

Opis sesji RPG podczas 3k6 Festiwalu Gier 2025

Sobota 11:00-16:00

Tytuł sesji: Pierwsze kroki awanturnika

System: Agonia

Mistrz gry: Łukasz Orszulik

Ilość uczestników: 5

Minimalny wiek uczestnika: 18+

Triggery: rasizm, seksizm, przemoc, wulgarny język

Tagi: dark fantasy, przygoda, awanturnicy, casual

Opis: Wasza drużyna to banda awanturników, którzy trafili do pewnej zapomnianej miejsciny – małej, sennej osady, która nie wyróżnia się niczym szczególnym. No, może poza tym, że ciągle pada. Miejscina leży na uboczu świata, daleko od wielkich bitew, politycznych intryg i innych wielkich wydarzeń. Tutaj życie toczy się powoli, a największą atrakcją jest targ w czwartki.

Sobota 11:00-15:00

Tytuł sesji: Skrob, Drap

System: Zew Cthulhu 7 ed

Mistrz gry: Damian "Waalddii" Wodziński

Ilość uczestników: 4

Minimalny wiek uczestnika: 18+

Triggery: rozkład, gryzonie, elementy body horroru, okultyzm, szaleństwo, choroby psychiczne, izolacja, osaczenie

Tagi: Zew Cthulhu, Lovecraft, współczesność, folk horror

Opis: Wcielicie się w członków ekipy sprzątającej oraz zespołu filmowego, zatrudnionych przez radę miasta do uporządkowania domu „Starego” Gurteena i jego okolic. Zapowiada się na proste wywiezienie gratów, ale stawka jest podejrzanie wysoka, a magistrat nalega na błyskawiczne wykonanie zlecenia. Ekipa filmowa liczy na świetny materiał do reality-show, bo przecież „czyściciele” to niecodzienny temat. Jednak czy jest to tylko nietypowa praca, czy może rada miasta desperacko potrzebowała kogoś, kto w ogóle odważył się przyjąć ten kontrakt? Przekonajcie się o tym sami, dołączając do sesji.

Sobota 11:00-14:00

Tytuł sesji: Hostile Takeover

System: Dungeons & Dragons 5 ed

Mistrz gry: Antoni "Rughalt" Sobkowicz

Ilość uczestników: 5

Minimalny wiek uczestnika: 16+

Triggery: szczury, krew, alkohol

Tagi: fantasy, humor, casual, bohaterowie, Dungeons & Dragons

Opis: Gobliński biznesmen ma kłopoty. Jego pracownicy gdzieś zniknęli, a na rynku zaczęły pojawiać się podrobione krakersy, identyczne z jego własnymi... Czy pomożesz mu rozwiązać tajemnicę i dowiedzieć się kto stoi za próbą wrogiego przejęcia?

Sobota 11:00-15:00

Tytuł sesji: Lubartowska - Jak wynająć mieszkanie i nie zwariować?

System: Zew Cthulhu 7 ed

Mistrz gry: Natalia "Lis" Wojtyła

Ilość uczestników: 4

Minimalny wiek uczestnika: 18+

Triggery: krew, alkohol, używki, wulgaryzmy, opisy potworów

Tagi: Zew Cthulhu, Lovecraft, alternatywna wersja miasta Lublin, apokalipsa

Opis: Nikt nie powiedział, że wynajęcie mieszkania na ulicy Lubartowskiej to dobry pomysł. Przynajmniej jest tanio, a wy jako studenci nie macie dużego budżetu... Sąsiedzi są specyficzni, ale znośni. Jednak coś dziwnego dzieje się nocami na ulicy i nawet lokalsi boją się wychodzić. Na domiar złego zepsuł się Wam zamek w drzwiach od mieszkania...

Sobota 14:00-17:00

Tytuł sesji: Z wycieczką na farmę kamieni

System: Equestria – My Little Pony

Mistrz gry: Aleksandra Kuśmierz

Ilość uczestników: 5 (dzieci mogą przyjść z rodzicami)

Minimalny wiek uczestnika: 10+

Triggery: - brak -

Tagi: My little pony, dla dzieci, kreskówki.

Opis: Wasza bliska przyjaciółka, Pinkie Pie, zaprasza was do odwiedzenia jej rodziny na Farmie Kamieni. Wizyta przybiera jednak nieoczekiwany obrót, kiedy w grę wchodzi drogie kamienie i Psy na diamenty. To brzmi jak problem do rozwiązania właśnie przez Wasze kucyki!

Sobota 15:00-17:00

Krótką przygodą dla osób, które chcą poznać czym są RPG i zagrać krótką sesję.

Tytuł sesji: Podwójne zaślepienie - Poznaj RPG - Ekspresowa sesja dla początkujących

System: Cyberpunk RED

Mistrz gry: Jakub Szczepański

Ilość uczestników: 5

Minimalny wiek uczestnika: 18+

Triggery: przemoc, groza, eksperymenty medyczne

Tagi: cyberpunk, science-fiction, najemnicy

Opis: W Night City fixer jest wszystkim. To on wykonuje całą żmudną robotę w rodzaju wyszukiwania zleceniodawców, dogadywania kontraktów i nawiązywania znajomości, pozwalając wam przejść do tego, co najbardziej lubicie - prawdziwej Strzelaniny Piątkowej Nocy.

Fixera trzeba cenić zwłaszcza wtedy, kiedy nie pobiera za dużej prowizji. Zatem kiedy nagle znika, a jego ex prosi was o przyprowadzenie go do domu nie ma czasu na myślenie - trzeba ruszać i wyrwać go z tarapatów, w które wpakował się najpewniej przez swoją irytującą manierę ratowania świata w wolnych chwilach...

Sobota 15:00-18:00

Tytuł sesji: Legenda Mysiego króla

System: Mysia Straż (*ang. Mausritter*)

Mistrz gry: Natalia "Lis" Wojtyła

Ilość uczestników: 4

Minimalny wiek uczestnika: 7+

Triggery: szczury, żaby

Tagi: fantasy, myszy

Opis: Przed tygodniami król Cheddar zaczął zbierać drużynę gotową by wyruszyć w poszukiwaniu miejsca zwanego marketem. Po wielu dniach przygotowani stoicie spakowani i gotowi na przygodę która czeka za progiem waszej mysiej norki.

Sobota 16:00-18:00

Tytuł sesji: Piasek i Złoto - Poznaj RPG - Ekspresowa sesja dla początkujących
Krótka przygoda dla osób, które chcą poznać czym są RPG i zagrać krótką sesję.

System: Warhammer 2 ed

Mistrz gry: Adrian "Skubi" Skubiszewski

Ilość uczestników: 3

Minimalny wiek uczestnika: 16+

Triggery: przemoc, fanatyzm religijny, przestępczość.

Tagi: Warhammer Fantasy, dark fantasy, Arabia, Persja, Ottomani.

Opis: Wcielicie się w grupkę złodziejasków o różnych talentach, z organizacji nazywanej "stowarzyszeniem". Nie jesteście jednak pełnoprawnymi członkami wspomnianej organizacji. Aby zasłużyć na ten zaszczyt zostaliście wysłani z zadaniem. Oczywiście chodzi o kradzież cennego klejnotu ze stolicy Arabii - El-Haikk - zwanego również Miastem Złodziei. Przydomek ten powstał nie ze względu na plagę złodziei, lecz fakt, iż tylko najlepsi z najlepszych przetrwają w mieście strzeżonym przez samego Sułtana i Wielkiego Imana. Nie powiedziano wam nic więcej na temat waszej misji. Co gorsza w trakcie podróży wyrzucono was w nocy z dorożki bez większości ekwipunku. Będziecie musieli użyć swojego sprytu, wiedzy, gadaniny oraz złodziejskiego fachu, aby zdobyć podstawowy sprzęt, a później dowiedzieć się o co chodzi z tym kamieniem i go zdobyć. Wszystkie chwytaki dozwolone!

Sobota 18:00-22:00

Tytuł sesji: Demony Wojny

System: Kult Boskość Utracona

Mistrz gry: Kamil Wilkos

Ilość uczestników: 4

Minimalny wiek uczestnika: 18+

Triggery: krew, przemoc, gore, horror, wojna.

Tagi: pierwsza wojna światowa, horror.

Opis: Gdy w marcu 1915 roku skapitulowała Twierdza Przemyśl w całych Austro-Węgrzech zapanowała Panika. Ludność Wiednia domagała się sypania redut wokoło miasta, a co przezornie jsi uciekali na zachód. Los na wojnie bywa jednak przewrotny. I tak nadszedł maj 1915 roku najpierw 2 maja CK armia wraz z Niemcami przerwali front pod Gorlicami, a już 16 dni później carscy żołnierze szykowali do obrony nadające się do obrony forty wokół Przemyśla. Walki nie trwały jednak długo. 3 czerwca do Przemyśla wkroczyła piechota 22. Bawarskiego Pułku Strzelców. Mielście już nadzieje że teraz czeka was chwila wytchnienia w wojennej zawierusze. Te były jednak płonne.

Wasza kompania została wyznaczona do szturm na wciąż pozostający poza kontrolą fort XIII. Nikt nie rozumie po co carscy żołnierze bronią tej kupy gruzów, ani po co macie ją zdobywać. Sprawy nie ułatwiają opowiadane drżącym głosem historii z czasów pierwszego i drugiego oblężenia. O głodzie doprowadzającym ludzi do szaleństwa, o rannych dogorywających w kazamatkach fortu i oszalałych od niekończącej artyleryjskiej nawały rekrutach, przypominających już raczej dzikie bestie niż ludzi. No i co właściwie robi ten dziwny oficer w waszej kompanii, bo na miłą czuść od niego oficerem wywiadu...

Sobota 17:00-22:00

Tytuł sesji: Kolacja w Lwiej Chacie

System: Pathfinder 2 ed

Mistrz gry: Aleks "Dedwatcher" Głowacki

Ilość uczestników: 4

Minimalny wiek uczestnika: 18+

Triggery: krew, walka, przemoc.

Tagi: pathfinder, fantasy, bohaterowie.

Opis: Zaproszenie na kolację w Lwiej Chacie dotarło do całej czwórki, zapieczętowane woskową pieczęcią z wizerunkiem wojownika na czymś co przypomina smoka. Samo zaproszenie cytowało Wasze niedawne sukcesy w Korvosan i wspominało o nowej, dobrze płatnej pracy! Niejaki Auldegrund Grimcarver zaprasza was by omówić szczegóły pracy w Lwiej Chacie, jego małej posiadłości w pobliskich górach. Do zaproszenia jest dodana zaliczka wysokości 60 sztuk złota na wydatki związane z podróżą.

Sobota 17:00-22:00

Tytuł sesji: Zaczną opłakiwać róże, kiedy spłoną lasy...

System: Tajemnice Pętli (*ang. Tales from The Loop*)

Mistrz gry: Kacper "Kinaj" Janik

Ilość uczestników: 5

Minimalny wiek uczestnika: 18+

Triggery: psy i wilki, podpalenia, przemoc instytucjonalna, sex, horror/strach

Tagi: urban fantasy, Tales from the loop, ameryka lat 80. XX wieku

Opis: To miał być zwyczajny tydzień. Matematyka jak zawsze jest koszmarem – nauczyciel tylko czeka, aż ktoś się pomyli. Pedagog właśnie wprowadziła do szkoły nowego praktykanta, który wydaje się zupełnie nie zainteresowany waszą klasą. Anglistka po raz kolejny zniknęła na urlopie macierzyńskim, więc wszyscy zgadują, kto tym razem będzie jej zastępstwem. A wf-ista? Cóż, jak zwykle rzuca wam piłkę i każe „coś z tym zrobić”, po czym znika do pokoju nauczycielskiego.

Ale coś się zmieniło. Na początku były to tylko dziwne zjawiska – długopisy lewitujące nad ławkami, podręczniki spadające z półek, a potem... płomienie. Niektóre rzeczy zaczynają się same podpalać, a na ścianach pojawiają się wypalone litery, jakby ktoś próbował zostawić wam wiadomość.

Nie macie pojęcia, co się dzieje, ale jedno jest pewne – jeśli nie rozwiążecie tej zagadki szybko, wasza szkoła może zmienić się w dymiące zgliszcza. A co gorsza... jeśli zawalicie sprawdzian z przyrki w przyszłym tygodniu, rodzice nie pozwolą wam pojechać do parku dinozaurów!

Czy uda wam się odkryć, kto lub co stoi za tym chaosem? I czy uratujecie swoje oceny, zanim będzie za późno?

Sobota 18:00-22:00

Tytuł sesji: Ucieczka z Verdyn Bay

System: We Are Humans

Mistrz gry: Cezary Krzyżanowski

Ilość uczestników: 4

Minimalny wiek uczestnika: 18+

Triggery: krew, brutalność, obcy, tortury, mrok

Tagi: space opera, dark, kosmos, obcy, ucieczka, autorski system

Opis: Kiedy ludzkość sięgnęła gwiazd, myślała że staną się panami wszechświata. Obcy z różnych zakątków galaktyki pokazali ludziom, że się srogo mylili. Żyją teraz w strachu przed nieznanym, przed tymi, którzy ich pokonali w pustce kosmosu i zajęli ich dom. Ludzkość chowa się pośród ruin, próbuje odzyskać swoje miejsce we wszechświecie oraz stanąć na nogi, a przede wszystkim przetrwać.

Verdyn Bay, ośrodek wydobywczy nieopodal Abaddona Prime, znajdujący się na asteroidzie. To tu zostaliście wrzuceni przez brutalne koleje losu i zmuszeni do sprawdzenia, czy nadal tkwi w was człowieczeństwo.

NIEDZIELA

Niedziela 11:00-15:00

Tytuł sesji: Demonologia Pętli

System: Tajemnice Pętli (*ang. Tales from The Loop*)

Mistrz gry: Sebastian "Essedy" Danielak

Ilość uczestników: 4

Minimalny wiek uczestnika: 18+

Triggery: demonologia, roboty, przemoc, wulgaryzmy

Tagi: urban fantasy, Tales from the loop, eksperymenty, czas

Opis: Piątek. Niby zawsze jeden z najszcześniejszych dla was dni. Początek weekendu. Jednak ta przygoda zabiera się za was od najgorszej możliwej opcji... Sprawdzianu z "Lalki". Po nim jednak robi o wiele ciekawiej, a historia Polski zaczyna być możliwa do poznania nie tylko dzięki książkom. Wszystko to rozpoczyna pewna tragedia Pętli.

Niedziela 11:00-15:00

Tytuł sesji: Mroczna Latarnia

System: Zew Cthulhu 7 ed

Mistrz gry: Damian "Waalidii" Wodziński

Ilość uczestników: 4

Minimalny wiek uczestnika: 18+

Triggery: ciemności, zagrożenia na morzu, potencjalne elementy gore, groza, okultyzm, klaustrofobii, osaczenia.

Tagi: Zew Cthulhu, Lovecraft, horror, lata 20, latarnia morska.

Opis: Rok 1926, burzowa noc u wybrzeży Nowej Anglii. Niespodziewana awaria lub niepokojące zdarzenie sprawiło, że światło pobliskiej latarni morskiej zgasło, sprawiając że wszystkie statki przepływające w okolicy są zagrożone. Wasze postacie trafiają do tego miejsca z różnych powodów - jednak każdy chce przetrwać.

W ciemnościach przesiąkniętych deszczem i hukiem grzmotów gracze będą musieli wykazać się odwagą i sprytem. Czy uda się przywrócić blask latarni i zapobiec potencjalnym tragediom? A może mrok kryje tajemnice, których lepiej nie odkrywać? „Mroczna Latarnia” to kameralna opowieść o złowieszczych celach i walce z czasem, świetnie sprawdzająca się jako wprowadzenie w świat Zewu Cthulhu.

Niedziela 11:00-15:00

Tytuł sesji: Boska Komedia

System: Legendy Ildeum

Mistrz gry: Szymon Fijoł

Ilość uczestników: 4

Minimalny wiek uczestnika: 14+

Triggery: Przemoc

Tagi: Heroic fantasy, high fantasy, bogowie, bohaterowie

Opis: Odosobniona wioska, ciężkie czasy i dwójka rozbrykanych, początkujących boskich Patronów spierających się o rząd dusz nad okolicą. Pojedynek na cuda, sztuczki, obietnice i argumenty może rychło przerodzić się w bardziej niebezpieczny konflikt, czy grupa początkujących awanturników spróbuje przerwać spór, czy stanie po jednej ze stron dla własnych profitów?

Niedziela 11:00-15:00

Tytuł sesji: Kapliczka zaginionych dusz

System: Avatar Legends: RPG

Mistrz gry: Julia "Frysk" Borys (Fundacja Lubikon)

Ilość uczestników: 5

Minimalny wiek uczestnika: 18+

Triggery: groza, wulgarny język, pająki.

Tagi: Avatar Legends.

Opis: Życie w czasach wojny nigdy nie było łatwe. Od lat Naród Ognia podbija kolejne ziemie, pali wioski i wysiedla mieszkańców. Przynajmniej tak słyszeliście. Przez długi czas konflikt omijał waszą wioskę. Tej nocy przyszła pora i na was - aby uciec przed grozą wojny, zbiegliście do lasu. Ścigani przez wojsko, dostrzeżliście w ciemnościach starą, zaniedbaną kapliczkę. Ostatnim, co pamiętacie, jest wejście do jej wnętrza. Reszta to biała plama.

Niedziela 11:00-15:00

Tytuł sesji: Jak to jest być szlachcicem?

System: Dzikie Pola 2 ed

Mistrz gry: Piotr "Piotras" Bąk

Ilość uczestników: 6

Minimalny wiek uczestnika: 15+

Triggery: krew, brutalność.

Tagi: szlachcice, Polska Szlachecka, Dzikie Pola.

Opis: Młodzi szlachcice, szlachcianki, cudzoziemcy wstępują do lisowczyków i zaczynają swoją przygodę w służbie Rzeczypospolitej Obojga Narodów jadąc po pięknych polach, staczając potężne bitwy na szable, proch i co tylko wpadnie pod rękę.

Niedziela 11:00-15:00

Tytuł sesji: Dark & Blue

System: Zew Cthulhu 7. ed.

Mistrz gry: Michał Misztal

Ilość uczestników: 6

Minimalny wiek uczestnika: 18+

Triggery: przemoc, ideologia, strach, narkotyki, rasizm

Tagi: horror, kino sensacyjne

Opis: Rok 1990, Nowy York. Fala przestępczości w mieście osiąga szczyt. Grupa przepracowanych policjantów otrzymuje informacje, które mogą poważnie osłabić lokalnych handlarzy narkotyków... O ile mundurowi zadziałają szybko. I nie będą zadawać zbyt dużo pytań, zwłaszcza związanych z pewnymi rzeczami... nie do końca pasującymi do naszej rzeczywistości...

Niedziela 15:00-20:00

Tytuł sesji: Krew na Liściach

System: Legendy Ildeum

Mistrz gry: Jakub Ładosz

Ilość uczestników: 4

Minimalny wiek uczestnika: 18+

Triggery: Przemoc, wulgarny język

Tagi: dark fantasy

Opis: Marzeniami wielu poszukiwaczy przygód są chwała, bogactwa i niesamowite przygody, o których będą opowiadać pokolenia. Każdy jednak kiedyś zaczynał i przyszła również na was pora abyście rozpoczęli budować swoją legendę. Jednak zanim się za to zabierzecie, musicie zarobić aby przeżyć.

W tym celu udajecie się na północ do Antagornu. Nie jest to jednak łatwa przeprawa, ponieważ za bezpieczeństwo i wygodę trzeba zapłacić. Was na to nie stać więc jesteście zmuszeni do przejścia starym, opuszczonym szlakiem. Miejscowi mówią że dzikie zwierzęta to najmniejszy problem jaki was spotka, chodzą pogłoski że jakieś licho tam straszy i że gdzieś w głębi lasu ukryli się bandyci. Ale to przecież dla was żaden problem, prawda?

Niedziela 15:00-20:00

Tytuł sesji: Mroźne preludium

System: PbtA - Sekrety Hogwartu

Mistrz gry: Stefan "Steffer" Serafin

Ilość uczestników: 3

Minimalny wiek uczestnika: 15+

Triggery: prześladowania na tle pochodzenia.

Tagi: Harry Pottera, tajemnica.

Opis: Rok 1910. Atmosfera w Hogwarcie zaczyna gęstnieć. Wśród uczniów rozprawia się o konieczności obalenia starych porządków. Narasta napięcie pomiędzy domami oraz pomiędzy tymi, którzy urodzili się w czarodziejskich rodzinach, a tymi, którzy pochodzą ze świata mugoli.

Jest środek zimy, gdy uczennica mugolskiego pochodzenia nie pojawia się na śniadaniu. Początkowo nauczyciele tłumaczą to zwykłą niesubordynacją, ale coś jest nie tak – jej rzeczy zostają w dormitorium, a ostatni raz widziano ją przy zachodzie słońca, krążącą w okolicach starej wieży, do której nikt nie chodzi. Czy to przypadek? A może ktoś celowo usunął niewygodną uczennicę?

Podczas tej sesji spróbujecie rozwiązać problem zniknięcia panny Thomasin Evans. System na którym będzie prowadzona gra wymaga sporo improwizacji i otwartej głowy. Dzięki zasadom, wyjaśnienie zagadki zniknięcia dziewczyny będzie zależać tylko od Was i od Waszych poczynań.

Zasady gry będą wytłumaczone przed sesją. Od dwóch do trzech graczy. Zapraszam!

Gra jest stworzona na podstawie silnika PbtA. Znajomość angielskiego będzie dużą pomocą.