc udział w wielkim turnieju pokera.

KOMPLIKACJE

Jedyna droga wiedzie przez kanały.

KOMPLIKACJE

Nagle z góry spada doniczka / fortepian / lawina / skalny blok.

BOSS

Obląkany adwokat.

FINAL

Strzelanina w ruinach nawiedzonego zamku, w noc przesilenia.

ZAWIĄZANIE

Bratanica jednego z bohaterów ucieka z młodym poetą.

CEL

Zdobyć przyjaźń nieprzejednanego wroga.

KOMPLIKACJE

Nabiega rozpedzone stado sploszonych krów / antylop / słoni.

KOMPLIKACJE

Postać myli służącą z jej panią.

KOMPLIKACJE

Jeden z bohaterów popełnia poważne faux pas.

KOMPLIKACJE

Działania bohaterów prowokują reakcję siatki nihilistów.

BOSS

Pięciometrowy stary troll.

FINAL

Pozornie niewinna rozmowa, której przysłuchują się ukryci świadkowie.

ZAWIĄZANIE

Szalony geniusz, na czele swych zastępów, atakuje okolicę.

CEL

Wytropić nieuchwytnego fałszerza dzieł sztuki.

KOMPLIKACJE

Z więzienia ucieka groźny przestępca.

KOMPLIKACJE

Przeciwnik przewidział plan bohaterów.

KOMPLIKACJE

W herbacie była trucizna!

KOMPLIKACJE

Potrzebne informacje zaszyfrowane są w rubryce towarzyskiej lokalnej gazety.

BOSS

Arystokrata, venierowski zbrodniarz wojenny.

FINAL

Konwojowanie cennego ładunku / ważnej osoby.

ZAWIĄZANIE

Nagle załamanie pogody uziemia bohaterów w starym, drewnianym pensjonacie.

CEL

Znaleźć inwestora do niecodziennego przedsięwzięcia.

KOMPLIKACJE

Poszukiwany specjalista zostaje porwany.

KOMPLIKACJE

Posesji strzegą trzygłowe cerbery wotańskie.

KOMPLIKACJE

Poszukiwanym przedmiotem zainteresowany jest również złowrogi kult.

KOMPLIKACJE

Przez niezajomość lokalnych zwyczajów postać popełnia straszliwą gafę.

BOSS

Złodziej o tysiącu twarzy.

FINAL

Dysputa naukowa w głównej auli uniwersytetu.

ZAWIĄZANIE

Niepozorna książka zawiera mapę prowadzącą do skarbu konkwistadorów.

CEL

Wykraść plany niebezpiecznej broni nim trafią w niepowołane ręce.

KOMPLIKACJE

Nagle gaśnie światło i słychać głucho uderzenie.

KOMPLIKACJE

Pan prezes jest zajęty i nikogo nie przyjmuje.

KOMPLIKACJE

Postaci zapadają na tajemniczą chorobę.

KOMPLIKACJE

Wrogowie atakują w środku nocy, zrywając bohaterów ze snu.

BOSS

Nienazwany horror przyzwany z astralnych otchłani.

FINAL

Dyskretna gra w podchody z podejrzanym, podczas oficjalnego balu.

ZAWIĄZANIE

Postaci zostają zaproszone na wesele dawnego rywala.

CEL

Pochwycić żywcem niebezpieczne stworzenie.

KOMPLIKACJE

Jedyny świadek trafił do więzienia o zaostrozonym rygorze.

KOMPLIKACJE

Kontakt wyznacza spotkanie w łaźni parowej.

KOMPLIKACJE

W tajemniczych okolicznościach bohater zapomina wydarzenia ostatnich dni.

KOMPLIKACJE

Bohaterów otacza banda zakapiorów z tępyimi narzędziami w dłoniach.

BOSS

Szangijski mistrz sztuk walki.

FINAL

Pojedynek magiczny w starożytniej świątyni / grobowcu / silnym nexusie.

ZAWIĄZANIE

Znajomy postaci urządza wieczorek spirytystyczny.

CEL

Odnaleźć legendarny rękopis.

KOMPLIKACJE

Przejazd kolejowy jest zamknięty, trzeba czekać lub szukać innej drogi.

KOMPLIKACJE

Bohaterowie wkraczają na tereny łowieckie groźnej bestii.

KOMPLIKACJE

Ocalona ofiara nieoczekiwanie staje w obronie złoczyńcy.

KOMPLIKACJE

Rywal wchodzi w posiadanie kompromitujących zdjęć.

BOSS

Praktycznie niezniszczalny ogr atlety.

FINAL

Rozprawa sądowa.

ZAWIĄZANIE

W środku lata następuje nagły atak zimy
– śnieżycę paraliżują miasto.

CEL

Dotrzeć, gdzie nikt jeszcze nie dotarł.

KOMPLIKACJE

Ostrygi okazują się nieświeże.

KOMPLIKACJE

Nagły podmuch wiatru wyrwa list
/ mapę z rąk bohaterów.

KOMPLIKACJE

Nadciągająca burza zmusza
do zmiany trasy przelotu.

KOMPLIKACJE

Ktoś ze służby jednej z postaci
zostaje opętany przez demona.

BOSS

Zepsuty wampirzy książę.

FINAL

Konny pościg przez dzikie, niebezpieczne ostepy.

ZAWIĄZANIE

Jeden z bohaterów urządza przyjęcie
w swojej letniej rezydencji.

CEL

Uwolnić niewinną ofiarę z rąk porywaczy.

KOMPLIKACJE

Gwałtowny deszcz zmywa wszystkie ślady.

KOMPLIKACJE

Zaczyna się największa ulewa tego dziesięciolecia.

KOMPLIKACJE

„Ktoś przed chwilą kupił ostatni egzemplarz”

KOMPLIKACJE

Matka chrzestna prosi bohaterów
o drobną przysługę.

BOSS

Niepowstrzymany parowy behemot.

FINAL

Przesłuchanie, w którym
wszystkie chwytysą dozwolone.

ZAWIĄZANIE

Lokalny szpital ma zostać nazwany
imieniem jednej z postaci.

CEL

Odsłonić mroczną tajemnicę z przeszłości
wpływowego polityka.

KOMPLIKACJE

W najmniej pożądanym momencie wchodzi lokaj.

KOMPLIKACJE

Korespondencja ginie w tajemniczych okolicznościach.

KOMPLIKACJE

Przez ścianę wchodzi wielki parowy golem.

KOMPLIKACJE

Wywiad zwraca się do bohaterów z pozornie
niewinną prośbą.

BOSS

Kapryśna i bardzo znudzona Fać.

FINAL

Paromobiliwa gonitwa przez
zatoczony port i pełne towarów doki.

ZAWIĄZANIE

Katastrofa sterowca rzuca bohaterów
w nieznaną, egzotyczną okolicę.

CEL

Oczyścić bohatera z prawdziwych zarzutów.

KOMPLIKACJE

Balon sterowca okazuje się nieszczelny.

KOMPLIKACJE

Rozmówca to troll, którego zapewne tylko
jeden szaf dzieli od ostatecznej Przemiany.

KOMPLIKACJE

Bohaterowie natrafiają na zagubioną damę z zagranicy.

KOMPLIKACJE

Nikt nie wie, że znana osobistość wspierała
w czasie Wielkiej Wojny venierowców.

BOSS

Skorumpowany komisarz policji.

FINAL

Śmiertelnie niebezpieczna gra
w chowanego w płonącej rezydencji.

ZAWIĄZANIE

Bohaterów co noc nawiedzają sugestywne koszmary.

CEL

Obronić tytuł najlepszego pilota / myśliwego
/ aktora / detektywa.

KOMPLIKACJE

Ktoś myli jednego z bohaterów z kimś zupełnie innym.

KOMPLIKACJE

W kanałach są ghoulle.

KOMPLIKACJE

Złoczyńca rzuca się do brawurowej
ucieczki po dachach.

KOMPLIKACJE

Kluczowa informacja została zapisana niezrozu-
miałym językiem / szyfrem.

BOSS

Lekarz medycyny, który posunął się zdecydowanie
za daleko w swoich eksperymentach.

FINAL

Bitwa z udziałem statków powietrznych i wiwern.

ZAWIĄZANIE

Eksplodują w pobliskiej fabryce wytrąca
bohaterów z popołudniowej drzemki.

CEL

Odzyskać skradzione plany przelomowego wynalazku.

KOMPLIKACJE

Dokumenty postaci okazują się nieważne.

KOMPLIKACJE

Kelner potyka się i oblewa postaci czerwonym winem.

KOMPLIKACJE

Z przypadkowo potrąconego gniazda os
wylatuje rój wściekłych insektów.

KOMPLIKACJE

Rozmówca nie cierpi kraju,
z którego pochodzi jedna z postaci.

BOSS

Dżentelmen włamywacz.

FINAL

Walka wręcz na dachu pociągu
/ rozpedzonego paromobilu / sterowca.

ZAWIĄZANIE

W mieście otwarte zostaje nowe ZOO
z dziesiątkami egzotycznych stworzeń.

CEL

Wygrać wyścig.

KOMPLIKACJE

Potrzebny eksponat został
wypożyczony do innego muzeum.

KOMPLIKACJE

Ktoś podrzuca narzędzie zbrodni do bagażu bohaterów.

KOMPLIKACJE

W najmniej pożądanym momencie
pojawia się dawno niewidziany znajomy.

KOMPLIKACJE

Na trasie bohaterów pojawia się dwóch mężczyzn
niosących wielką taflę szkła.

BOSS

Wojownik plemienny i jego oswojona pantera.

FINAL

Publiczna debata na wiecu wyborczym.

ZAWIĄZANIE

Ktoś porywa młode damy, policja jest bezradna.

CEL

Zbadać tajemnicze podziemia,
odkryte ponownie po kilkunastu latach.

KOMPLIKACJE

Przeciwnik zakochuje się w jednej z postaci.

KOMPLIKACJE

Bohaterowie zostają wrobieni
w zorganizowanie wielkiego przyjęcia.

KOMPLIKACJE

Złęciodawca działa wbrew swoim zwierzchnikom.

KOMPLIKACJE

Podłogi zostały świeżo wypastowane
– wstępu broni golemiczna sprzątacza.

BOSS

Pozbawiony skrupułów uwodziciel.

FINAL

Szałczyca wspinaczka po smaganej
wiatrem pionowej ścianie.

ZAWIĄZANIE

Ciotka postaci umiera, zostawiając nieoczekiwany spadek.

CEL

Pogodzić dwie zwaśnione rodziny / organizacje.

KOMPLIKACJE

Ubiór bohaterów zupełnie nie pasuje do sytuacji.

KOMPLIKACJE

Ulubiona drużyna krykieta rozgrywa mecz,
którego postaci nie mogą przegapić.

KOMPLIKACJE

Za bohaterami zaczyna łączyć duży czarny kot.
Ociera się o nogi i miauczy.

KOMPLIKACJE

Pokonany przeciwnik okazuje się być tajnym
agentem działającym incognito.

BOSS

Olbrzymia dzika małpa.

FINAL

Kulturalna dyskusja przy herbatce
w bibliotece prestiżowego klubu.

ZAWIĄZANIE

Młody wynalazca testuje rewolucyjny model paromobilu.

CEL

Pozbyć się uciążliwego ducha.

KOMPLIKACJE

Wspierający przedsięwzięcie przemysłowiec i wynalazca to *Uhrwerk*.

KOMPLIKACJE

Awaria mechanizmu uwięzła bohaterów w wipdzie.

KOMPLIKACJE

Przepiękna łąka okazuje się być zdradliwym bagnem.

KOMPLIKACJE

Nagle zapala się światło i oczom postaci ukazuje się niespodziewany widok.

BOSS

Obrzydliwie bogaty przemysłowiec.

FINAL

Walka w celu odzyskania cennego przedmiotu / ważnej osoby.

ZAWIĄZANIE

Wrózka przepowiada – strzeż się niskiej brunetki z pudelkiem.

CEL

Udowodnić, że znana osobistość została opętana przez demona.

KOMPLIKACJE

Niespodziewanie pojawia się nowy rywal.

KOMPLIKACJE

Wybuch pożar, dama w opresji.

KOMPLIKACJE

Na dachach gnieźdzą się gargulce.

KOMPLIKACJE

Przeciwnik ma na swych usługach maga.

BOSS

Demon zmuszający opętane ofiary do popełniania haniebnych czynów.

FINAL

Bezpardonowa walka na arenie, ku uciesze rozgorączkowanego tłumu.

ZAWIĄZANIE

Bohaterowie zostają poproszeni na sekundantów w honorowym pojedynku.

CEL

Odnaleźć skradzione kosztowności, nim sprawa wyjdzie na jaw.

KOMPLIKACJE

Dziecko z pluszowym misiem, nieświadome zagrożenia.

KOMPLIKACJE

Upokorzony rywal przysięga straszliwą zemstę.

KOMPLIKACJE

Rozmówca dławi się pestką czereśni.

KOMPLIKACJE

Dama ma siedmiu braci, którzy nie są zachwyceni rozwojem sytuacji.

BOSS

Zbuntowany pancerny golem.

FINAL

Walka na wiszącym moście rozpiętym nad bezdenną otchłanią.

ZAWIĄZANIE

Niefortunny zakład w klubie Jesion i Dąb.

CEL

Upolować legendarną bestię.

KOMPLIKACJE

Skrzydlate małpy ukradły mapę / cenny posążek / potrzebny gadżet.

KOMPLIKACJE

Rozmówca nie zna żadnego cywilizowanego języka.

KOMPLIKACJE

Dawny przeciwnik powraca zza grobu jako nieumarły.

KOMPLIKACJE

Potencjalny sojusznik ma skrajnie niepopularne poglądy na politykę / sztukę.

BOSS

Szałony naukowiec *Uhrwerk*.

FINAL

Strzelanina podczas pościgu wagonikami kolejki.

ZAWIĄZANIE

Kolejne tajemnicze morderstwo wstrząsa okolicą.

CEL

Obronić posiadłość przed atakiem.

KOMPLIKACJE

Na drodze postaci staje dzentelmen zakochany w ich głównej przeciwnicze.

KOMPLIKACJE

Woda wzbiera szybciej, niż można by się spodziewać.

KOMPLIKACJE

Posiłek jest obrzydliwy, jednak nie można odmówić gospodarzom.

KOMPLIKACJE

Ulubiony fryzjer bohaterów okazuje się być wynajętym zabójcą.

BOSS

As pilotażu.

FINAL

Kuszenie przeprowadzane w nadzwyczaj dekadentckiej scenerii.

ZAWIĄZANIE

Dom, w którym przebywają bohaterowie okazuje się być nawiedzony.

CEL

Ocalić damę przed niechcianym małżeństwem.

KOMPLIKACJE

Przez okna lub szkalny sufit wpadają zamaskowani napastnicy.

KOMPLIKACJE

Przeciwnik okazuje się niewinny.

KOMPLIKACJE

Shem jest uszkodzony i golem wariuje.

KOMPLIKACJE

Przeciwnik zdobył venrierowską technologię tworzenia golemów bojowych.

BOSS

Doppelganger podszywający się pod znanego aktora.

FINAL

Zacięte negocjacje handlowe.

BLYSKAWICZNY GENERATOR SCENARIUSZY NADZWYCAJNYCH

Nie masz pomysłu na przygodę?

Pociągnij po jednej karcie na:

- zawiązanie akcji,
- cel bohaterów,
- głównego przeciwnika,
- finałową konfrontację,
- tyle komplikacji, ile jest ci potrzebne.

Wybierz te pomysły, które najbardziej ci pasują.



Przydatnik I – dodatek do systemu RPG *Wolsung: Magia Wieku Pary*.

Autorzy: Artur Ganszyniec oraz Michał Stachyra i Maciej Zasowski.

Ilustracje: Piotr Chrzanowski, Mariusz Gandzel, Krzysztof Rogulski, Piotr Szołt, Michał Teliga.

Wszelkie prawa zastrzeżone / All rights reserved
© 2010 by Artur Ganszyniec
© 2010 Wyd. Kuźnia Gier (FHU Monty)

WSZYSTKIE PRODUKTY WOLSUNGOWE:



WWW.KUZNIAGIER.PL/SKLEP