



# **RZUT NA WSCHÓD**

28-29 października 2023

# RPGi

## Sąsiedzi

**System:** Zew Cthulhu 7ed

**Termin:** Sobota 12-15 (3h), Sala C, stolik 1

**Osoba prowadząca:** Michał "Kumo" Misztal

**Liczba graczy:** 5

**Ostrzeżenia:** 16+, przemoc, strach

**Opis:** 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...

## Marines!

**System:** Autorski

**Termin:** Sobota 16-20 (4h) Sala C, stolik 1

**Osoba prowadząca:** Marcin "Kvokul" Goworek

**Liczba graczy:** 3-5

**Ostrzeżenia:** 18+, przemoc, seks, używki, dyskryminacja, wulgarność, strach

**Opis:** Opowieść o żołnierzach Protektoratu, największych sił w Galaktyce walczących w chwale z Obcymi. Jeżeli przejdziesz szkolenie, spocznie na Tobie większa odpowiedzialność. Tam gdzie wystalibyśmy tysiąc ludzi piechoty, wyślemy kilku z Twojego oddziału. W zamian czekają najlepsze kurorty, najseksowniejsze laski i Nieśmiertelność!

## Łowy na “Perunie” - Horror sci-fi na statku

**System:** Cold & Dark

**Termin:** Sobota 13-16 (3h), Sala A

**Osoba prowadząca:** Kuba “KubaP” Polkowski

**Liczba graczy:** 2-4

**Ostrzeżenia:** brutalna przemoc, przekleństwa, krew, okaleczenie, śmierć, dekapitacja

**Opis:** Należycie do załogi statku “Perun” - żeńskiego więzienia. Niedługo koniec wachty - i dobrze, bo zbyt długie przebywanie w przestrzeni kosmicznej prowadzi nieuchronnie do VPS-u (Syndromu Psychozy Kosmicznej). Czas płynie powoli. Jest to więzienie o najwyższym rygorze, co oznacza, że więźniarki wybudzane są raz w miesiącu na 24h. Przy 128 więźniarkach oznacza to, że na raz nie śpi zaledwie 4-5 penitencjariuszek. VIN (Sieć Wirtualnej Inteligencji) “Peruna” dba o wybudzanie i usypianie dziewczyn, Wy musicie tylko pilnować, żeby nie zrobiły nic głupiego. I właśnie spieprzyłyście sprawę po całości.

Jednej z więźniarek brakuje. Obudziło się ich 5, a spać poszło 4. Jest to właściwie fizycznie niemożliwe, ponieważ naprawdę trudno zniknąć na statku kosmicznym, zwłaszcza jeśli ma się wszczepiony w trzeci krąg szyjny nadajnik radiowy. A jednak, Wam się udało zgubić jedną z najgroźniejszych terrorystek Waszych czasów - Jagnę Sjewierną, odpowiedzialną za wprowadzenie zarażonych CAV-em (Kalifornijski Wirus Agresji) do kolonii zamieszkałej przez dwa tysiące osób. Nikt nie przeżył. Na rozprawie podobno śmiała się do rozpuku.

A teraz nie wiecie, gdzie jest. To znaczy wiecie - na statku.

Lepiej ją znajdźcie, zanim ona znajdzie Was

## **Wszystko przez te krasnoludy!**

**System:** Warhammer 4ed

**Termin:** Sobota 17-20 (3h), Sala B, stolik 1

**Osoba prowadząca:** Patryk "Nalewka" Nalewajek

**Liczba graczy:** 4

**Ostrzeżenia:** 16+, dyskryminacja, wulgarność, przemoc

**Opis:** Bieda spadła na Asperlitz, a wszystko za sprawą krasnoludów którym znudziło się siedzenie w swoich górskich norach i postanowiły uprzykrzać życie nam, uczciwym obywatelom Imperium!!! Odbierają nam pracę, dom i kto wie, może jutro przyjadą po nasze kobiety i prawa. Ej Wy, mam dla was zadanie, sprawcie żeby krasnoludy stąd odeszły. Nie mam pojęcia jak to zrobicie ale wiem ile mogę wam zapłacić, a złote monety przydadzą się każdemu, myślę się? Wpadnijcie do mojego biura w Asperlitz, przy Brukarskiej 8, a wtajemniczę was w szczegóły...

## **Brygada z naszego podwórka**

**System:** SibirPunk RPG

**Termin:** Sobota 16-20 (4h), Sala A

**Osoba prowadząca:** Marcin "Mad Monk" Majewski

**Liczba graczy:** 4

**Ostrzeżenia:** 18+, przemoc, używki, wulgarność

**Opis:** Zmodyfikowana wersja przygody autorstwa Michała Gołkowskiego. Rozgrywana w świecie z uniwersum cyklu książek Sibirpunk. Czwórka przyjaciół z jednego z wielu betonowych blokowisk miasta Neosibirsk, w piątkowe popołudnie zadaje sobie poważne egzystencjalne pytanie: "Co zrobić, żeby zarobić, a się nie orobić?". Na szczęście odnajduje ich ziomek z propozycją konkretnego i co ważne, szybkiego, zarobku.

## To nie jest prowincja dla starych ludzi

**System:** Warhammer 4ed

**Termin:** Sobota 14-17 (3h), Sala B, stolik 1

**Osoba prowadząca:** Michał Sieńko

**Liczba graczy:** 3-4

**Ostrzeżenia:** 16+, przemoc, zemsta

**Opis:** Gracze wcielą się w spokojnych mieszkańców Reiklandu w wieku około 40-50 lat, którzy zakopali już swoje miecze, topory i łuki, zaczęli żyć spokojnym, wiejskim życiem, z dala od zgiełku miasta i awanturniczego trybu życia. Jednak przeszłości nie można się tak łatwo pozbyć, bo przychodzi nieoczekiwane jak pełnia Morrslieba.

## Goście z Alpha Centauri

**System:** Cyberpunk Red

**Termin:** Sobota 12-16 (4h), Sala C, stolik 2

**Osoba prowadząca:** Krzysztof "Kris" Domański

**Liczba graczy:** 2-6

**Ostrzeżenia:** 16+, przemoc, używki, nawiązania do erotyki

**Opis:** Hej chooms! Życie nie wygląda tak, jakbyście chcieli? Wywalili was z domu? Podnieśli cenę waszego ubezpieczenia Trauma Team, kiedy tylko załapaliście raka? Wasza ulubiona lalka ukradła wam portfel? A może musicie pracować 100 godzin w tygodniu? (Ha, żartuję, tylko 100 godzin to czysta przyjemność!) Mam dla was propozycję: Sprzedajcie się! I nie, nie chodzi o zostanie lalką, tylko o pchanie się w środek strzelaniny co najmniej raz w tygodniu, za akurat tyle edów, żeby pozwolić sobie na jedzenie i czynsz! Czy nie brzmi kusząco? Nova! Fixerzy już na was czekają!

## Granica



**System:** Legenda Pięciu Kręgów 4ed

**Termin:** Sobota 16-20, Sala C, stolik 2

**Osoba prowadząca:** Damian "Ciacho" Torba

**Liczba graczy:** 3

**Ostrzeżenia:** 16+, przemoc, dyskryminacja, strach

**Opis:** W Szmaragdowym Cesarstwie rządzą pokój, harmonia z naturą i duchami przodków. Kierowane tym właśnie dekrety Dworu Cesarskiego mają je zagwarantować. Kiedy jednak graniczna wioska zaczyna stanowić zarzewie konfliktu, zadaniem samurajów Wielkich Klanów jest rozstrzygnąć spór i przywrócić właściwy porządek rzeczy.

## **Cienie nad Bystrzycą**

**System:** Zew Cthulhu

**Termin:** Niedziela 16-19 (3h) Sala A

**Osoba prowadząca:** Natalia "Lis" Wojtyła

**Liczba graczy:** 4

**Ostrzeżenia:** 16+, przemoc, wulgarność, dyskryminacja religijna, groza, opisy miejsc zbrodni

**Opis:** Z pozoru spokojne uliczki skrywają mroczne sekrety, a wieże kościołów ukrywają coś więcej niż tylko dzwony. Wszystko wydaje koncentrować się w okolicach starego miasta, podobno złe wypęta spod ziemi. Mieszkańcy muszą podjąć się desperackiej walki zanim mrok pochłonie całe miasto.

## **Czas zgasić Słońce**

**System:** Iglica: Miasto musi upaść

**Termin:** Niedziela 12-16 (4h) Sala A

**Osoba prowadząca:** Emilia Budzyńska

**Liczba graczy:** 6

**Ostrzeżenia:** 16+, niepokój, dyskryminacja, przemoc, śmierć, używki

**Opis:** Jesteś mrocznym elfem. Ukrywasz się w pełnych bezprawia podziemiach, podczas gdy aelfiry, Twoi oprawcy, pławią się w bogactwach i promieniach słońca. Ale nie na długo. Stań po stronie rewolucji, powstrzymaj Siostrę Karmazynowy-Wschód-Słońca przed dostąpieniem rangi arcybiskupa i ochroń drowy przed dalszymi represjami.

## Czy biegnie z nami więzień?

**System:** Autorski post-apo

**Termin:** Niedziela 16-19 (3h) Sala C, stolik 1

**Osoba prowadząca:** Adrian "Zajac" Zajaczkowski

**Liczba graczy:** 4

**Ostrzeżenia:** 16+, niepokój, dyskryminacja, przemoc, śmierć, używki

**Opis:** Jesteś jednym z najemników, którzy dostali proste zadanie, w postaci uwolnienia niesłusznie skazanego więźnia. Zadanie banalne proste. Otóż wystarczy tylko przekraść się do jego celi, znajdującej się w koszarach położonych w centrum miasta. Po uwolnieniu, więźnia należy bezpiecznie wyprowadzić pod wskazany adres a to wszystko unikając patroli strażników. Co może pójść nie tak?

## Bramy zielonego piekła

**System:** Warhammer 4ed

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

**Osoba prowadząca:** Patryk "Nalewka" Nalewajek

**Liczba graczy:** 4

**Ostrzeżenia:** 16+, przemoc, strach, pająki

**Opis:** Słodkie jest życie najemnika. Dobra płaca, ciekawi ludzie, częste podróże... Nawet na drugi koniec świata, ale pewne sumy potrafią złagodzić pewne okoliczności. Samo zadanie nie jest trudne. "Zapewnić ochronę grupie Altdorfskich uczonych, badających ruiny na jednej z wysepek na wybrzeżu nowego świata, nieopodal Lustrii." Piękne widoki, prawie jak wakacje, mówili. Jak nietrudno zgadnąć nic z tego nie okazało się prawdą, lecz najgorsze miało dopiero nadejść. Nie uprzedzajmy jednak faktów...



# Tajemnice Zalewu Zemborzyckiego

**System:** Zew Cthulhu 7ed

**Termin:** Niedziela 13-16 (3h), Sala C, stolik 1

**Osoba prowadząca:** Michał Sieńko

**Liczba graczy:** 3-4

**Ostrzeżenia:** 12+, obce istoty, strach, przemoc

**Opis:** Akcja przygody dzieje się podczas budowy Zalewu Zemborzyckiego w czerwcu 1972 roku. Badacze biorą udział w czynie społecznym i ku chwale socjalistycznej ojczyzny wspierają budowę zalewu. W trakcie prac budowlanych natrafiają na dziwne znalezisko, które zmieni ich życie.

## Cena poświęcenia

**System:** D&D 5e

**Termin:** Niedziela 12-16 (4h), Sala C, stolik 2

**Osoba prowadząca:** Piotr "Libra" Sikora

**Liczba graczy:** 4

**Ostrzeżenia:** 16+, śmierć, komary, przemoc, strach

**Opis:** Bagna skrywają drogocenny artefakt, a artefakt skrywa stare tajemnice. Tam gdzie kiedyś była wioska drwali, teraz są opustoszałe ruiny po których krążą nieumarli. To pewnie dla tego gildia złodziei "Szpon Kruka" oferuje za dostarczenie tego artefaktu małą fortunę. A wy tych pieniędzy potrzebujecie. I to bardzo.

# Lublin nocą 1930

**System:** Wampir Maskarada 3ed "Revised"

**Termin:** Niedziela 16-19 (3h), Sala B, stolik 1

**Osoba prowadząca:** Adrian Skubiszewski

**Liczba graczy:** 3-4

**Ostrzeżenia:** 18+, przemoc, strach, używki, klasizm, elitaryzm, nacjonalizm, okultyzm, motywy religijne

**Opis:** Sesja Wampira Maskarady 3ed w Lublinie w 1930 roku to mroczna przygoda w świecie wampirów, gdzie intrygi klanowe i polityczne walki kształtują losy ukrytej społeczności nieumarłych. Gracze wcielają się w wampiry, walcząc o przetrwanie w tajemniczym i niebezpiecznym świecie nocy. Czy będziesz pionkiem czy królem na szachownicy?  
A będąc nieśmiertelnym najbardziej czego się boisz... to śmierć.

# LARPy

## Czarny Świt - Koniec Wojny

**Termin:** Sobota 13-16 (3h), Sala D

**Osoba prowadząca:** Michał "Ysil" Kwiatkowski

**Liczba graczy:** 10 (+10 pobocznych)

**Ostrzeżenia:** 16+, przemoc, dyskryminacja, wojna, okrucieństwo, strach, wulgarność

**Opis:** Po wieloletniej i krwawej wojnie pomiędzy pięcioma frakcjami, nareszcie wyłania się wizja pokoju. Narody zmęczone wyczerpującymi walkami postanowiły w końcu usiąść do jednego stołu i przedyskutować losy świata. Nikt nie wyszedł z tej wojny zwycięsko, a widmo użycia broni nuklearnej było dostatecznym punktem przełamania, by rozpocząć negocjacje.

Jeżeli interesuje Cię klimat lat 50' i dyskusje polityczne w klimatach alternatywnego świata - przybądź na wezwanie! Wciel się w rolę dyplomaty i zdecyduj o losach świata po długiej wojnie.

## **Karczma “Pod Kozią Brodą”**

**Termin:** Sobota 17-20 (3h), Sala D

**Osoba prowadząca:** Hubert “Morgot” Stasiuk

**Liczba graczy:** 9-10

**Ostrzeżenia:** 16+, dyskryminacja, przemoc, używki, wulgarność

**Opis:** Szesnaście lat temu w Królestwie Layton doszło do tragedii, która wstrząsnęła jego fundamentami. W wyniku eksplozji pałacu, której epicentrum stanowiła pracownia nadwornego maga Gwynxa, zginął ówczesny król oraz większość dworu. Księżę, który objął tron po tej tragedii, natychmiast wprowadził surowy zakaz praktykowania magii, oskarżając czarodziejów o zdradę stanu. Ci, którzy nie zdołali uciec, padli ofiarą szybko utworzonej Inkwizycji.

Skutki tego dekretu szybko dały się we znaki mieszkańcom królestwa. Gospodarka zależna od magicznego wsparcia runęła, a sąsiadujące królestwa, korzystając z osłabienia Laytonu, coraz bardziej ostrzają sobie zęby na odgryzienie kawałka terytorium.

Mimo tej ciężkiej sytuacji, istnieją miejsca w Królestwie, gdzie życie kwitnie chociaż trochę. Jednym z nich jest nowo otwarta karczma "Pod Kozią Brodą", która jest na prostej drodze, aby stać się najlepszą w mieście. Nikt jednak nie mógł przewidzieć, że wydarzenia rozgrywające się tam dziś okażą się kluczowe dla dalszych losów całego królestwa.

# Wybuchowy koniec roku

**Termin:** Niedziela 16-19 (3h), Sala D

**Osoba prowadząca:** Łucja "Łuczi" Gospodaryk

**Liczba graczy:** 9

**Ostrzeżenia:** 16+, religia, strach, obrażenia ciała

**Opis:** Szkolne akademie. Nikt nigdy nie wiedział dlaczego właściwie się je robi. Zwłaszcza te czerwcowe, organizowane z okazji zakończenia roku szkolnego. Dzieci myślą już tylko o tym, by prędzej wrócić do domu i robić swoje rzeczy. Rodzice i bez tego mają mroczki przed oczami i masę spraw na głowie. Nauczycielom mającą się już oczekiwanie od dawna urlopy, i ten błogi czas, kiedy nie ma się na głowie cudzych dzieci, niby już, już, tylko dotknąć do tego błogiego spokoju i ciszy. Przed nami tylko akademie. Niby można by to skrócić do jednej piosenki i wierszyka, szybkie rozdanie świadectw i do domu. Ale nie w tym roku. W tym roku nikąd ma się pojawić wizytator z kuratorium. Nikt nie wie skąd ta wizyta, ale jest to fakt.

I może byłaby to kolejna nic nieznacząca wizyta kolejnego urzędnika, który musi wyrobić normy gdyby nie nagły zapłon jednego z uczniów. Tak, dokładnie.

Zapłon. Ucznia. Jeden z chłopców w trakcie przedstawienia stanął w płomieniach. Dostownie.

Teraz trzeba odkryć, co tu się właściwie stało.

# Hol dyskusyjny

## Jak zacząć grać w erpegi?

**Termin:** Sobota 12-13 (1h), Hol dyskusyjny

**Osoba prowadząca:** Michał Sieńko

**Opis:** Dyskusja prowadzona przez Michała Sieńko o tym, od jakiego systemu RPG zacząć swoją przygodę z erpegami. Jeśli jeszcze nie grasz w gry fabularne, a chciałabyś lub chciałbyś zacząć, zapraszamy na tę dyskusję!

## Cięcie, Pchnięcie, Półpiruet

**Termin:** Sobota 17-19 (2h), Hol dyskusyjny

**Osoba prowadząca:** Kamil Wilkos

**Opis:** Dyskusja dotyczyć będzie opisywania walki bronią białą w grach fabularnych. Prowadzący od 2015 zajmuje się szermierką historyczną w konwencji HEMA i jest erpegowcem. Celem dyskusji jest zapoznanie z podstawami szermierki w zakresie w jakim pozwoli to tworzyć efektywne i satysfakcjonujące opisy walki. Nie chodzi tu o "urealistycznienie" walki w RPG a jedynie wyposażenie MG w aparat pojęciowy pozwalający tworzyć opisy będące dla graczy zarówno satysfakcjonujące, jak i wewnętrznie spójne.

## **Spotkanie z autorem książki “Krypta Wieczności”**

**Termin:** Sobota 13-16 (3h), Hol dyskusyjny

**Opis:** "Krypta Wieczności" to pierwsza część z cyklu książek "Wrota Ciemności", opowieść o wybitnym szermierzu Daulinie Toharskim, zapomnianych przepowiedniach i tajemniczych kapłanach posługujących się magią nieznaną zwykłym śmiertelnikom. Autor, którego dorobek obejmuje także zbiór opowiadań pod tytułem "Stalowy Smok", oraz liczne teksty w systemie RPG "Marines!", zaprasza na spotkanie, gdzie poznacie nie tylko fascynujący świat z jego książek, ale także system, który pozwoli wam przeżyć własne przygody w tym niezwykłym uniwersum.

## **Poruszyć serca graczy i MGów - Warsztaty o perswazji i tworzeniu argumentów**

**Termin:** Sobota 16-17 (1h), Hol dyskusyjny

**Osoba prowadząca:** Piotr “Libra” Sikora

**Opis:** Łatwo jest powiedzieć na sesji "przekonuje strażników żeby zostawili nas w spokoju" i rzucić na charyzmę. Gorzej kiedy MG pyta co dokładnie mówisz. Na tym warsztacie zastanowimy się co to jest perswazja, jak tworzyć argumenty, jak dobierać je do konkretnych osób i sytuacji.

## **Rodzaje kości w RPG - ich plusy i minusy**

**Termin:** Niedziela 13-14 (1h), Hol dyskusyjny

**Osoba prowadząca:** Hubert "Morgot" Stasiuk

**Opis:** Kostki są niezbędne w życiu każdego erpegowca, praktycznie każdy z nas ma ich też zdecydowanie więcej, niż podpowiadałaby logika. Jednak które z nich są naszymi ulubionymi i dlaczego? Czy k20 jest lepsze od 3k6?

## **Najgorsze mechaniki w grach RPG**

**Termin:** Niedziela 14-16 (2h), Hol dyskusyjny

**Osoba prowadząca:** Hubert "Morgot" Stasiuk

**Opis:** Zapraszam do loży szyderców, gdzie wspólnie pomarudzimy na naszym zdaniem słabe mechaniki, które psują systemy. Co z nimi robimy? Modyfikujemy? Ignorujemy? Cierpimy i psioczymy?

## **Spotkanie: twórcy dla twórców**

**Termin:** Niedziela 12-13 (1h), Hol dyskusyjny

**Osoba prowadząca:** Michał Sieńko

**Opis:** Michał Sieńko opowie o tym, jak zacząć tworzyć własne scenariusze do popularnych gier, jak je wydać lub opublikować, jak zacząć tworzyć własny system i z czym to się wiąże.



# **Plastyczność w byciu MG - historia kontra losowość**

**Termin:** Niedziela 16-17 (1h), Hol dyskusyjny

**Osoba prowadząca:** Ola Kuśmierz

**Opis:** Wielu mistrzów gry kryje swoje rzuty – czy słusznie? Na ile należy naginać wyniki i kiedy? Jak powstrzymać się od railroadingu? Te i wszystkie inne rozterki prowadzących RPGi właśnie tutaj.

## **RPG 1 na 1**

**Termin:** Niedziela 17-18 (1h), Hol dyskusyjny

**Osoba prowadząca:** Ola Kuśmierz

**Opis:** Ponoć największym problemem wszystkich grających w RPGi jest umawianie się na sesje – co, gdyby jednak wyeliminować ten czynnik? Choć granie z tylko jedną osobą może wydać się dziwnym konceptem, być może właśnie to jest powiewem świeżości, którego potrzebujesz w swojej karierze RPGowca.

## **Pokaz gry “Horror w Orient Expressie”**

**Termin:** Niedziela 14-17 (3h), Sala B, stolik 2

**Osoby prowadząca:** Adam Kwapiński, Michał Gołębiowski

**Opis:** Horror w Orient Expressie: Gra planszowa otwiera przed wami luksusowe, choć niebezpieczne wnętrza najstłynniejszego pociągu lat dwudziestych. Ta wspaniała maszyna sunie przez niezwykłą Krainę Snów - z wami na pokładzie! Tu wszystko sprzysięgło się przeciwko wam - od ohydnych kreatur wyłazających z wyrw w rzeczywistości, poprzez kultystów kryjących się między dekadencjami pasażerami i starożytnego, łaknącego krwi wampira, który poluje na wszystko, co żywe, aż po sam czas. Czy uda się wam pokonać wszystkie przeszkody i odkryć mroczne sekrety orient Expressu?

W grze kontrolujecie postacie, które uczą się nowych umiejętności, zbierają przedmioty, rozmawiają z pasażerami i odkrywają wskazówki. To w ich rękach znajduje się los pociągu. Kto wie, może nawet nauczą się czaru, czy dwóch?

Horror w Orient Expressie: Gra planszowa to kooperacyjny tytuł, w którym wraz z pozostałymi Badaczami będziecie próbowali przetrwać na pokładzie przeklętego pociągu. By wygrać, musicie odkryć i dopaść kultystów i przerwać ich hydny rytuał, a jednocześnie dotrzeć do końca trasy pociągu. Przy tylu różnych niebezpieczeństwach, przetrwanie, powstrzymanie okropieństw Krainy Snów i zapobiegnięcie katastrofie, jest prawdziwym wyzwaniem!

**Projekt zrealizowany przez:**



**Dzięki wsparciu:**



PROJEKT ZREALIZOWANY  
DZIĘKI WSPARCIU  
MIASTA LUBLIN



**A R C H E**

HOTEL LUBLIN