



RZUT NA WSCHÓD

12-13 listopada 2022

PROGRAM

Od kilku lat intensywnie staramy się rozbudować scenę eventów poświęconych grom fabularnym w Lublinie. Efektem tych działań jest już 4. edycja Lubelskiego Festiwalu Gier Fabularnych "Rzut na Wschód", na którą serdecznie zapraszamy. Nie udałooby nam się zorganizować tego wydarzenia, ani wcześniejszych, bez pomocy wielu życzliwych nam osób. Dlatego szczerze dziękujemy tym wszystkim, którzy przyczynili się do sukcesu naszego Festiwalu. Dzięki Wam chcemy organizować kolejne erpegowe wydarzenia i już wybiegamy myślami w rok 2023. Dlatego już teraz zapowiadamy, że "Rzut na Wschód" odbędzie się również w przyszłym roku! :)

Sala RPG

Dura Lex, Sed Lex

System: Warhammer 2ed

Termin: Niedziela 15-18 (3h) Sala C, Stolik 4

Osoba prowadząca: Adrian Skubiszewski

Liczba graczy: 5

Ostrzeżenia: Wiek 12+, przemoc

Opis: Twarde prawo ale prawo. Tak można podsumować prawo w starym świecie, a na pewno w Imperium i Kislevie. Ze dwa miesiące temu pewien burzliwy Ulrykanin z Imperium udał się głęboko w step Kislevu aby nawracać okoliczną ludność. Powrócił jednak tylko jego skryba opowiadając o barbarzyńcach z północy którzy spalili żywcem niewinnego człowieka. Jednakże mieszkańcy Kislevu wspominają o jego temperamencie, mówią że pewnie sam sobie taki los zgotował. To mniej istotne gdyż spraw zainteresowały się organy Imperium. Ojciec Ludwig, kapłan Ulryka został przydzielony do tego zadania, ma zapewnić sprawiedliwość - Imperialną sprawiedliwość, za zabójstwo swego brata w wierze jak i we krwi. Caryca zgodziła się na Imperialne rządy, ale aby nie wypaść źle przy bojarach, postawiła parę warunków. Sprawa ma być załatwiona przed nastaniem zimy, oraz agenci mają być jak najbardziej delikatni. Kapłan wraz ze drużyną swoich Ulrykan udaje się w daleką podróż, wynajmuje w tym celu grupę lokalnych podróżników, aby zaprowadzili go do oddalonej wioski. Jednakże step Kislevu to nie imperialny trakt, droga będzie trudna. Jako kislevscy podróżnicy albo imperialni wojowie musicie pomóc kapłanowi rozwiązać tę sprawę.

Od Zmierzchu do Świt

System: D&D 5ed

Termin: Sobota 14-20 (6h) Sala B, Stolik 2

Osoba prowadząca: Mateusz "hapol" Nawrot

Liczba graczy: 6

Ostrzeżenia: Wiek 16+, Strach, wulgarność, choroby psychiczne, dyskryminacja, przemoc

Opis: Sesja RPG utrzymana w klimacie fantazy z elementami horroru. Uczestnicy będą mieli okazję wcielić się w specjalnie przygotowaną postać, którą muszą doprowadzić żywą do pierwszych promieni Słońca. Jeśli im się nie uda - zło może opanować cały świat!

Dziedzic Holmara

System: D&D 5ed + symulator krasnoludzkiej twierdzy

Termin: Sobota 12-16 (4h) Sala B, Stolik 1

Osoba prowadząca: Marcin Łączyński

Liczba graczy: 5

Ostrzeżenia: Wiek 12+, przemoc

Opis: Przygoda, w której gracze wcielą się w grupę towarzyszy dziedzica (lub dziedziczki) starożytnej krasnoludzkiej twierdzy, wyruszających w odległe góry, po to aby odzyskać dawne krasnoludzkie królestwo z rąk potworów, które załęgły się w jego ruinach. Zagubione krasnoludzkie kopalnie, pamiątki dawnej potęgi, mroczne tajemnice przeszłości - to wszystko i wiele więcej czeka na śmiałków którzy wyruszą w dzikie ostępy pasma Lodowego Muru. Przygoda będzie rozgrywana wg. zasad 5 edycji D&D, z autorską nakładką, dzięki której gracze posmakują też zarządzania krasnoludzką fortecą, jej rozbudową, obroną i powrotem do dawnej potęgi.

Ostrza w Mroku - Prezentacja Systemu

System: Ostrza w Mroku

Termin: Sobota 13-16 (3h) Sala C, Stolik 3

Osoba prowadząca: Adrian Skubiszewski

Liczba graczy: 6

Ostrzeżenia: Wiek 12+, przemoc

Opis: Ostrza w mroku to gra fabularna o grupie śmiałych łotrów rozwijających działalność przestępczą pośród ulic fantastyczno-industrialnego miasta. Są w niej przestępcze skoki, pościgi, ucieczki, niebezpieczne układy, krwawe potyczki, podstępny, zdrady, zwycięstwa i śmierć.

Gramy aby przekonać się, czy początkująca szajka zdoła przetrwać, zawieszona pomiędzy rywalizującymi gangami, potężnymi rodami, mściwymi duchami, strażą miejską i oczywiście czy przezwycięży własne słabości.

W trakcie sesji stworzymy wspólnie szajkę, postacie oraz odegramy skok.

CRISIS TEAM - Agenci Federalni Kontra Superbohaterowie

System: Świat Mroku (nowy)

Termin: Niedziela 12-16 (4h) Sala B, Stolik 1

Osoba prowadząca: Kacper Kowalczyk

Liczba graczy: 4

Ostrzeżenia: Wiek 12+, przemoc

Opis: W świecie, w którym superbohaterowie są nieodłączną częścią życia każdego Amerykańskiego obywatela, ktoś musi pilnować aby ci z wielką mocą ponosili równie wielkie konsekwencje za swój brak odpowiedzialności. Wciel się w członka elitarnego zespołu agentów rządowych, którzy jako jedyni są w stanie stawić czoła zbuntowanym superbohaterom dzięki swoim niezwykłym umiejętnościom, Zagraj w przygodę inspirowaną hitowym serialem "The Boys", wypełnioną akcją, wyborami i konfliktami między postaciami. Jednostrzał wykorzystuje przystępną oraz elastyczną mechanikę nowego "Świata Mroku", a postaci zostały przygotowane specjalnie pod sesję.

SLASHER PARTY - Horror z Lat 80

System: Slasher Party

Termin: Sobota 16-20 (4h) Sala B, Stolik 1

Osoba prowadząca: Kacper Kowalczyk

Liczba graczy: 4

Ostrzeżenia: Wiek 16+, strach, przemoc

Opis: Paczka nastoletnich przyjaciół spotyka się po raz ostatni zanim każde z nich wyjedzie na swoje wymarzone studia. Niewielkie jezioro, zewsząd otaczający las i opuszczona restauracja z ich dzieciństwa, idealne miejsce na ich ostatnie wspólne chwile. Slasher Party to system skupiający się na przeżyciu (a przynajmniej próbie przeżycia) przygody przypominającej sztamkowy amerykański horror z lat 80. Osobliwa, ale przystępna mechanika (bazująca na K6) oraz przygotowane postaci pomagają łatwo stworzyć ten klimat. Czy uda wam się rozwiązać tajemnicę Slasher'a zanim to on was dopadnie?

W Pogoni za Łeleniem

System: Summerland 2ed

Termin: Sobota 16-18 (2h) Sala C, Stolik 3

Osoba prowadząca: Wiktoria Anna "Sei" Oleksy

Liczba graczy: 4

Ostrzeżenia: Wiek 16+ strach, przemoc

Opis: Łelenie to majestatyczne istoty z pięknym porożem wykorzystywanym do rzeźbienia figur. Ich mięso jest pożywne, jednak są cholernie szybkie i rzadko pojawiają się w pobliżu społeczności. Musicie wejść do Głębi, żeby upolować kilka z nich. W końcu zapasy na zimę same się nie zrobią.

Jak Ukraść Ciało w Iglicy?

System: Iglica - Miasto Musi Upaść

Termin: Sobota 18-20 (2h) Sala C, Stolik 3

Osoba prowadząca: Wiktoria Anna "Sei" Oleksy

Liczba graczy: 4

Ostrzeżenia: Wiek 16+, profanacja, przemoc

Opis: Musiałyście wykraść z kostnicy w Nekropolii ciało Dardinere Vane i dostarczyć je do świątyni Karnera w Nowym Niebie. Kiedy jednak je znalazłyście, grabarz już się nim zajmował. Teraz leży martwy, padlinożerne ptaki i duchy zaczynają krążyć dookoła, wy zaś uciekacie ze zwłokami, które zaczynają gnić.

Tama z Drewna Tęczowego

System: Summerland 2ed

Termin: Niedziela 12-14 (2h) Sala C, Stolik 3

Osoba prowadząca: Wiktoria Anna "Sei" Oleksy

Liczba graczy: 4

Ostrzeżenia: Wiek 16+, przemoc, strach, dyskryminacja

Opis: Poziom wody w rzeczkach i kanałach otaczających wioskę Pachole stopniowo małał. Co dziwne, woda zaczęła przybierać różne barwy, aż w końcu koryta rzek i kanałów wyschły. Jaka jest tego przyczyna? Waszym zadaniem jest zbadać sprawę i przywrócić bieg wody.

Czarne Scenariusze - Gródki Mniejsze

System: Dark Heresy 2 (mechanika)

Termin: Niedziela 12-15 (3h) Sala C, Stolik 4

Osoba prowadząca: Michał Wiktor "Ysil" Kwiatkowski

Liczba graczy: 4

Ostrzeżenia: Wiek 16+, przemoc, narkotyki, wulgarność, dyskryminacja

Opis: Wciel się w członka grupy specjalnego przeznaczenia, by przeprowadzić bardzo specjalną operację na terytorium wroga. Sesja utrzymana w klimatach sci-fi lat 70-80', przypominających nieco rozwojem serię Wolfenstein. To od Was zależy po której stronie staniecie.

Akcja sesji dzieje się w małej miejscowości na południu Slavii - Gródki Mniejsze. Potężna federacja ostatnio zapada się pod własnym ciężarem po śmierci Naczelnika. Jesteście specjalistami od różnych dziedzin i to od Was zależy jak podejście do tej misji. W Gródkach znajduje się spory koncern chemiczny, który od jakiegoś czasu jest na celowniku wielu różnych organizacji. Czy będziecie szlachetnymi szumowinami, którzy ocalą to miejsce? A może zostanieie bezwzględniemi profesjonalistami, których nie będzie obchodzić nawet skażenie tutejszych stawów...

Kręgi na Wodzie

System: Warhammer 4ed

Termin: Sobota 12-17 (5h) Sala C, Stolik 4

Osoba prowadząca: Patryk "Nalewka" Nalewajek

Liczba graczy: 4

Ostrzeżenia: Wiek 16+, wulgarność

Opis: Bohaterowie są agentami Marienburskiej gildii morskiej Seledynowy Kormoran. Ostatnimi czasy biznes nie idzie najlepiej a statki toną w niewyjaśnionych okolicznościach. Wczoraj do portu na jednym z okrętów przybył rozbitek z "Korony Mórz", fregaty, która powinna dawno wrócić. Waszym zadaniem jest rozwikłanie tej zagadki, a przynajmniej odnalezienie galeonu "Korony Mórz". Chwytaj za stery, ciągnij liny i żagle staw. Czas ruszać w morze!

Raz na Barce, Raz pod Barką

System: Warhammer 4ed

Termin: Niedziela 14-18 (4h) Sala B, Stolik 2

Osoba prowadząca: Patryk "Nalewka" Nalewajek

Liczba graczy: 4

Ostrzeżenia: Wiek 16+, wulgarność

Opis: Bohaterowie są strażnikami rzek, jest to bardzo odpowiedzialna lecz często nudna robota. Pewnego dnia jednak w ręce znudzonej załogi wpada wielce ciekawy list gończy, z sumka która jest pod nim napisana rozpala zmysły. Wiosła w dłoń, flaszka za pazuchę, karty pochowane! Strażnicy rzeczni nadpływają!

Krasis Sumienia

System: D&D 5ed

Termin: Sobota 17-20 (3h) Sala C, Stolik 4

Osoba prowadząca: Damian "Ciacho" Torba

Liczba graczy: 4

Ostrzeżenia: Wiek 16+, przemoc

Opis: W jednej z dzielnic miasta Ravnica, klejnotu multiversum, panuje chaos. Niepowstrzymana bestia obraca w ruiny wspaniałe budynki, a całe ulice stoją w ogniu. Starożytne Gildie rządzące miastem łączą siły by powstrzymać zagładę. Najtańszym możliwym kosztem, oczywiście.

Full Serwis!

System: SLA Industries

Termin: Niedziela 15-18 (3h) Sala C, Stolik 3

Osoba prowadząca: Michał "Kumo" Misztal

Liczba graczy: 5

Ostrzeżenia: Wiek 16+, przemoc, narkotyki, strach

Opis: Świetnie być Funkcjonariuszem! Korporacja SLA Industries zapewnia dostęp do najlepszego sprzętu, broni i opcje awansu... o ile na to wszystko zasłużycie, rzecz jasna. Może właśnie dziś będzie ten dzień, gdy korporacyjni zwierzchnicy docenią wasze wysiłki i zlecą coś wyjątkowego? Nie czekajcie, pobierzcie formularz i do roboty! Postęp i kariera nie będą na was czekać!

Kłopoty w Bibliotece

System: Autorski

Termin: Niedziela 16-18 (2h) Sala B, Stolik 1

Osoba prowadząca: Aleksandra Kuśmierz

Liczba graczy: 4

Ostrzeżenia: Wiek 12+

Opis: Po "wypadku" w czasie zajęć z chemii, wasza grupa przyjaciół ma zająć się drobnymi porządkami w szkole. Po przybyciu na miejscu okazują się jednak znacznie większe, niż sądziliście – szczególnie, kiedy trafiacie do biblioteki do tej pory dostępnej tylko dla nauczycieli. Jakie sekrety mogą się tam kryć? Przekonajmy się razem!

Prowadź Swój Pług przez Ogród Granatów

System: Zew Cthulhu 7ed

Termin: Sobota 13-17 (4h) Sala C, Stolik 5

Osoba prowadząca: Tomek "Frejtag" Piątek (Gry Frejtaga)

Liczba graczy: 4

Ostrzeżenia: Wiek 16+, przemoc, religia, strach

Opis: Jest rok 1926. To czas rozkwitu metafizyki, okultyzmu i seansów spirytystycznych na warszawskich salonach. Zagracie studentami i jednocześnie adeptami tajemnych sztuk. W pogoni za zakazaną wiedzą nie cofnięcie się przed niczym. Gdzie tym razem zaprowadzi Was kolejna niepokojąca sprawa?

RPG Może Być dla Wszystkich

System: Autorski

Czas: Niedziela 12-15 (4h) Sala C, Stolik 5

Osoba prowadząca: Tomek "Frejtag" Piątek (Gry Frejtaga)

Liczba graczy: 5

Ostrzeżenia: Wiek 7+

Opis: Etiuda fabularna to skuteczna metoda na pobudzenie oraz ćwiczenie wyobraźni i kreatywności: za jej pomocą, wspólnie z graczami, wymyśla się i odgrywa interaktywne historie. To nic innego, jak krótka forma gry fabularnej, w której każdy gracz i graczka może dorzucić coś od siebie, aby nadać wspólnej historii jeszcze ciekawszy kształt. To doskonała metoda do grania międzypokoleniowego.

Sala LARPowa

Morderstwo na Festiwalu

Termin: Sobota 12-15 (3h) Sala D

Osoba prowadząca: Wiktoria Anna "Sei" Oleksy

Liczba graczy: 10

Ostrzeżenia: Wiek 16+, przemoc, strach, dyskryminacja

Opis: Wybraliście się na festiwal gier fabularnych, których wszyscy jesteście wielkimi fanami. Zapisaliście się na sesję gry "Topic". W sali, w której miała się odbyć, znajdujecie zwłoki Mistrza Gry. W jego dłoniach są umieszczone kwiaty. Obok niego leży tajemnicza karta. Co jeśli morderca jest wśród Was?

Zagłada

Termin: Sobota 16-20 (4h) Sala D

Osoba prowadząca: Michał Wiktor "Ysil" Kwiatkowski

Liczba graczy: 5-20

Ostrzeżenia: Wiek 18+, spodziewaj się wszystkiego

Opis: Wszystko zaczęło się od wybuchu Wezuwiusza, najpierw zasypało Pompeje, potem Nowy York. Strumień lawy był bardzo gorący. Ludzkość przegięła i odpaliła czerwony guzik, a główce poszybowały nad całym światem. Na domiar złego, z czeluści piekielnych wypełzły demony, które żądne krwi zaczęły dziesiątkować ludzkość. Ale! Nie Was! Jesteście grupą wybrańców, którzy jakimś cudem, czy to dzięki koneksjom, pieniądzom czy zwykłemu szczęściu, dostali się na pokład schronu. Pytanie tylko... Co teraz?

Kosmici nad Białym Domem

Termin: Niedziela 13-15 (2h) Sala D

Osoba prowadząca: Hubert "Morgot" Stasiuk

Liczba graczy: 7-12

Ostrzeżenia: Wiek 12+

Opis: Nad Białym Domem zawisa wielki statek kosmiczny, z którego w robotycznie brzmiącym angielskim emitowany jest sygnał radiowy. Kosmici żądają dwójki osób, które będą przedstawicielami ludzkości. I to szybko!

Największe szczy kłóćą się kto z nich najlepiej zareprezentuje ludzkość, a reszta świata z zapartym tchem śledzi rozwój wydarzeń. Każdy zadaje sobie pytanie: "Kto wyłoni się zza zamkniętych drzwi?"

Lekki LARP z jajem na którym będą dobrze bawić się początkujący jak i wyjadacze.

Stacja Kelwin

Termin: Niedziela 15-18 (3h) Sala D

Osoba prowadząca: Hubert "Morgot" Stasiuk

Liczba graczy: 9-10

Ostrzeżenia: Wiek 16+, strach, przemoc

Opis: Daleko na biegunie południowym znajduje się stacja Kelwin, na której pracuje międzynarodowy, interdyscyplinarny zespół naukowców. Relatywny spokój i monotonię pracy zaburza zaginięcie głównego badacza. Wbrew pozorom, nie mija zbyt dużo czasu nim sprawą zaczynają interesować się służby specjalne.

Sala prelekcyjna

Panel dyskusyjny z Majką Jeżowską i Marią “Merry” Borys-Piątkowską

Termin: Sobota 16-17 (1h) Sala A

Opis: Panel na temat systemu “Tajemnice Pętli” oraz ich wspólnego scenariusza “nutka w nutkę zgadza się exe”.

Warsztaty - Bohaterowie z kapelusza

Termin: Sobota 14-15 (1h) Sala A

Osoba prowadząca: Maria “Merry” Borys-Piątkowska

Opis: Garść pomysłów i metod na tworzenie ciekawych i niepowtarzalnych Bohaterów. Opowiem o sposobach szybkiej (i nie tylko) kreacji postaci oraz podsunę kilka rad na to jak je odgrywać przy stole podczas sesji! Jeśli brakuje Ci pomysłów, wpadnij, posłuchaj i podziel się własnym doświadczeniem.

Różne triki mechaniki

Termin: Sobota 17-18 (1h) Sala A

Osoba prowadząca: Tomasz “kaduceusz” Pudło

Opis: System, mechanika, zasady - często bardziej wpływają na nasze sesje i fabuły niż skłonni bylibyśmy przyznać. Na tej prelekcji omówię garść ciekawych rozwiązań z wybranych gier fabularnych.

Warsztaty - Światotwórstwo od zera

Termin: Niedziela 12-14 (2h) Sala A

Osoba prowadząca: Aleksandra Kuśmierz

Opis: Jeśli masz jakiś zaczątek świata, który chcesz stworzyć, ale nie wiesz co dalej... to te warsztaty są zdecydowanie dla Ciebie! Od początkowej teorii światotwórstwa przejdziemy do zbiorów pytań jako ćwiczeń kreatywnych. Zabierz znajomych i coś do pisania!

Jak prowadzić kampanię na 20 graczy?

Termin: Niedziela 16-17 (1h) Sala A

Osoba prowadząca: Kacper Kowalczyk

Opis: Masz już dość ciągłego odwoływania czy przekładania sesji, bo znowu coś wypadło w ostatniej chwili? A może byłeś w sytuacji, gdzie gracz całkowicie zrezygnował z udziału w kampanii przez co nie udało się jej dokończyć. Okazuje się, że na te, oraz kilka innych, problemów jest rozwiązanie. Przyjdź na prelekcję, w której dowiesz się jak poprowadzić kampanię w której może brać udział nawet 20 lub więcej graczy. Poznasz kluczowe różnice, pomiędzy taką kampanią a klasyczną, podzielę się osobistymi doświadczeniami gracza takiej przygody oraz przedstawię jak krok po kroku ty możesz ją przygotować.

Summerland, czyli jak Morze Liści opanowało świat

Termin: Sobota 15-16 (1h) Sala A

Osoba prowadząca: Wiktoria Anna "Sei" Oleksy

Opis: Summerland to postapokaliptyczna gra fabularna autorstwa Grega Saundersa, która porusza losy ludzi odrzuconych. Nagle w środku nocy wyrósł wielki las niszczący cywilizację na ziemi. Gracze wcielają się w Drifterów - niewielu ludzi, którzy są w stanie poruszać się po lesie, jednak społeczeństwo ich nie akceptuje.

RPG a game design

Termin: Niedziela 15-16 (1h) Sala A

Osoba prowadząca: Jacek "Bonio" Bącik

Opis: Jak pomocne są gry fabularne w projektowaniu gier komputerowych. Na przykładzie własnego doświadczenia.

RPG z NAPRAWDĘ małym dzieckiem - zapiski polowe

Termin: Sobota 18-19 (1h) Sala A

Osoba prowadząca: Marcin Łączyński

Opis: Prelekcja będzie podsumowaniem prowadzonych od roku eksperymentów z różnymi zabawami narracyjnymi jakie mam przyjemność testować z moją obecnie 2,5 letnią córką. W trakcie prelekcji opowiem o improwizowanych bajkach, rysowanych przygodach i fabularnych mini grach planszowych z użyciem rzeczy, które zazwyczaj łatwo znaleźć w dziecięcym pokoju. W czasie spotkania zastanowimy się jak najlepiej wykorzystać każdą z tych form, o czym pamiętać przed grą, jak się przygotowywać do prowadzenia i nad tym, jakie większe i mniejsze korzyści pedagogiczne mogą z nich wynikać.

Sala rozpraw w RPG

Termin: Sobota 13-14 (1h) Sala A

Osoba prowadząca: Kamil Wilkos

Opis: Przedmiotem prelekcji będą wskazówki jak przedstawić w sesji RPG takie elementy jak proces sądowy i śledztwa kryminalne. Chciałbym oprzeć to swoim doświadczeniu jako MG oraz jako radca prawny. Opisałbym jak przełożyć na język RPG w sposób efektywny i dynamiczny elementy takie jak rozprawy sądowej i przesłuchania świadków, oraz wskazał na jakich historycznych archetypach można oprzeć procesy w różnych uniwersach RPG.

Konkurs niespodzianka

Termin: Sobota 19-20 (1h) Sala A

Osoby prowadzące: Barbara Sanecka-Sieńko, Adam Kwapiński

Opis: Emocje, emocje, emocje! To czeka na wszystkie osoby uczestniczące w konkursie! Jeśli lubisz i znasz się na erpegach, jeśli lubisz rywalizację i adrenalinę, jeśli lubisz chwalić się wiedzą i masz poczucie humoru, ten konkurs jest dla Ciebie!

Crowdfunding a wydawanie gier fabularnych - Warsztaty i dyskusja

Termin: Niedziela 17-18 (1h) Sala A

Osoba prowadząca: Michał Sieńko

Opis: Jeśli zastanawiacie się, dlaczego crowdfunding jest popularny i jak to wpływa na branżę gier fabularnych oraz zastanawiacie się, co jest kluczem do udanej kampanii, przyjdźcie na ten punkt programu. Będzie trochę wiedzy teoretycznej i warsztatów, a na koniec dyskusja.

Projekt zrealizowany przez:

fundacja
animatorów
i twórców
kultury

TRACH

Dzięki wsparciu:



PROJEKT ZREALIZOWANY
DZIĘKI WSPARCIU
MIASTA LUBLIN



A R C H E
HOTEL LUBLIN