

SESJE RPR, LARP, GRY TOWARZYSKIE – STARFEST 2024. MIEJSCE : HALA A – STREFA RPG STOISKO NR 310

DZIEŃ	GODZINA	RODZAJ	MISTRZ GRY	TUTUŁ	OPIS
PIĄTEK	16-19	SESJA RPG	NATALIA WOJTYŁA	Sesja RPG w systemie Zew Cthulhu ed.7: "Świątynia zgniłego Boga"	Poszukuję, odważnych poszukiwaczy przygód, gotowych na ekscytującą wyprawę do najgłębszych zakątków dzikiej Amazonii. Poszukuję jedyne w swoim rodzaju artefaktu — zaginionej figurki, ukrytej w starożytnej świątyni. Jeśli masz odwagę, by stanąć w obliczu dzikiej przyrody i odkryć skarby przeszłości, to ta wyprawa jest dla Ciebie! Oferuję hojną nagrodę za odnalezienie tej niezwykłej figurki, która zasilą moją kolekcję. Kontaktuj się ze mną, jeśli jesteś gotowy na to wyzwanie i pragniesz dołączyć do mojej wyprawy! Z wyrazami szacunku, Thibault de Montclair.
PIĄTEK	18-22	LARP	JAKUB ZAPAŁA	Niezłomni Miasta Winnego Krzewu, księga I „Słabości” [LARP]	[stroje współczesne, elementy anielskie i diabelskie mile widziane] Wokół szaleje Apokalipsa, ale wy stawiacie jej opór. Kiedyś stanowiliście narzędzia w ręku jej sił: anielskiej i demonicznej zastępy ścierające się wśród ogni zagłady. Zbuntowaliście się. Teraz to miasto jest waszym domem. Chroni je potężna magia, a wy jesteście jego władcami: książętami i arystokratami tego bastionu światła. Hierofanta zwołuje jednak pilnie dwór, Wygląda na to, że Sefira, mistyczny symbol odpychający siły Apokalipsy, słabnie z każdym dniem. Czy winić za to trzeba słabości Niezłomnych tego miasta? A może to spisek ze strony zastępów zagłady? Z tymi pytaniami udajecie się na radę.
PIĄTEK	18-22	SESJA RPG OD COPERNICUS CORPORATION	MICHAŁ SIEŃKO	Sesja RPG pt. "Nie taki wampir straszny, jak go malują" (WFRP ed. 4)	Jeśli chcesz poznać ponury świat niebezpiecznych przygód, dobrze się bawić w gronie innych fanów i fanek gier fabularnych, zapraszam na sesję RPG w Warhammera!
SOBOTA	10-13	GRA TOWARZYSKA	MICHAŁ "BANIĄK"	Turniej Gry Rada Pięciu - gra karciana	Michała „Baniaka” Bańki miłośnikom „erpegów” raczej nie trzeba przedstawiać. To pasjonat gier fabularnych, Mistrz Gry z wieloletnim doświadczeniem, który w październiku 2013 roku wkroczył w świat Internetu. Od tego czasu z powodzeniem prowadzi swój kanał „Baniak Baniaka”. Baniak nie ogranicza się wyłącznie do kreowania angażujących historii. Pełnokrwiste postacie, pojawiające się na jego sesjach, doczekały się wydania książek z opowiadaniem traktującym o ich przeszłości, a nawet były inspiracją do stworzenia gier! Tak właśnie powstała „Rada Pięciu”, która opiera się na fundamentach stworzonych przez „Baniak Cthulhu Universe”. Ta wyjątkowa karcianka utrzymana w mrocznych klimatach prozy H.P. Lovecrafta, zadowoli każdego, kto chce stoczyć pojedynek między poczytalnością a nadchodzącym obłędem. Jest przeznaczona dla dwóch osób, których zadaniem jest przeciągnięcie przeciwnika na swoją stronę szaleństwa.

SESJE RPR, LARP, GRY TOWARZYSKIE – STARFEST 2024. MIEJSCE : HALA A – STREFA RPG STOISKO NR 310

SOBOTA	10-14	SESJA RPG OD COPERNICUS CORPORATION	RAFAŁ POŚNIK	Conan od Copernicus Corporation - LEŻE KUTALLU	Zostaliście schwytni przez łowców niewolników i właśnie znajdujecie się w ładowni statku zmierzającego w stronę wybrzeży Czarnych Królestw. Łowcy, , mają cenną zdobycz: akwilońską szlachciankę o imieniu Delia, którą pochwycono razem z wami. Delia jednak nie ma zamiaru pogodzić się ze swoim losem. Szlachcianka zaproponowała wam układ: jeśli zgodzicie się ją chronić i odstawić do bezpiecznego portu, pomoże wam wydostać się z tej całej niewesołej sytuacji. Burza przybrała na gwałtowność, miotając statkiem. Fale z hukiem zaczęły rozbijać się o kadłub. Wszyscy na pokładzie zostali powaleni, gdy w coś uderzyliście. Rozległ się przeraźliwy trzask drewna rozdieranego przez ostre skały. Na dolny pokład wlała się woda. Górny pokład rozbrzmiał tupotem butów łowców niewolników. Wiatr wyje i huczy, a łakome fale chcą pożreć statek. Oto wasza szansa TRIGGERY: Religia, Ofiary z Ludzi, Tortury, Utonięcia, Niewolnictwo, Horror, Presja, Brutalność, Graficzne Opisy, Przemoc.
SOBOTA	12-16	SESJA RPG	ALEKSANDER GŁOWACKI	Cy_Borg : Szybka kasa	Zostajecie wynajęci do znalezienia zaginionej osoby, hazardzisty który przepadł bez wieści w jednym z kasyn. Nagroda dla waszej ekipy jest spora, kilkaset kredytów i podniszczony Van. TW: PRZEMOC, TORTURY, SZOKUJĄCE OPISY. SESJA 18+
SOBOTA	14-18	SESJA RPG	MARCIN MAJEWSKI <i>Mad Monk</i>	BREACH 01 - sesja RPG w klimacie cyberpunkowo-polskim	Sesja RPG na 4 graczy w systemie DnD 5e w autorskim uniwersum. Polska, rok 2035. Neonauka, Psionika i Technologia z innych wymiarów przenikają każdy aspekt rzeczywistości. Grupa Herosów – wojowników, badaczy i odkrywców– zostaje wysłana na misję odkrywania nieznanego i poszukiwania cennych surowców w tajemniczych Wyrwach. Wasze zadanie to zamknięcie niebezpiecznych Wyrw, które mogą zagrażać stabilności kraju. Czy uda wam się zabezpieczyć nowe źródła energii i technologii dla przyszłości Polski, a także odkryć tajemnice ukryte w nieznanym wymiarach?
SOBOTA	14-17	SESJA RPG OD COPERNICUS CORPORATION	JAKUB ZAPAŁA	Ostatni lot Lux Perpetua [sesja RPG, Wrath&Glory]	Tuż przed tym, kiedy fregata Lux Perpetua skoczyła w Spacznę, torpeda wroga trafiła w lewą burtę, niszcząc multidiała, uszkodzając generator Pola Gellara i doprowadzając do rozhermetyzowania się pokładów od ósmego do dwudziestego siódmego. Trudno powiedzieć, ile czasu lecieliście przez pełną upiornych manifestacji demonicznych przestrzeń. Sądząc po stanie amunicji, to czternaście, może piętnaście magazynków wystrzelonych w demoniczne byty i mutujących towarzyszy. Chyba tylko dzięki łasce Imperatora wróciliście do normalnej przestrzeni. Załoga głównego mostka nie żyje. Po okręcie szaleją demony. Główny generator szwankuje i napęd obecnie nie działa. Jesteście w studni grawitacyjnej rolniczego świata zamieszkanego przez trzy miliardy niczego nie spodziewających się ludzi. Oni oraz ich trzody zginą za jakąś godzinę, gdy tylko atmosfera ich planety zapłonie od prometium, którym wyładowany jest wasz okręt. Los ich, całej załogi oraz was samych leży w waszych rękach, bo to wy znajdujecie się na awaryjnym mostku Lux Perpetua. Już obojętne, czy jesteście tu w wyniku nagłego przetasowania w łańcuchu dowodzenia, czy zupełnym przypadkiem.

SESJE RPR, LARP, GRY TOWARZYSKIE – STARFEST 2024. MIEJSCE : HALA A – STREFA RPG STOISKO NR 310

SOBOTA	17-20	SESJA RPG OD COPERNICUS CORPORATION	JAKUB ZAPAŁA	W Cieniu Katedry Miliona Męczenników [sesja RPG, Imperium Maledictum]	Wieczna Noc ogarnęła galaktykę, a Imperium zostało przecięte na dwoje. Sektor Machariański, który nazywacie domem, przestał być bezpiecznym miejscem. Wiele światów zostało zniszczonych, a te, które przetrwały, nawiedzane są przez dziwne zorze i szepczące słowa pokusy sługi Chaosu. Wasz patron wzywa Was, byście zbadali niepokojące doniesienia o spiskowcach widywanych w pobliżu wznoszącej się ku ciemnemu niebu Katedry Miliona Męczenników. Trudno odgadnąć, co znajdziecie w rzucanych przez nią cieniach...
SOBOTA	18-19	GRA TOWARZYSKA	YODA	Wyjątkowa gra 'Two rooms and a boom'	"Two rooms and a boom" to krótka gra z prostymi zasadami i ukrytymi rolami, ale w wyjątkowej odświeżeniu. Jej rozgrywka mieści się w czasie 10 minut (zazwyczaj), a grać w nią może nawet 30 osób! Gra toczy się dosłownie w dwóch przestrzeniach i niektórzy będą mogli między nimi przechodzić. Z czasem będziemy dodawać nowe role. Udział w grze nie wymaga dodatkowych umiejętności. Fani planszówek mile widziani :)
SOBOTA	20-23	LARP	JAKUB ZAPAŁA	Niezłomni Miasta Winnego Krzewu, księga II „Przeciw Apokalipsie” [LARP]	[stroje współczesne, elementy anielskie i diabelskie mile widziane] Dwór Miasta Winnego Krzewu wrze. Anioły, demony i pomniejsi bogowie, księżęta i arystokraci tego ogarniętego chaosem świata, patrzą na siebie z nieufnością. Mówi się o spiskach, zdradzie i upadku. Chroniące miasto magiczne symbole zostały osłabione, a posłańcy Apokalipsy żądają od was kapitulacji. Ale nie na darmo nazywani jesteście Niezłomnymi. Musicie zewrzeć szyki, sprawdzić swoje siły i zdecydować, jak najlepiej bronić swoich domen. Czy jednak będziecie mogli sobie nawzajem zaufać?
SOBOTA	20-23	SESJA RPG OD COPERNICUS CORPORATION	RAFAŁ POŚNIK	Conan od Copernicus Corporation - DIABŁY W BLASKU GWIAZD ZIELONYCH	„Pięć martwych psów Pięciu zabitych Pięć szkarłatnych gwoździ dla czarnego filaru! Bogom krwi niech będą dzięki!” - Techotl wykrzyknął z płonącymi oczami, oczami odzwierciedlającymi upierne uniesienie. Wszystko zaczęło się niespodziewanie. Zielona dżungla, gwałtowna fala niczym powódź. Wy i wasz statek, kierujący się w zapomniany dopływ wielkiej rzeki. Silny prąd wyrzuca poobijaną łupinę na ogromne jezioro w samym środku intensywnej zieleni Dżungli, która swymi zasiekami otacza ogromną wyspę. Wyspę, która z kolei strzeże jednego. Pośród wody i roślin, niczym pradawny stwór, przycupnięte jest miasto. Olbrzymie ruiny, niczym błyszczący klejnot skrzą się na horyzoncie. Porośnięta winoroślą masyw Zukundu. W oddali błyski na dachach, wieże i minarety, wykończone metalem i szlachetnymi kamieniami odgradzone od świata kamiennym murem. Witajcie w mieście, które spędza sen z powiek każdemu, kto śni o jego skarbach. Sesja RPG od Copernicus Corporation na Podstawie Scenariusza Zawartego w Zbiorze: Zdobione Klejnotami Trony Świata.

SESJE RPR, LARP, GRY TOWARZYSKIE – STARFEST 2024. MIEJSCE : HALA A – STREFA RPG STOISKO NR 310

NIEDZIELA	10-13	SESJA RPG OD COPERNICUS CORPORATION	JAKUB ZAPAŁA	Powrót ze Szlaku [sesja RPG, Witcher RPG]	Bunty, graniczne starcia i brutalne wojny z Nilfgaardem spustoszyły Królestwa Północy. Wojenne zawierucha, głód i potwory wygnały Was na Szlak. Napotkaliście tam wrogów i przyjaciół. Przeżyliście chwile grozy i szczęścia. Przelewaliście krew i laliście gorzałkę w swoje gardła. Nigdy jednak nie zagrzaście nigdzie miejsca. Teraz wracacie do domu jednego z Was, ściągnięci tu przez rozpaczliwe wezwanie pomocy. Czy jednak prawdziwy powrót ze Szlaku jest w ogóle możliwy?
-----------	-------	-------------------------------------------	--------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

WAŻNE: Zapisy na sesje oraz udział w grach towarzyskich odbywają się u **Mistrza Gry, w dniu rozpoczęcia punktu programu.**

Miejsce: Hala A, strefa RPG, stoisko nr 310.