

Opis sesji rpg podczas 3k6 Festiwalu Gier 2024

Sobota Sala I

12.00 – 14:00

Sesja Ekspresowa dla początkujących

System - Adventures, MG - Maciej "Pikambelo" Gustolek

Przygotowaliśmy dla Państwa sesję dla początkujących w trakcie, którą nasz Mistrz Gry przedstawi czym są RPG i zagra z wami krótką, dostosowaną do waszych potrzeb sesję.

Tagi: Fantasy, dla początkujących, prosta przygoda

Triggery: Umiarkowana przemoc,

Wiek: 15+

Liczba graczy: 2-5

12.00 – 16:00

Na dalekiej Północy

System - Tails of Equestria, MG - Kacper "Kinaj" Janik

Księżniczka Celestia powierzyła wam niesamowicie ważne zadanie dyplomatyczne. Odkryto nową cywilizację stworzeń, które jednak nie podzielają w pełni waszego stylu życia skupionego na harmonii i przyjaźni. Obce kulturowo istoty zostały również odkryte przez inne sąsiednie nacje, które mają zdecydowanie mniej przyjazne zadanie. Waszym podstawowym zadaniem jest przygotować się do misji, dotrzeć i rozwiązać problemy, który znajduje się na miejscu w sposób, który wprawi waszą monarchinię w dumę. Co wyjdzie z tej trudniej sytuacji kucykopolitycznej? Dowiedzie się na sesji.

Tagi: My Little Pony, komedia, przyjemne i delikatne, polityka

Triggery: morskie potwory, dyskryminacja

Wiek: 15+

Liczba graczy: 3-7

14.00 – 18:00

Tata za burtą

System - Brindlewood Bay, MG - Stefan "Steffs" Serafin

Wciel się w starszą panią rozwiązującą zagadki kryminalne w małym miasteczku! Razem ze swoimi koleżankami z lokalnego klubu książki spróbujecie rozwikłać sprawę śmierci pana Alberta Krause, bogatego finansisty, który wypadł za burtę jachtu. Co się stało? Czy ktoś go popchnął? Może ktoś chciał się tak pozbyć zwłok? A może po prostu potknął się będąc pijanym? Tę sprawę będziecie pomagać rozwikłać miejscowemu szeryfowi.

Tajemnica "Tata za burtą" z oficjalnego podręcznika.

Tagi: śledztwo, babcie

Triggery: śmierć

Wiek: 16+

liczba graczy: 3

16.00 – 22:00

Krenko's way (sesja w języku angielskim)

System - D&D, MG - Mateusz Jabłowiec

"Krenko's Way" is a short adventure for a party of four to six 1st-level adventurers, who might advance to 2nd level by the adventure's conclusion. It is set in the Tenth District of Ravensbluff and serves as an introductory adventure to the setting. A balance of character classes is helpful, since the adventurers will face a variety of challenges. Adventurers can be affiliated with any of the guilds.

Tagi: fantasy, D&D, Ravensbluff

Triggery: umiarkowana przemoc,

Wiek: 14+

Liczba graczy: 4-6

18.00 – 22:00

Krew na Liściach

System - Legendy Ildeum, MG - Cezary "Keran" Krzyżanowski - Office of Gaming

Stary Trakt pomiędzy jedną z wiosek, a stolicą, Antagornem przestał być uczęszczany już dawno, odkąd powstał Nowy Trakt. Niestety zepsute prawo ludzi z Królestwa Krameckiego wymusza opłatę za przejazd Nowym Traktem. Tym samym nie mając pieniędzy, a nie chcąc ryzykować starciem ze strażą traktu, postanowiliście udać się nieużywaną drogą. Na Wasze nieszczęście jest ona obsiana niebezpieczeństwami. Czekają Was trzy trudne dni i noce...

Tagi: fantasy, podróż, autorski system, trudy życia

Triggery: umiarkowana przemoc,

Wiek: 16+

Liczba graczy: 4-5

Sobota Sala II

12.00 – 16:00

Ląd na horyzoncie

System - Agon, MG - Patryk "Nalewka" Nalewajek

Grupa Herosów w drodze do domu trafia na tajemniczą wyspę, zszarganą problemami, lokalna ludność potrzebuje ich pomocy, a w mroku jaskiń i tuneli kryje się zło. Czy bohaterom wystarczy siły woli, odwagi i mądrości by uratować wyspę? Do jakich heroicznych czynów się posunął oraz czy uda się im wykuć swą nieśmiertelną chwałę na cokołach pomników?

Tagi: starożytna grecja, herosi, mity

Triggery: przemoc, krew

Wiek: 17+

Liczba graczy: 4

12.00 – 17:00

Na skraju mroku

System - Zew Cthulhu ed.7, MG - Aleksander "D3D" Głowacki

Badacze otrzymują wezwanie do umierającego przyjaciela, który prosi ich o pomoc w naprawieniu błędów młodości. Przybywają do miasta Arkham (fikcyjne 1890) by spełnić jego prośbę. Jednak nie każde ostatnie życzenie jest dobre.

Tagi: horror, nawiedzenie, mistycyzm, cthulu

Triggery: elementy grozy, zwłoki, choroby śmiertelne

Wiek: 17+

Liczba graczy: 2-3

16.00 – 19:00

JAGDSCHLOSS

System - Warhammer ed.4, MG - Michał "Gideon" Idzikowski

Fabula JAGDSCHLOSS rozgrywa się na terenie Księstw Granicznych, w starej rozpadającej się twierdzy i jej okolicach. Twierdza Łowczego znajduje się na południe od krasnoludzkiej twierdzy Karak Hirn, w cieniu Gór Czarnych, na północ od kupieckiego miasta Aldium w Księstwach Granicznych. Została zbudowana lata temu przez wyznawców Starej Wiary, wygnańców z Wissenlandu. Na jej górnym dziedzińcu znajduje się niegdyś świątynia, a dziś martwy dąb. Leżąca nieco na uboczu od głównego szlaku twierdza stała przez lata opuszczona, ale od jakiegoś czasu stała się domem dla nowych mieszkańców...

Strażnicy Dróg zgodnie twierdzą, że przez mury twierdzy, wieczorową porą przebijają się światła ognisk...

Tagi: dark fantasy, warhammer, nieumarli

Triggery: duchy, nieumarli, przemoc, okultyzm

Wiek: 18+

Liczba graczy: 4

17.00 – 22:00

Cień czarnego Faraona

System - Zew Cthulhu ed.7, MG - Kamil Wilkos

Czy jest lepsze miejsce na seans spirytystyczny niż wiekowy pałac ? Zwłaszcza na seans prowadzony przez równie tajemniczą personę ? Różnie o niej mówią, niektórzy uważają ją za oszustkę inni zaś za kobietę władającą mocami tajemnymi wprost z krainy umarłych dawnego Egiptu. A czy Ty masz odwagę zajrzeć za zasłonę otaczającego nas świata?

Tagi: cthulhu, mity, horror

Triggery: krew, mrok, śmierć, macki

Wiek: 18+

Liczba graczy: 3

19.00 – 22:00

Syn królewski

System - Alien RPG, MG - Jakub Szczepański

Gracze wcielą się w przedstawicieli korporacji Weyland-Yutani i członków załogi statków przez nią wynajętego. Celem podróży jest niezbadana planeta i skryta pod jej powierzchnią starożytna struktura obcych.

Tagi: Alien, si-fi, horror, tajemniczość

Triggery: przemoc, insekty, zombie

Wiek: 16+

Liczba graczy: 2-7

Niedziela Sala I

11.00 – 14:00

Kłopoty na pograniczu

System - Legendy Ildeum, MG - Szymon Fijoł - Office of Gaming

Początkujący poszukiwacze przygód, żółtodzioby, trafiają do zapomnianej przez bogów wioski na pograniczu środkowych ziem Anguvral. W wiosce stacjonuje grupa bandytów, wcześniej dobrze dogadująca się z lokalnymi mieszkańcami - teraz równie spanikowana jak oni. Na wszystkich padł bowiem cień osobliwego kultu który przybył z morskich głębin i najwidoczniej zindoktrynował hersztów lokalnej bandyckiej hanzy, część uciekła z ruin starego fortu nim było za późno. Teraz jednak zaczynają znikać także mieszkańcy wioski, przyciągani przez tajemniczą aurę ruin, a jak się zdaje zniewoleni kultysty zdają się pracować nad pewnym rytuałem, który jedynie potęguje niepokój wioskowych i bandytów. Mieszkańcy nie mogą jednak opuścić swych domów i skromnych majątków, a także bliskich uprowadzonych do fortu.

Tagi: fantasy, dylematy, autorski, kultury

Triggery: śmierć, przemoc, krew, zwłoki

Wiek: 16+

Liczba graczy: 3

11.00 – 15:00

Sąsiedzi

System - Zew Cthulhu ed.7, MG - Michał "Kumo" Misztal

Boston, jesień 1934, czasy Wielkiej Depresji. Choć kryzys dotyka wszystkich, na mieszkańców pewnego domu w dzielnicy Dorchester czeka coś dużo gorszego. W ich mieszkaniach i na korytarzach zaczynają dziać się coraz dziwniejsze rzeczy. Coś lub ktoś wyrusza na polowanie...

Tagi: horror, cthulu, lata30

Triggery: przemoc, strach

Wiek: 16+

Liczba graczy: 5

14.00 – 16:00

Sesja Ekspresowa dla początkujących

System - Adventures, MG - Maciej "Pikambelo" Gustolek

Przygotowaliśmy dla Państwa sesję dla początkujących w trakcie, którą nasz Mistrz Gry przedstawi czym są RPG i zagra z wami krótką, dostosowaną do waszych potrzeb sesję.

Tagi: Fantasy, dla początkujących, prosta przygoda

Triggery: Umiarkowana przemoc,

Wiek: 15+

Liczba graczy: 2-5

15.00 – 20:00

Co się stało z włóczkarzem?

System - Dungeon world, MG - Kacper Szpanko

Zbroja, broń, jedzenie, zapasowe buty, zwoje antymagiczne; "wszystko już prawie gotowe!" mówicie robiąc zapasy do wielkiej krucjaty przeciwko złemu Nekromancie. W Mieście zebrali się dziś legiony wojowników; targi, sklepy, rzemieślnicy są dziś oblegani, lecz wy znacie swojego starego zaufanego włóczkarza, obiecał wam tydzień temu, że przygotowuje dla was juki i torby na wyprawę, ale nigdzie go nie widać! Trzeba będzie odwiedzić staruszka osobiście, na szczęście mieszka zaledwie kawałek za ciemnym, ciemnym lasem...

Tagi: fantasy, dla początkujących, prosta przygoda

Triggery: umiarkowana przemoc, owady i pajęczaki

Wiek: 16+

Liczba graczy: 4

16.00 – 20:00

W cieniu piramid

System - Zew Cthulhu ed.7, MG - Natalia "Lis" Wojtyła

Wysłana na badania archeologiczne grupa naukowców trafia na nieznane do tej pory hieroglify. Próba ich odczytania kończy się szaleństwem jednego z profesorów i zaginięciem młodego doktoranta w piramidzie. Grupa postanawia zejść do serca piramidy by odkryć prawdę i uratować kolegę.

Tagi: egipt, lata20, cthulu

Triggery: krew, pająki, skorpiony

Wiek: 12+

Liczba graczy: 4

Niedziela Sala II

12.00 – 16:00

Stepujący Nieboszczyk

System - Zew Cthulhu 7ed, MG - Aleksander "D3D" Głowacki

Pewien jazzman z harlemu potrafi poruszyć nie tylko widownię przed sceną, zdarzało mu się już że na występy trafiali nieumarli i do niej tańczyli, co się za tym kryje?

Tagi: horror, nawiedzenie, mistycyzm, cthulu

Triggery: elementy grozy, choroby śmiertelne, zwłoki, nieumarli

Wiek: 17+

Liczba graczy: 2-3

12.00 – 17:00

Zjawa to czy Nocna Mara?

System - Warhammer 4 ed, MG - Kacper "Kinaj" Janik

Wczoraj wieczorem na pograniczu wioski dokładniej nad potokiem - zauważono enigmatyczną kobietę. Ubrana była cała w szare połyskujące niepokojąco szaty. Miała ze sobą cały koszyk wielkich prześcieradłem o takiej samej właściwości jak jej ubrania, a jej oczy od czasu do czasu błyszczały na żółto - dając obserwującym wrażenie ciarek na plecach jakby coś ich mroziło. Jednak jeśli ktokolwiek próbował się zbliżyć do kobiety na więcej niż kilkadziesiąt metrów, bądź się do nich zwrócić. Kobieta wstała i wystraszona zabrała koszyk i zaczęła nienaturalnie szybko biec w stronę lasu... a dokładniej w stronę Ruin na Wyjących Wzgórzach.

Co się dzieje w ruinach? Słyszeliście dawno temu jakieś wieści, że tamtejszy zarządca wioski - Kapitan Meinolf Lerche został rozszarpany na strzępy, jednak historia głucho milczy kto to dokonał. I co jeszcze ważniejsze - dlaczego? Czyżby Kapitan był zamordystą, który ciemnił podatkami i głodził biedaków, których nerwy puściły? A może były to oddziały bestialskich Zwierzoludzi? Kultyści Chaosu? Wiadomo było tylko, że doszło w miejscowości do wielkiej masakry, a ciała nie zostały pogrzebane.

Cokolwiek tam się dzieje - pozostawione samo sobie będzie robiło... dalej rzeczy których nie wiecie, a które mogą być zarówno korzystne jak i niebezpieczne dla waszej małej społeczności.

Tagi: dark fantasy, horror, nieumarli, warhammer

Triggery: gore (opcjonalne), zmarli, nieumarli, okultyzm

Wiek: 18+

Liczba graczy: 3-6

16.00 – 20:00

SZALEŃCY Z GOTHEIM

System - Warhammer ed.4, MG - Michał "Gideon" Idzikowski

Fabła SZALEŃCÓW Z GOTHEIM rozgrywa się we wsi znajdującej się pomiędzy miastami Ubersreik i Auserwald w Imperium. GOTHEIM jest niewielką społecznością rolniczą skupioną wokół uprawy pszenicy i hodowli kóz. Wieś pełni funkcję węzła komunikacyjnego dla okolicznych gospodarstw, który pomaga miejscowym przetwarzać plony i sprzedawać je dalej na bardziej odległe rynki. Dzięki położeniu GOTHEIM na ważnym szlaku handlowym życie tu przypomina to w imperialnym miasteczku. Grupa zaniepokojonych miejscowych kupców z Ubersreiku wysłała Bohaterów do GOTHEIM, by upewnili się, że interesy, które tam prowadzą są bezpieczne.

Tagi: dark fantasy, warhammer

Triggery: krew, ogień

Wiek: 18+

Liczba graczy: 6

17.00 – 20:00

Ląd na horyzoncie

System - Agon, MG - Patryk "Nalewka" Nalewajek

Grupa Herosów w drodze do domu trafia na tajemniczą wyspę, zszarganą problemami, lokalna ludność potrzebuje ich pomocy, a w mroku jaskiń i tuneli kryje się zło. Czy bohaterom wystarczy siły woli, odwagi i mądrości by uratować wyspę? Do jakich heroiczych czynów się posunął oraz czy uda się im wykuć swą nieśmiertelną chwałę na cokołach pomników?

Tagi: starożytna grecja, herosi, mity

Triggery: przemoc, krew

Wiek: 17+

Liczba graczy: 4