

II Maraton Erpegowy w Pałacu Młodzieży

18 maja (sobota) 2024

10:00 – 18:00, aula (II piętro)

Udział w sesjach RPG jest bezpłatny.

Zapisy na sesje (zarówno na I jak i na II turę) odbywają się od godz. 10:00 na II p. przy auli.

| Lp. | Tytuł sesji | Próg wiekowy | I tura | II tura |
|-----|--|--------------|--------|-------------|
| 1. | „<u>Meteoryt w środku miasta</u>” (<i>Dungeons&Dragons 5ed</i>) W Stalowym Mieście wylądował niedawno ogromny meteoryt, który z dnia na dzień rośnie i wydziela dziwną ciecz. Coraz częściej wydobywają się z jego wnętrza dziwne dźwięki, przyprawiając o dreszcze całą okolicę. Wy, jako część elitarnej jednostki straży miejskiej, zostaliście wysłani, aby zbadać to miejsce i przygotować drogę dla naukowców i wynalazców. MG: Krystian Triggery: walka | 10+ | 10:00 | 14:00 |
| 2. | „<u>Nine Hells Incarnate</u>” (<i>Dungeons&Dragons 5ed/Baldurs' Gate</i>) Zawsze wiedzieliście, że to się stanie. Widmo przesłaniające rozkosze życia w końcu was dopadło. Śmierć. Lecz czy to koniec waszej przygody? Nie. Śmierć to zaledwie nowy początek. Jednak w waszych ostatnich chwilach zamiast ujrzeć zarysy nieba, bogowie zdecydowali, że zobaczycie piekło. Jesteście wciągnięci w wojnę między władcą piekieł Asmodeusem a zbuntowaną upadłą anielicą Zariel. W miejscu, gdzie krew leje się strumieniami, a przetrwanie zależy od sprytu i bezwzględności, wojna jest waszą jedyną szansą na zbawienie. MG: Gosthir Triggery: przemoc fizyczna, przemoc psychiczna, konflikty społeczne, groza, walka, kontrowersyjne tematy, zbrodnie wojenne | 14+ | 10:00 | brak |
| 3. | „<u>Kolejny dzień w fabryce</u>” (<i>Zew Cthulhu 7ed</i>) Gracze zostają wezwani do fabryki w celu zbadania dziwnych okoliczności zniknięcia jednego z pracowników fabryki... | 18+ | 10:00 | 13:00/14:00 |

| | | | | |
|----|--|-----|-------|-------------|
| | <p>MG: Filip</p> <p>Triggery: przemoc fizyczna, przemoc psychiczna, konflikty społeczne, groza, sytuacje parapsychiczne, walka, kontrowersyjne tematy</p> | | | |
| 4. | <p>„Stan powolnego rozkładu” (<i>Zew Cthulhu 7ed</i>)</p> <p>Bohaterowie trafiają do fikcyjnego miasteczka, aby zbadać sprawę tajemniczego zniknięcia mieszkańców. Przez 20 lat różne grupy próbowały rozwiązać tę sprawę, ale w większości ślad po nich ginął. Czy świecąca studnia ma z tym jakieś znaczenie? I czemu wszędzie widać cienie, snujące się po miasteczku?</p> <p>MG: Kamil</p> <p>Triggery: przemoc fizyczna, groza, sytuacje parapsychiczne, kontrowersyjne tematy</p> | 18+ | 10:00 | 14:00 |
| 5. | <p>„Labirynt Szaleństwa” (<i>Kult. Boskość utracona</i>)</p> <p>Postacie graczy spotykają się na wernisażu w galerii, specjalizującej się w dziełach sztuki o mrocznej reputacji.</p> <p>MG: Wojtek</p> <p>Triggery: przemoc fizyczna, przemoc psychiczna, groza, sytuacje parapsychiczne, walka, kontrowersyjne tematy, wątki erotyczne</p> | 18+ | 10:00 | 14:00 |
| 6. | <p>„Powrót do przeszłości” (<i>Afterglow</i>)</p> <p>W nocnej ciszy słycać dawno umarłych a ludzie którzy ich szukają, znikają. Anomalie? Mutanty? Duchy?</p> <p>MG: Czołgu</p> <p>Triggery: przemoc fizyczna, przemoc psychiczna, konflikty społeczne, arachnofobia, groza, sytuacje parapsychiczne, walka, kontrowersyjne tematy, zbrodnie wojenne</p> | 18+ | 10:00 | 14:00 |
| 8. | <p>„Miłość twarda jak skała” (<i>Vaesen</i>)</p> <p>Zamieszkała przez rybaków i łowców fok bałtycka wyspa Hanog u wybrzeży Szwecji nie jest łatwym miejscem do życia. Kilka miesięcy temu przybył tu Jens Johansson, młody pastor luterski, który objął parafię po zmarłym niedawno proboszczu. Ale nowy duchowny nie ma charyzmy poprzednika i jego fizycznej odporności na trudy wyspiarskiej egzystencji. Mieszkańcy widzą w Johanssonie wymoczek i mięczaka z miasta, traktując go, co najwyżej, z uprzejmym chłodem. Są jednak i tacy - jak mający opinię najlepszego na wyspie rybaka i łowcy fok Sven Svensson - którzy otwarcie gardzą Johanssonem i dają mu do zrozumienia, że nie jest mile</p> | 18+ | 10:00 | brak |

| | | | | |
|----|--|-----|--------------|-------------|
| | widziany. Sprawy nabierają złego obrotu, gdy przed progiem domu duchownego zostaje znaleziona głowa Svena. Bo na wyspie mieszka też ktoś, kto dla pastora jest gotów zrobić wszystko... MG: Robert Triggery: przemoc fizyczna, przemoc psychiczna, konflikty społeczne, groza, wątki erotyczne, drastyczne sceny | | | |
| 7. | "Wakacje, magowie i kotodziejczynki" (<i>Dungeons&Dragons 5ed</i>) Będąc magami przez całe życie, w końcu dostaliście wyczekiwany urlop. Szefostwo z Candlekeep podpisało papiery i wasze zastane kości nareszcie mogą się rozprostować na słonecznej plaży wysp, na których żyją Tabaxi (kotoludzie). Jest pośród was także ochroniarz z przydziału. Czy będzie to spokojny wypoczynek pod palmami? Kto wie? Na pewno nie zabraknie Fireballi ani napojów w kokosach! MG: Gray Triggery: przemoc fizyczna, konflikty społeczne, walka | 18+ | 12:00 | brak |

Jak dotrzeć na Maraton?

