

1. **Kebab Royale** – Beszamel [komedia fantasy]
2. **Zdrów jak ryba** – Zew Cthulhu [horror]
3. **Wyścig szczurów** – Crash Pendas [komedia nierealistyczna]
4. **Mrok pod Toruniem** – Mörk Borg [horror fantasy]
5. **Zezwolenie na schody** – Quest [komedia fantasy]
6. **Letnie wakacje i ptaki nocy** – Tajemnice Pętli [historia alternatywna]
7. **Serce Zimy** – Dungeons & Dragons 5e [epic fantasy]
8. **Mam co do tego złe przeczucia...** – Star Wars FFG [soft sci-fi]
9. **Puszka Pandory** – Cats of Catthulhu [horror komediowy]
10. **W kuwecie szaleństwa** – Cats of Catthulhu [horror komediowy]

Prowadzący: Pieter

Nazwa sesji: Kebab Royale

System: Beszamel [komedia fantasy]

Liczba graczy: 4

Opis: Raz na cztery lata Królewscy Koneserzy organizują legendarny turniej. Choć nie można w nim wygrać żadnego pucharu, złota, czy nawet czekoladek, chętnych nigdy nie brakuje. Triumf to jedyna szansa na zostanie uznanym za godnego dołączenia do grona legendarnej i tajemniczej organizacji smakoszy-awanturników.

Robert Masłowicz. Charlotte K. Jean Claude Am Am. Lady Zgaga. Rastagast. Magda Ekler. Ser Nick. Te i kilkadziesiąt innych osób leci właśnie okrętem powietrznym zbudowanym z ogromnego ziemniaka na miejsce finałowej konfrontacji. Według plotek ma ona polegać na przygotowaniu najsmaczniejszego dania wybranego przez samego króla.

Jakiej wyrafinowanej potrawy może zażądać Jego Wysokość Mateusz Pierwszy... dwunastolatek?

Prowadzący: Pieter

Nazwa sesji: Zdrów jak ryba

System: Zew Cthulhu [horror]

Liczba graczy: 4

Opis: Rok 1934. W ciągu ostatniej dekady Gdynia zmieniła się z wioski w największy i najnowocześniejszy port Bałtyku. Dziesiątki tysięcy ludzi osiedliło się w nowo wybudowanym mieście w poszukiwaniu lepszego życia. Mało kto pamięta, jak ta okolica wyglądała jeszcze kilkanaście lat temu.

Gdy lokalne władze są bezradne wobec serii brutalnych zabójstw, a “energiczne” działania policji nie przynoszą efektów, do akcji wkracza grupa zaangażowanych obywateli. Czy uda im się odkryć mroczną przeszłość Gdyni... i uratować jej przyszłość?

Prowadzący: Maciej

Nazwa sesji: Wyścig szczurów

System: Crash Pendas [komedia nierealistyczna]

Liczba graczy: 4

Opis: Jesteście szczurami. Dostaliście w swoje małe łapki ciężarówkę pewnej fast-foodowej franczyzy, której nazwa zaczyna się na M a kończy na Donald. Teraz trzeba tylko nią uciec. Tak, szczury potrafią jeździć autem. Czy to syreny policyjne na horyzoncie? Nie ma czasu na wyjaśnienia, trzeba jechać!

Prowadzący: Maciej

Nazwa sesji: Mrok pod Toruniem

System: Mörk Borg [horror fantasy]

Liczba graczy: 4

Opis: Wtrąceni do lochu za przestępstwo, którego nie popełniliście. Patrzycie przez kraty na nisko wiszące chmury zasnuwają nieboskłon. Fetor snuje się wąskimi uliczkami na których tłoczą się podejrzani mieszczanie. Otrzymujecie jednak propozycję, która być może pozwoli ocalić waszą plugawą skórę. Burmistrz miasta poszukuje swojego syna, który zaginął podczas eksploracji katakumb pod katedrą. Dlaczego nikt nie podjął się jego odnalezienia?

Prowadzący: Anna

Nazwa sesji: Zezwolenie na schody

System: Quest [komedia fantasy]

Liczba graczy: 4

Opis: „Załatwienie tych schodów zajęło nam ponad dwa lata. Nie wiem jak ukradli nam zezwolenie na ich wybudowanie i szczerze mówiąc nie obchodzi mnie to. Nie będę budował tutaj lewiportu, nie będę płacił cholernym zdziercom z gildii magów za ich usługi. Macie znaleźć to zezwolenie!” – i z tymi słowami Wasz szef przykuł się do poręczy schodów i czekał. Rzuciliście (może ostatnie) spojrzenie na schody i wyszliście szukać kartki papieru w mieście nieskończonych bibliotek.

Wedle wszelkich prawideł i zwyczajów w przeciętnym mieście stoi jedna (1) wieża maga. W Allium Maiorum wieżą maga jest zdecydowana większość budynków. Żadna z nich nie posiada schodów. I jeśli magowie tak sobie życzą, droga wolna. Ale od Waszych schodów im wara.

Prowadzący: Paweł Smok

Nazwa sesji: Letnie wakacje i ptaki nocy

System: Tajemnice Pętli [historia alternatywna]

Liczba graczy: 3 (z tego co wiem przyprowdzi jedną osobę)

Opis: Krajobraz był pełen maszyn i złomu w ten czy inny sposób związanych z obiektem. Na horyzoncie zawsze widać olbrzymie wieże chłodnicze z zielonymi światłami-przeszkodami lotniczymi. Jeśli przyłożysz ucho do ziemi, możesz usłyszeć bicie serca Pętli – mruczenie Gravitronu, głównego elementu inżynieryjnej magii, na którym skupiały się eksperymenty Pętli.

Lato. Długie dni spędzone na włóczeniu się po okolicy w poszukiwaniu czegoś do roboty. Nuda i błogość w równych proporcjach. Ale słodkie szwedzkie lato okazuje się mieć nutę goryczy. Coś jest nie tak. Zaczyna się od gadającego ptaka, a chwilę później Dzieciaki uwikłane są w nikczemny spisek. Czy uda im się rozwiązać zagadkę zanim będzie za późno?

Prowadzący: Adam Pawlak

Nazwa sesji: Serce Zimy

System: Dungeons & Dragons 5e [epic fantasy]

Liczba graczy: 3-5

Opis: Daleko na północy, za górami Grzbietu Świata, niepodzielnie króluje mróz. Na nieostrożnych wędrowców czyha wiele niebezpieczeństw – od grasujących band orków, przez wygłodniałe yeti, na zwykłych lawinach i śnieżycach kończąc.

Jedyną ostoją cywilizacji jest grupa niewielkich, handlujących ze sobą osad, zwana Dziesięcioma Miastami. Kiedy więc z jednego z nich przestają dochodzić wieści, wysłana zostaje ekspedycja, mająca odkryć źródło problemów i położyć im kres.

Dolina Lodowego Wichru czeka na swoich bohaterów.

Prowadzący: Adam Pawlak

Nazwa sesji: Mam co do tego złe przeczucia...

System: Star Wars FFG [soft sci-fi]

Liczba graczy: 3-5

Opis: To miała być prosta robota. Zazwyczaj zajmujecie się ~~przemysłem~~ nielicencjonowanym handlem między Przestrzenią Huttów a trzeciorzędowymi planetami Zewnętrznych Rubieży, ale suma obiecana za odbiór i transport tej przesyłki okazała się zbyt kusząca.

Kiedy po wyjściu z hiperprzestrzeni przed waszym statkiem pojawia się zabudowana w całości powierzchnia Coruscant, stolicy Galaktycznego Imperium, zaczynacie się zastanawiać, czy gra jest warta świeczki... Ale już za późno, żeby się wycofać. Dobry blaster w kaburze i szybki statek nie raz uratowały wam skórę. Tutaj zaczyna się zabawa.

Prowadzący: Ziemowit

Nazwa sesji: Puszka pandory

System: Cats of Catthulhu [horror komediowy]

Liczba graczy: 4

Opis: Wpływy kociego kultu prowadzonego przez niejakiego arcykapłana Mruczusia rosną. Członkowie ugrupowania mają stały dostęp do najświeższej rybki i wzbudzają respekt nawet przed psami! Coś was skłoniło do tego, by stanąć po stronie dachowca i dołączyć do kociego kultu. Wejście do grupy nie będzie takie łatwe, ponieważ czeka was niezwykle ważne zadanie. Co się stanie, jeśli tajemnicza Puszka Pandory zostanie otwarta? Cats of Catthulhu to prosty narracyjny system oparty na d6, który pozwoli Wam się wcielić w „kota z przedmieścia”.

Prowadzący: Ziemowit

Nazwa sesji: W kuwecie szaleństwa

System: Cats of Catthulhu [horror komediowy]

Liczba graczy: 4

Opis: Jesteście czterema kotami należącymi do jednego właściciela. Wasz niepokój może budzić fakt, że pan nie wraca od dwóch dni, a wy nie macie kciuków, które są niezbędne do tego, by otworzyć puszkę tuńczyka. Co ciekawe, z waszej kuwety zaczyna wydobywać się zapach, który jest dla was zupełnie nowy... Cats of Catthulhu to prosty narracyjny system oparty na d6, który pozwoli Wam się wcielić w „kota z przedmieścia”.