# LAJCONIK 15

## KRAKOWSKIE DNI Z GRAMI FABULARNYMI

## 25-26.04.26

z

# WSTĘPNIAK

*Witamy na Lajconiku Archeologicznym!*

*Dziękujemy, że towarzyszycie nam już w 15. edycji Lajconika. Za nami setki sesji i godzin spędzonych na gamesroomie, ale to nie koniec, w tym roku czeka was ich jeszcze więcej! Zobaczcie też, jakie artefakty możecie nabyć u wystawców w El Dorado, weźcie udział w igrzyskach gier planszowych i odkrywajcie nasz kowent bawiąc się jak najlepiej.*

*Niech kości zostaną rzucone (tylko nie pomylcie które)!*
*Ekipa Lajconika*

Numer Alarmowy

**+48 535 128 617**

Organizatorzy / Telefon zaufania

**Główny organizator konwentu:**

KRAKOWSKA SIEĆ FANTASTYKI

## ORGANIZATORZY

Tegoroczna edycja Lajconika nie mogłaby odbyć się bez zaangażowania zespołu:

**Monika „Mika” Gaudyn-Szymańska**
Koordynatorka główna

**Iza „Kurai” Duda**
Zastępca głównej koordynatorki

**Michał Malarz, Iwo „Chochlik” Pencarski**
Backoffice

**Vinga**
Program

**Kasia Krzystanek, Jego Cesarska Wysokość**
Promocja

**Radek „Rynvord” Polański**
DTP i grafika

**Monika „Ailish” Filipiak**
Oprawa graficzna

**Michalina „Irysek” Kozak**
Organizacja wolontariuszy

**Adam „Karl” Tkaczyk**
Gamesroom

**Agata Dyl**
Wystawcy

**Julia Wysokińska**
Sponsorzy

**Szymon Kobalczyk, Grzegorz „Tarquill” Traczuk**
Logistyka

**Dawid „Gomuss” Gomułka**
Rejestracja sesji

**Jakub „Dragon” Bojarski**
Wsparcie

Obecny system zapisów powstał i funkcjonuje dzięki staraniom
**Wojciecha Wilka , Wojciecha „Wacu” Dębiaka i Karola Suskiego**

Zawsze z nami: **Krzysztof „Funio” Świątek**

PARTNER STRATEGICZNY

WIERCHY
SZKOŁA PODSTAWOWA
DLA CHŁOPCÓW

ŹRÓDŁO
SZKOŁA PODSTAWOWA
DLA DZIEWCZĄT

**Szkoła Podstawowa WIERCHY oraz Szkoła Podstawowa ŹRÓDŁO Fundacji Sternik - Kraków** to szkoły, które naprawdę dostrzegają każde dziecko – jego potencjał, talenty i potrzeby. Szkoły, w których edukacja spersonalizowana oznacza całościowe podejście, wspierające harmonijny rozwój intelektualny, emocjonalny i społeczny.

To miejsce, gdzie chrześcijańskie wartości są żywym fundamentem codziennego życia – budują atmosferę szacunku, zaufania i odpowiedzialności. W takim środowisku dzieci nie tylko uczą się, ale także kształtują charakter i uczą się podejmować mądre decyzje.

W trosce o skupienie i dobre relacje, szkoły funkcjonują jako przestrzeń wolna od smartfonów – dzięki temu uczniowie rozwijają cierpliwość, koncentrację i uważność, które są dziś cenniejsze niż kiedykolwiek.

Rodzice nie są tylko obserwatorami – są aktywnymi partnerami w procesie wychowania. Zamiast tradycyjnych wywiadówek proponowane są indywidualne spotkania (tutoring rodzinny), które pozwalają na realny wpływ na rozwój dziecka i budowanie bliskiej współpracy ze szkołą.

W ramach współpracy z rodzicami dostępne są również programy wsparcia i rozwoju, takie jak Akademia Familijna, a także inspirujące wykłady i konferencje, które pomagają odnaleźć się w wyzwaniach codziennego życia rodzinnego.

To podejście tworzy szkołę, która nie tylko uczy – ale wspiera, inspiruje i wychowuje. Szkołę, w której dzieci i rodziny rosną razem.

## PARTNERZY

PATRONI

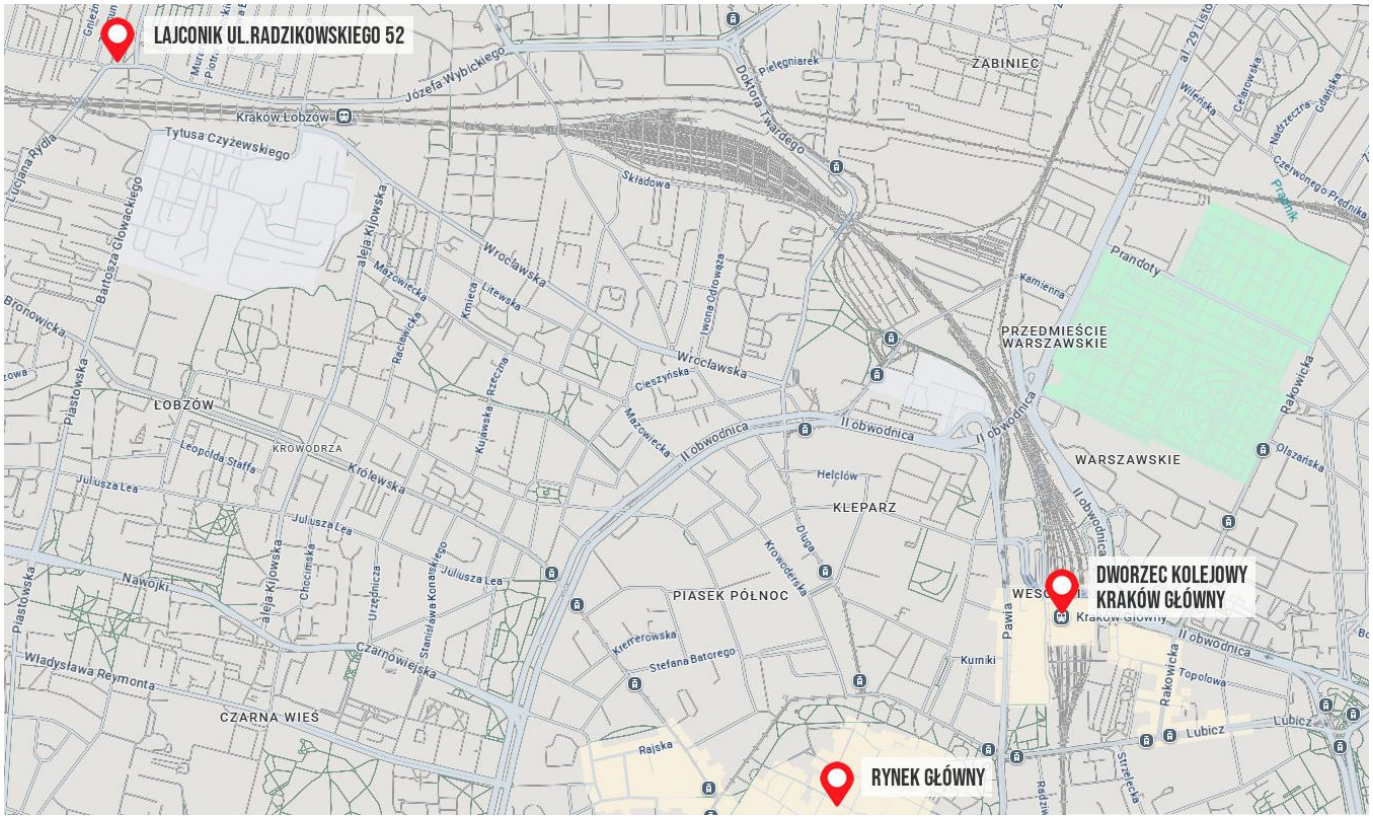
IMLADRIS
KRAKOWSKI WEEKEND Z FANTASTYKĄ
R'LYEH CAFE
SKIERON
ZĘBATKA RPG
KONWENTY POŁUDNIOWE
ŚLĄSKIE DNI FANTASTYKI
POLSKIE ERPEGOWANIE
FAHRENHEIT
WWW.FAHRENHEIT.NET.PL

## PODSTAWOWE INFORMACJE I JAK DOTRZEĆ

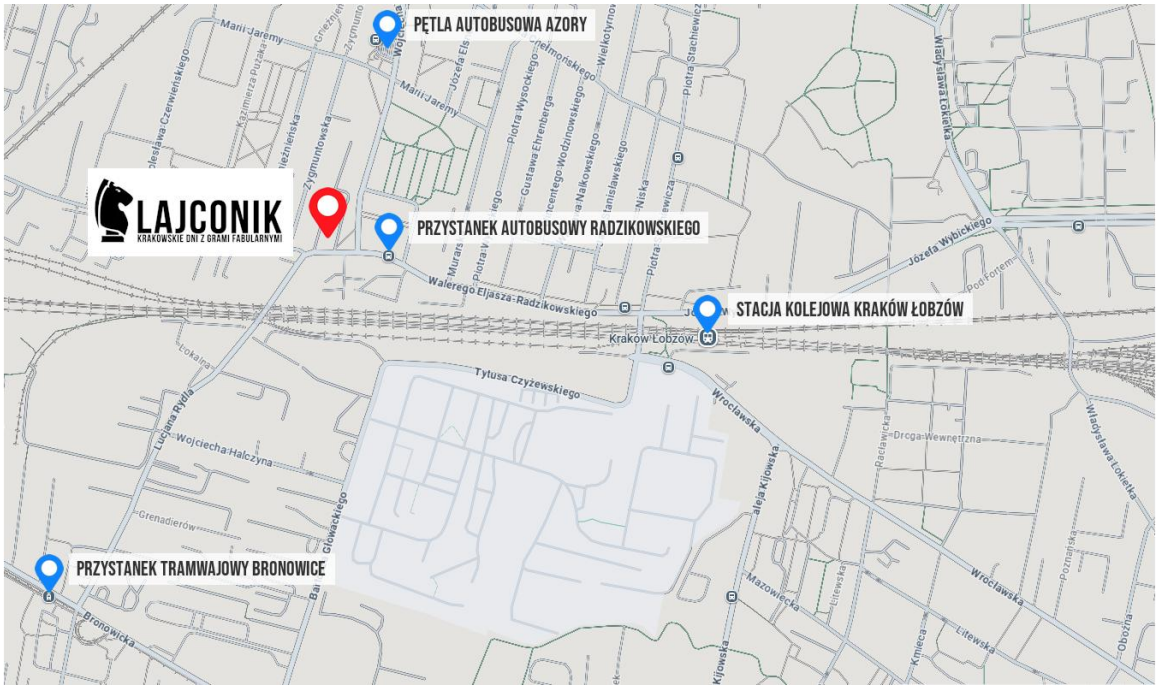
Konwent odbywa się w dniach 25-26 kwietnia 2026 roku, w budynku Szkoły Podstawowej WIERCHY przy ulicy Radzikowskiego 52 w Krakowie.

Dojazd z centrum z okolic Dworca Głównego:

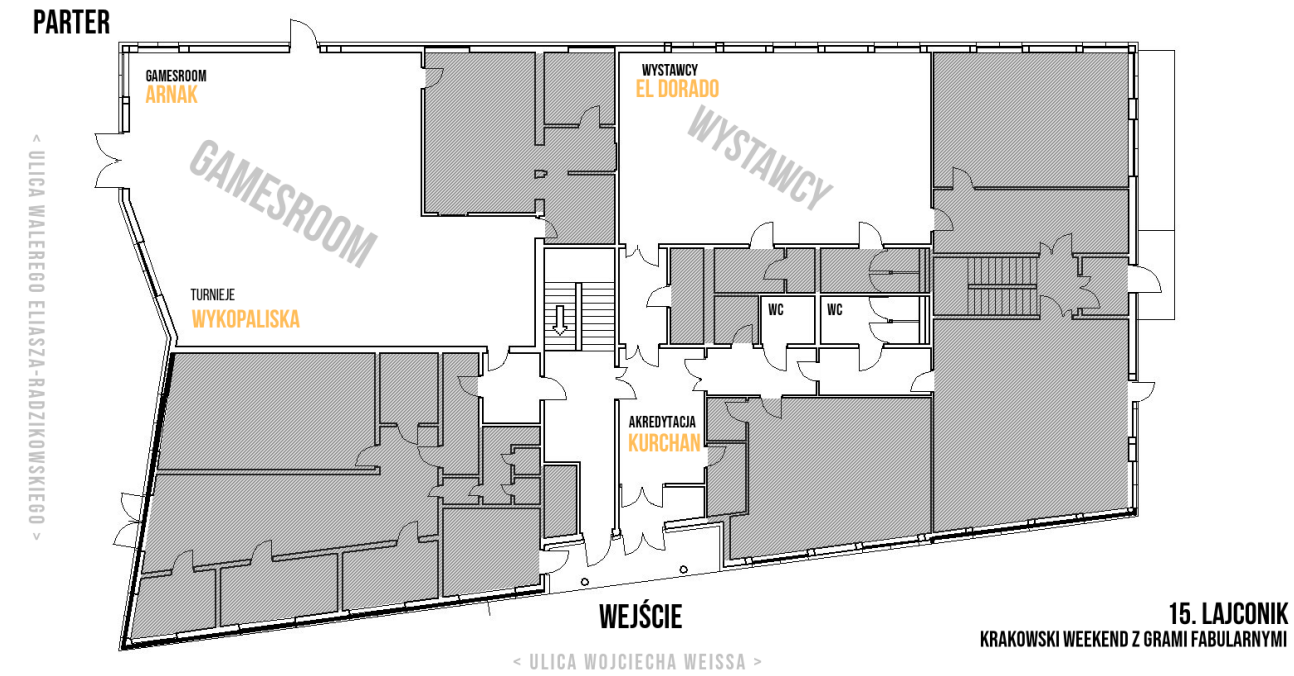
- autobus 130 z przystanku Dworzec Główny Zachód, przystanek końcowy Pętla Azory 1 gdzie należy wysiąść i przejść kilkaset metrów na południe w kierunku ulicy Rydla.
- szybka kolej miejska (pociąg SKA1) z Dworca Głównego Zachód do stacji Kraków Łobzów, następnie kierować się ulicą Radzikowskiego na zachód.
- Tramwaje linii 4, 8, 14, 24 z przystanku Teatr Słowackiego do przystanku Bronowice, gdzie należy wysiąść i udać się na północ ulicą Rydla

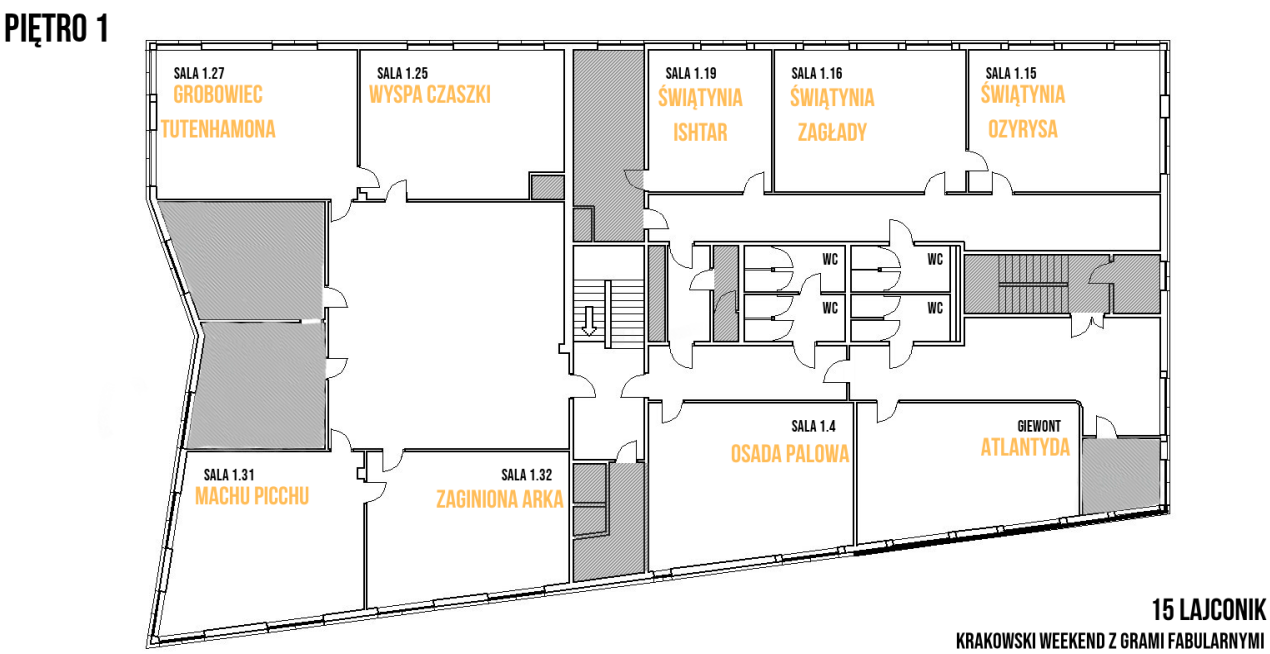


## PODSTAWOWE INFORMACJE I JAK DOTRZEĆ



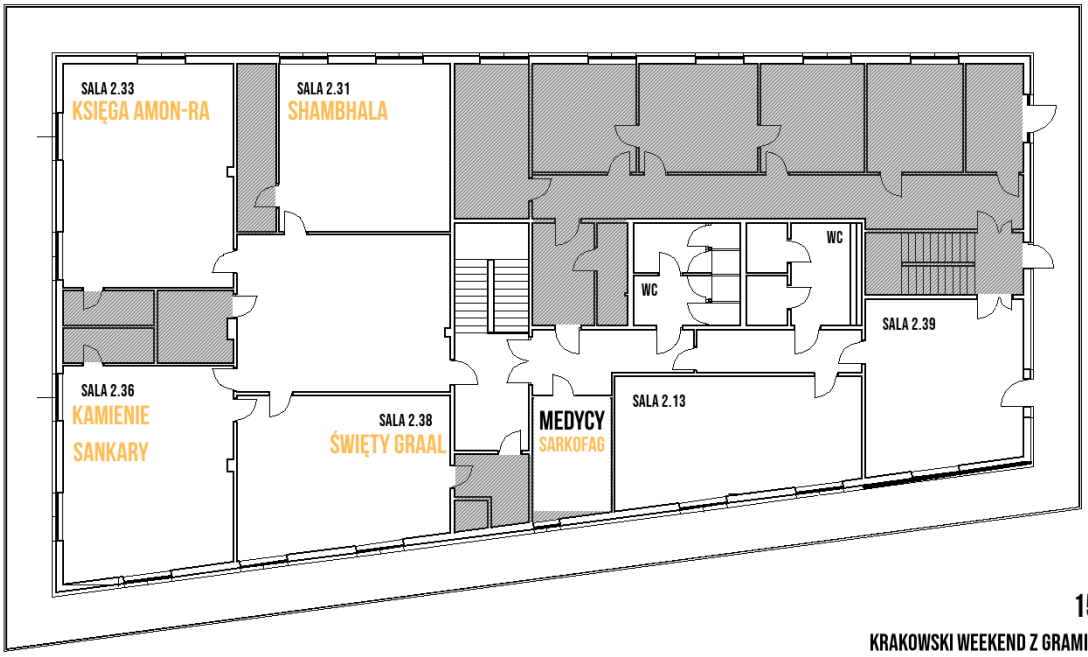
# MAPA SZKOŁY PODSTAWOWEJ WIERCHY



## MAPA SZKOŁY PODSTAWOWEJ WIERCHY

**PIĘTRO 2**



## TABELA PROGRAM KONWENTU - SOBOTA

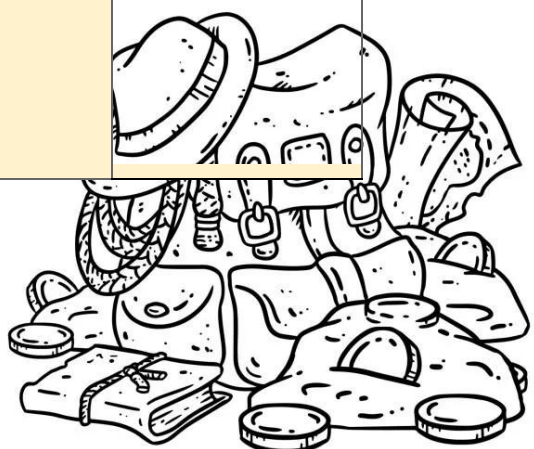
<table>
<tr><th>SOBOTA</th><th>Warsztatowa ATLANTYDA</th><th>Granie na żądanie Osada Palowa</th><th>Turnieje Gamesroom</th><th>WARSZTATY Gamesroom</th></tr>
<tr><td>9:30</td><td colspan="4">Otwarcie akredytacji WIERCHY</td></tr>
<tr><td>10:00</td><td rowspan="8">Jak się w to w ogóle gra: Stargate edyszyn</td><td rowspan="14">GRANIE NA ŻĄDANIE</td><td></td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>10:30</td><td rowspan="7">Eliminacje do mistrzostw Polski w Ślimaki</td></tr>
<tr><td>11:00</td><td rowspan="13">Malowanie figurek</td></tr>
<tr><td>11:30</td></tr>
<tr><td>12:00</td></tr>
<tr><td>12:30</td></tr>
<tr><td>13:00</td></tr>
<tr><td>13:30</td></tr>
<tr><td>14:00</td><td rowspan="2">Filmowa muzyka na twojej sesji</td></tr>
<tr><td>14:30</td></tr>
<tr><td>15:00</td><td rowspan="4">Od Indiany Jones po Stardew Valley - czyli jak archeologia jest widziana w popkulturze?</td><td rowspan="6">Eliminacje do mistrzostw Polski w CATAN</td></tr>
<tr><td>15:30</td></tr>
<tr><td>16:00</td></tr>
<tr><td>16:30</td></tr>
<tr><td>17:00</td><td rowspan="2">Konwentowe Kalambury</td></tr>
<tr><td>17:30</td></tr>
</table>

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 18:00 | | | | |
| 18:30 | | | | |
| 19:00 | **Impreza integracyjna** [R'lyeh Cafe ul Lubicz 28] | | | |

Przez cały dzień na parterze w sali Arnak otwarty gamesroom.

## TABELA PROGRAM KONWENTU - SOBOTA

| SOBOTA | Gamesroom | Gamesroom | El Dorado Wystawcy | Boisko |
|---|---|---|---|---|
| 9:30 | **Otwarcie akredytacji WIERCHY** | | | |
| 10:00 | | | **Wystawcy** | |
| 10:30 | | | | |
| 11:00 | **Łapy na Zlecenie - prototyp gry planszowej** | **Testy gry Pagania World** | | |
| 11:30 | | | | |
| 12:00 | | | | |
| 12:30 | | | | |
| 13:00 | | | | |
| 13:30 | | | | |
| 14:00 | | | | |
| 14:30 | | | | |
| 15:00 | | | | |
| 15:30 | | | | |
| 16:00 | | | | |
| 16:30 | | | | |
| 17:00 | | | | |
| 17:30 | | | | |



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 18:00 | | | | |
| 18:30 | | | | |
| 19:00 | **Impreza integracyjna R'lyeh Cafe ul Lubicz 28** | | | |

Przez cały dzień na parterze w sali Arnak otwarty gamesroom.

## TABELA PROGRAMOWA KONWENTU - NIEDZIELA

<table>
<tr><th>NIEDZIELA</th><th>Warsztatowa ATLANTYDA</th><th>Granie na żądanie Osada Palowa</th><th>Turnieje Gamesroom</th><th>WARSZTATY Gamesroom</th></tr>
<tr><td>10:00</td><td colspan="4">Otwarcie akredytacji WIERCHY</td></tr>
<tr><td>10:30</td><td rowspan="8">Jak się w to w ogóle gra: Stranger Things edyszyn</td><td rowspan="15">Granie na żadanie</td><td></td><td rowspan="15">Malowanie figurek</td></tr>
<tr><td>11:00</td><td></td></tr>
<tr><td>11:30</td><td></td></tr>
<tr><td>12:00</td><td rowspan="6">Draftozaur - turniej dla dzieci (do 13 roku życia)</td></tr>
<tr><td>12:30</td></tr>
<tr><td>13:00</td></tr>
<tr><td>13:30</td></tr>
<tr><td>14:00</td></tr>
<tr><td>14:30</td><td>przerwa</td></tr>
<tr><td>15:00</td><td rowspan="2">Jak być złym twórcą podręczników RPG z perspektywy mg-ka</td><td rowspan="5"></td></tr>
<tr><td>15:30</td></tr>
<tr><td>16:00</td><td rowspan="2">Pięćdziesiąt twarzy Nicolasa Cage’a</td></tr>
<tr><td>16:30</td></tr>
<tr><td>17:00</td><td rowspan="2">Improwizowane tory w piaskownicy, czyli o podstawowych podejsciach (nie) planowania</td></tr>
<tr><td>17:30</td><td></td></tr>
</table>

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | **scenariusza RPG** | | | |
| 18:00 | **Konwentowe Kalambury** | | | |
| 18:30 | | | | |
| 19:00 | | | | |
| 19:30 | | | | |
| 20:00 | | | | **GALA LAJCONIKA** |

Przez cały dzień na parterze w sali Arnak otwarty gamesroom.

## TABELA PROGRAM KONWENTU - NIEDZIELA

| SOBOTA | Gamesroom | Gamesroom | El Dorado Wystawcy | Boisko |
|---|---|---|---|---|
| 9:30 | **Otwarcie akredytacji WIERCHY** | | | |
| 10:00 | | | **Wystawcy** | |
| 10:30 | | | | |
| 11:00 | **Łapy na Zlecenie - prototyp gry planszowej** | **Testy gry Pagania World** | | |
| 11:30 | | | | |
| 12:00 | | | | |
| 12:30 | | | | |
| 13:00 | | | | |
| 13:30 | | | | |
| 14:00 | | | | **Turniej w Mölkky** |
| 14:30 | | | | |
| 15:00 | | | | |
| 15:30 | | | | |
| 16:00 | | | | |
| 16:30 | | | | |
| 17:00 | | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 17:30 | | | | |
| 18:00 | | | | |
| 18:30 | | | | |
| 19:00 | | | | |
| 19:30 | | | | |
| 20:00 | | | | |

Przez cały dzień na parterze w sali Arnak otwarty gamesroom.

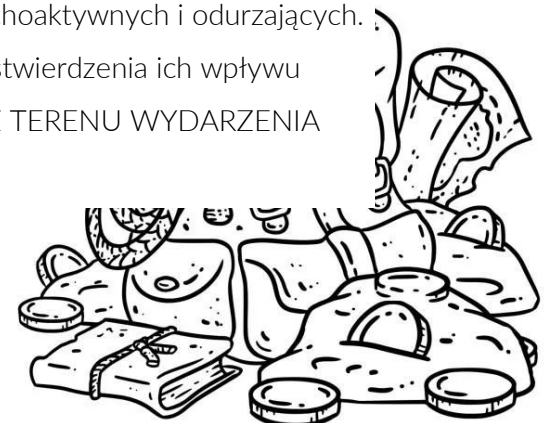
REGULAMIN KONWENTU LAJCONIK 2026

## INFORMACJE O WYDARZENIU

- Organizatorem Krakowskich Dni z Grami Fabularnymi „Lajconik" jest Stowarzyszenie Krakowska Sieć Fantastyki, zarejestrowane w Krakowie pod numerem KRS: 0000484737. W trakcie Krakowskich Dni z Grami Fabularnymi „Lajconik" Stowarzyszenie reprezentują osoby do tego wyznaczone, w szczególności: Koordynatorzy i Obsługa.
- Krakowskie Dni z Grami Fabularnymi „Lajconik" są wydarzeniem niekomercyjnym. Wpłacane składki akredytacyjne przeznaczane są na pokrycie kosztów organizacji wydarzenia.
- Wydarzenie Krakowskie Dni z Grami Fabularnymi „Lajconik" ma charakter wydarzenia zamkniętego, w którym udział mogą wziąć osoby, które uzyskały zgodę Organizatorów na ustalonych przez nich warunkach.

## CZAS I MIEJSCE WYDARZENIA

- Krakowskie Dni z Grami Fabularnymi „Lajconik 2026" odbywają się w dniach 25 i 26 kwietnia 2026 roku.
- Terenem wydarzenia jest budynek Szkół Podstawowych Wierchy i Źródło Fundacji Sternik, ul. Walerego Eljasza-Radzikowskiego 52, 31-315 Kraków. Na terenie wydarzenia wolno przebywać w godzinach i pomieszczeniach wyznaczonych przez organizatorów. W salach przeznaczonych dla Organizatorów mogą przebywać wyłącznie Organizatorzy.
- Na teren wydarzenia nie wolno wnosić przedmiotów mogących stanowić zagrożenie dla zdrowia lub życia uczestników, w tym broni białej, broni „bezpiecznej", palnej i ASG. Wszystkie imitacje i podobne akcesoria na sesję wymagają zgłoszenia Organizacji.
- Na terenie wydarzenia obowiązuje BEZWZGLĘDNY ZAKAZ posiadania, spożywania i bycia pod wpływem napojów alkoholowych, środków psychoaktywnych i odurzających. W przypadku odnalezienia u uczestnika ww. środków lub stwierdzenia ich wpływu nastąpi NATYCHMIASTOWE USUNIĘCIE UCZESTNIKA Z TERENU WYDARZENIA bez zwrotu kosztów akredytacji.



- Na terenie wydarzenia obowiązuje BEZWZGLĘDNY ZAKAZ posiadania i spożywania napojów energetycznych.
- Na terenie wydarzenia obowiązuje całkowity zakaz palenia tytoniu. Osoby łamiące ten zakaz zostaną wyproszone z terenu wydarzenia.

## UCZESTNICTWO W WYDARZENIU

- Dowodem uzyskanej zgody na uczestnictwo w wydarzeniu są identyfikatory Krakowskich Dni z Grami Fabularnymi „Lajconik". Identyfikator należy nosić w widocznym miejscu oraz okazywać na każde wezwanie Organizatorów. Zgubienie identyfikatora należy niezwłocznie zgłosić Organizatorom w punkcie akredytacji.
- Każda osoba, która przybędzie na imprezę „Lajconik", zobowiązana jest wylegitymować się ważnym dowodem tożsamości ze zdjęciem. Osoby między 12 a 18 rokiem życia muszą przedłożyć pisemną zgodę rodzica lub opiekuna prawnego na udział w wydarzeniu. Dzieci poniżej 12 roku życia zapraszamy wyłącznie z rodzicami lub opiekunami.
- Każdy uczestnik wydarzenia zgadza się na udostępnienie Organizatorom swoich danych osobowych, które zostaną użyte wyłącznie w sposób określony w osobnej procedurze i nie będą udostępniane osobom trzecim.
- Organizator rezerwuje sobie prawo do używania materiałów z wydarzenia (zdjęcia, wideo i inne) zawierających wizerunek osobowy uczestników w celach promocyjnych, bez konsultacji z zainteresowanymi osobami, mając na uwadze ich dobro i godność osobistą.
- Każdy uczestnik zobowiązany jest do kulturalnego zachowania, sprzątania po sobie i podporządkowania się decyzjom Organizatorów.
- Każdy uczestnik zobowiązany jest do zapoznania się ze Standardami Ochrony Małoletnich obowiązującymi w Stowarzyszeniu Krakowska Sieć Fantastyki i przestrzegania ich. W szczególności (lecz nie wyłącznie) dotyczy to stosowania się do:
    - zasad bezpiecznych relacji osoba dorosła – małoletni
    - zgłaszania zagrożeń bezpieczeństwa małoletniego
    - zasad ochrony wizerunku małoletniego
- Każdy Mistrz Gry prowadzący sesję dopuszczającą udział w niej osób nieletnich przejdzie procedurę sprawdzenia opisaną w Standardach Ochrony Małoletnich Ust. V

pkt. 3-4. Zgłoszenie sesji dopuszczającej udział osób nieletnich jest zatem wyrażeniem zgody na tę procedurę w wypadku przyjęcia sesji do programu konwentu.

- Każdy Mistrz Gry prowadzący sesję dopuszczającą udział w niej osób nieletnich przejdzie procedurę sprawdzenia opisaną w Standardach Ochrony Małoletnich Ust. V pkt. 3-4. Zgłoszenie sesji dopuszczającej udział osób nieletnich jest zatem wyrażeniem zgody na tę procedurę w wypadku przyjęcia sesji do programu konwentu.

## ORGANIZATORZY

- Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany i uzupełniania programu wydarzenia.
- Organizatorzy nie odpowiadają za rzeczy zgubione lub pozostawione bez opieki.
- Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za szkody materialne spowodowane przez uczestników wydarzenia; ich sprawcy będą pociągani do odpowiedzialności.
- Organizatorzy nie odpowiadają za szkody moralne i zdrowotne uczestników imprezy; ubezpieczenie od następstw nieszczęśliwych wypadków każdy uczestnik powinien wykupić samodzielnie przed rozpoczęciem wydarzenia.
- Zgodnie ze Standardami Ochrony Małoletnich zarząd Stowarzyszenia wyznaczy Przedstawicieli Stowarzyszenia odpowiedzialnych za realizację Standardów i kontakt z małoletnimi podczas wydarzenia “Lajconik”. Informacje o wyznaczonych Przedstawicielach i sposobach kontaktu z nimi dostępne będą przy stanowisku akredytacji.
- Koordynatorzy i Obsługa, których zadania wymagają lub mogą wymagać opieki nad małoletnimi realizującymi zainteresowania przejdą procedurę sprawdzenia opisaną w Standardach Ochrony Małoletnich Ust. V pkt. 3-4.

## O REGULAMINIE

- Regulamin obowiązuje zarówno Uczestników, jak i Mistrzów Gry, Obsługę wydarzenia i samych Organizatorów.
- Przy wejściu na teren wydarzenia każdy uczestnik będzie zobowiązany potwierdzić znajomość Regulaminu i wyrazić zgodę na jego przestrzeganie poprzez złożenie swojego podpisu na odpowiedniej liście.
- Nieznajomość Regulaminu nie zwalnia z jego przestrzegania i ponoszenia konsekwencji wynikających z jego łamania.

- Nadzór nad przestrzeganiem Regulaminu sprawują Organizatorzy i Obsługa wydarzenia.
- O sprawach nieuwzględnionych w Regulaminie decydują Organizatorzy.
- Osoby nieprzestrzegające Regulaminu mogą zostać usunięte z terenu wydarzenia.
- Łamanie prawa na terenie imprezy karane będzie natychmiastowym usunięciem z terenu wydarzenia i poinformowaniem Policji wraz z przekazaniem danych osobowych posiadanych przez Organizację.

## PROGRAM – KONKURS PIECZATKOWY

W tym roku na akredytacji powinniście dostać kartkę do zbierania pieczątek. Pieczątki są poukrywane po całej szkole konwentowej. Zachęcamy do spróbowania zebrania wszystkich pieczątek. Za zebranie kompletu przewidziane są nagrody od naszych sponsorów. Im ktoś szybszy tym lepsze nagrody do zdobycia. Jeżeli jednak nie udało się zebrać wtrakcie konwentu wszystkich i tak zapraszamy z niedokończoną kolekcją na gale Lajconika. Plotki głoszą, że można tam będzie znaleźć starożytną 6 pieczęć która wg. Legend potrafi zastąpić wszystkie pozostałe.

## PROGRAM - OPISY SESJI - SOBOTA TURA I

25/04/26/04/2026 - SOBOTA - 10:00 - 14:00 sala Zaginiona Arka

**Próba odwagi [15+]** | Metamorphosis Alpha

Marcin "Seji" Segit

Należycie do prymitywnego plemienia posługującego się kamiennymi i kościanymi narzędziami. Świat wokół waszej wioski jest dziki, niezbadany i bardzo niebezpieczny. Dzisiaj weźmiecie udział w próbę odwagi, aby udowodnić swoje męstwo i zostać przyjętym w grono dorosłych. Zastanawiacie się, jakie zadania przygotowała dla was starszyzna plemienna. Może zmierzycie się z gromadą niebezpiecznych sykunów lub podstępnymi wilkowcami? A może każą wam przynieść święte przedmioty z kamiennego lasu strzeżonego przez nieśmiertelnego Króla Światła? Jeśli przeżyjecie, dostąpicie zaszczytu zasiadania ze starszyzną przy jednym ognisku i zyskacie uznanie społeczności.
„Próba odwagi" to sesja demonstracyjna w „Metamorphosis Alpha", pierwszą wydaną grę fabularną SF. Na sesji: podróże przez odludzia, odkrywanie nieznanego, pułapki, krwiożercze potwory, starożytne artefakty i pradawne tajemnice.

## PROGRAM - OPISY SESJI - SOBOTA TURA I

25/04/26/04/2026 - SOBOTA - 10:00 - 19:00 sala Kamienie Sankary
**Bez Oddechu [+18]** | Broken Tales RPG
Nieogarnięty MG

Broken Tales to gra RPG, w której gracze wcielają się w antagonistów z klasycznych baśni, którzy w ramach odkupienia swych win jako Łowcy badają dla Zakonu Papiestwa nadprzyrodzone wydarzenia, które mają miejsce w XVIII-wiecznej Rozbitej Europie. Tym razem grupa łowców udaje się do podupadłego Sandomierza, by rozwikłać mroczną tajemnicę zniknięć i morderstw.
UWAGA: Sesja może potencjalnie przedłużyć się na kolejną turę.

25/04/26/04/2026 - SOBOTA - 10:00 - 14:00 sala Grobowiec Tutenhamona
**Klątwa Azteckich Ruin [+18]** | Shadowrun 4ED
Julian "TMPlar" Ludwikowski

Pilnowanie archeologów to bezpieczna fucha. Pojedziesz do Meksyku i powylegujesz się na plaży. To przecież cywilizowany, turystyczny kraj. Nie wierzysz przecież w zabobony o klątwach, albo plotki o rebeliantach. Ktoś tam coś kiedyś mówił o jakichś toksycznych szamanach, krwawej magii i korporacyjnych szwadronach śmierci, ale jesteś pewien, że przesadzał. Co złego tak naprawdę może się wydarzyć?

## PROGRAM - OPISY SESJI - SOBOTA TURA I

25/04/26/04/2026 - SOBOTA - 10:00 - 14:00 sala Wyspa Czaszki

**Klątwa Bogini Kotmet [+15]** | Zew Cthulhu: Kothulhu

Jaśkier (Liga ZMG)

Koci Bracia i Kocie Siostry, dziwne dni nadchodzą! Wszyscy czujecie narastający wśród kociej społeczności niepokój. W ostatnich dniach pojawiały się sny, które wywołałyby dreszcz u samej Bast. Plotki krążą, słabsi wśród was zaczynają lamentować przerażeni przez zsyłane wizje.
Coś złego zbliża się do Waszego miasta. Nadciągająca Klątwa wyłoni się z muzeum i pochłonie okolicę, a wieczny cień wyjdzie na ulice, zakrywając słońce na zawsze. Czy jesteście dość odważnymi kociętami, by stanąć ze strachem twarzą w twarz i wymienić z nim spojrzenia? Lepiej naostrzyć pazurki!
Na sesji będą gotowe karty postaci kotów do wyboru.
Jako kociaki będziecie rozwiązywać zagadkę związaną z przybyciem do miejscowego muzeum nowego eksponatu, który wpłynął na kocią społeczność.
Klimat sesji: Dziwna fikcja z elementami grozy, ludzkie miasteczko z perspektywy kota, motywy egipskie (ale w nowoczesnym mieście)

PROGRAM - OPISY SESJI - SOBOTA TURA I

25/04/26/04/2026 - SOBOTA - 10:00 - 14:00 sala Światynia Isthar
**Pierwszy patrol [+15]** | Zew Cthulhu
Virian (Liga ZMG)

Jesteście ludźmi nauki, specjalistami w różnych użytecznych dziedzinach, a także zbrojną obstawą na wypadek problemów, wynajętą przez niejakiego Prestona Whitmore'a, ekscentryka, dziwaka, za to bogatego sukinsyna. Facet na bazie dawnej przyjaźni z niejakim Thadeusem Thatchem uwierzył w istnienie Atlantydy, tak mówią jedni, inni, że przegrał zakład, a jeszcze inni, że oszalał, ale płaci taką kasę, że starczy Wam na wsparcie rodzin, założenie własnych biznesów, czy spłatę długów. Część z Was możliwe, że miała okazję poznać starego Tadeusza jeszcze przed jego śmiercią. Ba! Ktoś z Was to ponoć nawet wnuk szalonego odkrywcy! Wiecie też, że Tadeusz doskonale dawał sobie radę z zaginionymi językami i archeologią, dzięki temu dostarczyliście co nieco dobroci do muzeów, w tym między innymi do British Museum. Wtedy miała miejsce jedna z największym sprzeczek ze starym Thatchem i na jego prośbę nigdy więcej intratna współpraca z Muzeum nie miała miejsca. Teraz czeka Was nowa przygoda, najbardziej szalona ze wszystkich, bo wnuk Tadeusza, Milo, ma za zadanie doprowadzić Was do legendarnej Atlantydy.
Klimat sesji: Tajemnica, Podróż, Mroczna, podmorskie głębiny, starożytne cywilizacje, pęd za ambicją i mamoną

MG nie ukrywa, że sesja jest inspirowana pewną animacją z lat '00 Postacie gotowe do wyboru, każda postać ma własną agendę (cel), która może być sprzeczna z celami reszty postaci.

25/04/26/04/2026 - SOBOTA - 10:00 - 14:00 sala Kamienie Sankary
**Treasure of the Broken Hoard odslona 1 [+15]** | Dungeons & Dragons
Albert Dębiński (OPK)

Kult Smoka doznał druzgocącej porażki. Sławna poszukiwaczka skarbów jest na tropie ich ukrytego bogactwa, daleko na mroźnej północy.
Sesja w ramach Organized Play Kraków w systemie Dungeons and Dragons 5e (2014).
Przygoda dla postaci 1-poziomowych (pre-geny).
Nowicjusze mile widziani.

PROGRAM - OPISY SESJI - SOBOTA TURA I

25/04/26/04/2026 - SOBOTA - 10:00 - 14:00 sala Świątynia Ozyrysa
**Księgi w głębi [+18]** | Jedyny Pierścień
Marcin Tatoń (Liga ZMG)

Moria. Khazad-dûm. Sama nazwa u jednych wywołuje nabożne milczenie, innych napawa trwogą, a jeszcze innych słusznym gniewem. Dla was — krasnoludów z Ereboru — nazwa ta wiąże się z nadzieją… nadzieją, że kiedyś jej podziemne komnaty zahuczą znów setkami kowadeł, a ściany zadrżą od niskich tonów krasnoludzkich pieśni.

Póki co jednak nadzieje wiązane z Morią okazują się płonne, bo wyprawa za wyprawą, każda pełna dzielnych chwatów, przepada bez wieści w jej czeluściach. Wy jesteście kolejną taką drużyną — garścią dzielnych krasnoludów w towarzystwie kilku zaufanych ludzi z Dale — i zapuszczacie się w głąb Morii w poszukiwaniu wielkich archiwów Khazad-dûm oraz Srebrnego Rejestru — starożytnej księgi spisanej za czasów świetności tego miejsca, której odnalezienie może zaważyć o jego przyszłości.

Nie myślcie jednak, że wyprawa ta będzie prosta, a powrót do domu pewny. To wasz hart i spryt zadecydują o tym, czy zapiszecie się w kronikach Trzeciej Ery jako drużyna, która zgłębiła Morię i wyszła z tego cało… czy polegniecie w niej jak wielu przed wami.

Karty postaci będą gotowe.

## PROGRAM - OPISY SESJI - SOBOTA TURA I

25/04/26/04/2026 - SOBOTA - 10:00 - 19:00 sala Swiety Graal
**Serce klanu[+18]** | Cień Władcy Demonów
Arond (Zębatka RPG)

Nie żyje Jarl! Niech żyje Jarl! Te słowa potoczyły się echem po przystani klanu Svenberg, gdy Drakar z ciałem ich ukochanego wodza Hjarla ruszył w swą ostatnią podróż. Jak na Jotunów przystało, na stypie będą wznoszone toasty za jego duszę która z pewnością już przekracza progi Valhalli, czy opowieści o jego czynach. Sprawy jak to zwykle bywa zaczynają się jednak komplikować gdy na uroczystości pojawiają się niezapowiedziani goście.

UWAGA: Sesja może potencjalnie przedłużyć się na kolejną turę.

25/04/26/04/2026 - SOBOTA - 10:00 - 14:00 sala Światynia Zagłady
**Trup w muzeum [+15]** | Brindlewood Bay
Jemioła (Liga ZMG)

Drogi pamiętniku!
Dzisiejszej nocy jako członkinie Klubu Znawczyń Zbrodni miałyśmy przyjemność być honorowymi gościniami bankietu charytatywnego. Nasze lokalne Muzeum Wielorybnicze to skarb! Można wynieść z niego mnóstwo cennej wiedzy, wspaniałe rękodzieło i pamiątkę po trupie! A właśnie, wspominałam już o trupie? Jakże wspaniała, długa noc!

Gracze wcielają się w role emerytek rozwiązujących zagadki kryminalne. Sesja bazuje na roleplay'u seniorek, rozmowach o bolących korzonkach, swataniu wnuków i snuciu teorii dotyczących sprawcy morderstwa. Klimat sesji to cosy crime inspirowany serią książek „Czwartkowy Klub Zbrodni". Będzie bardzo dużo improwizowania i współkreowania świata.

## PROGRAM - OPISY SESJI - SOBOTA TURA I

25/04/26/04/2026 - SOBOTA - 10:00 - 14:00 sala Giewont

**Jak się w to gra: Stargate edyszon [+15]** | Savage Worlds

Jego Cesarska Wysokość

Zawsze chciał_ś spróbować tych gier z dziwnymi kostkami, ale nie wiesz jak zacząć? To świetnie, bo ja chętnie wytłumaczę. W trakcie czterogodzinnego warsztatu zrobimy sobie własne postacie, nauczymy się podstaw mechaniki i zagramy króciutką sesję, taką w sam raz żeby ogarnąć jak to wszystko działa. Warsztaty dla osób w każdym wieku, od szkolnego po emerytalny.

Ta wersja warsztatów będzie się opierała na mechanice Savage Worlds i settingu Stargate (żołnierze, obcy, starożytne artefakty, strzelanie z karabinów). Jeśli preferujesz klimaty młodzieżowo-kryminalne, poszukaj w programie „Stranger Things edyszyn".

## PROGRAM - OPISY SESJI - SOBOTA TURA II

25/04/26/04/2026 - SOBOTA - 15:00 - 19:00 sala Zaginiona Arka
**Gdy bogowie milkną [+18]** | Scion
Dawid "Ertai" Cichy

Kiedy bóg strzegący tajemnic znika, świat traci swoje fundamenty. Magia wymyka się spod kontroli, umowy tracą moc, a ukryte wojny wychodzą na powierzchnię. Internet staje się polem bitwy, a pradawne duchy szukają drogi do świata żywych.
Jesteście ostatnią nadzieją – czwórką rodzeństwa, które nigdy nie miało się spotkać. Jeśli nie odnajdziecie prawdy o losie Welesa, ktoś inny przejmie jego władzę... i zmieni rzeczywistość na zawsze.

25/04/26/04/2026 - SOBOTA - 15:00 - 19:00 sala Machu Picchu
**Echa Dziewiątego Świata [+18]** | Numenera
Beata Cywicka

Na skraju zamieszkanego regionu pojawiło się miasto, którego... wcześniej tam nie było. Kamienne wieże wyrastają z ziemi jak kości pradawnego giganta, a w nocy w oknach widać światło – choć nikt nie widział, by ktokolwiek do środka wchodził.
Pierwsi śmiałkowie, którzy przekroczyli bramy, wrócili odmienieni. Twierdzą, że miasto rozmawia z nimi szeptem. Że zna ich wspomnienia. Że pokazuje im życie, którego nigdy nie przeżyli.

## PROGRAM - OPISY SESJI - SOBOTA TURA II

25/04/26/04/2026 - SOBOTA - 15:00 - 19:00 sala Grobowiec Tutenhamona
**Echa Przeszłości [+18]** | Savage World
Julian "TMPlar" Ludwikowski

Jesteście SG-31 i waszym zadaniem jest podróżowanie przez gwiezdne wrota w poszukiwaniu nieznanego. Na niepozornej planecie, klasyfikowanej pod kolonizację, znaleziono ruiny. I teraz ktoś musi je zbadać i określić, czy kolonistom coś grozi i co stało się z cywilizacją, która wzniosła te budowle. Zapytałbym, czy się tego podejmiecie, ale nie macie wyjścia. Taki rozkaz.

25/04/26/04/2026 - SOBOTA - 15:00 - 19:00 sala Wyspa Czaszki
**Pogrzebane tajemnice [+18]** | Słowianie: Mitologiczna Gra Fabularna
KPL

Uwaga, uwaga! Kto czytać potrafi, niech więc czyta, a kto nie potrafi, niech poprosi tego, co umie, by mu raczył odczytać!

Ja, Jarosław, syn Unierada z rodu Bojana Szarym Mieczem zwanego, z woli bogów i ludzi rządy sprawujący w Kamiennych Grotach, obiecuję nagrodę w wysokości 100 grzywien żelaznych za pomoc w rozwiązaniu trapiących nas problemów.
W nocy wycia jakoweś słychać, światła nieznane między domami widać, spać nie można, mleko kwaśnieje, a ludzie na złe sny się skarżą.

Tak więc jeśli żeś jest zabójcą potworów, żercą lub guślarzem, albo na rozwiązywaniu problemów się znasz i poradzisz coś, nagroda cię nie minie!

PROGRAM - OPISY SESJI - SOBOTA TURA II

25/04/26/04/2026 - SOBOTA - 15:00 - 19:00 sala Świątynia Ishtar
**Ektokawalerka [+15]** | Zew Cthulhu
Tomasz "Kakonel" Halemba

Lata 90, górska wieś w Polsce.

Przyjechaliście do wynajętego domku w lesie na kawalerkę waszego wspólnego znajomego świętować jego ostatnie dni „wolności". Bawiliście się świetnie, ale nawet najsilniejszych z was w końcu zmógł sen.

Rano obudziliście się i zauważacie, że waszego znajomego nie ma nigdzie, a przeszukaliście całą okolice wokół domu. Jedyne co znaleźliście to namalowany zieloną farbą symbol przypominający czaszkę nad łóżkiem znajomego, którego wcześniej nie widzieliście, ślady szamotaniny blisko domku i różne tropy ludzkie i zwierzęce.

Przypomina wam się że kiedy byliście w pobliskim sklepie to babuleńka ostrzegała was, że w nocy w lesie słychać różne dźwięki i światełka jakoby zmarli chodzili po nim. Ale uznaliście że po prostu jest zabobonna, ponieważ kto jeszcze wierzy w duchy?

Czy zniknięcie znajomego to żart? A może jakaś sekta krążąca po tych terenach? Albo duchy go porwały? Cokolwiek to by było, trzeba odnaleźć znajomego. Bo jak wyjdziecie w towarzystwie że jako drużba zgubiliście Pana młodego?

Dodatkowe uwagi:
Postacie są normalnymi ludźmi, którzy przyjechali do domku w górach by świętować ślub znajomego.
Karty postaci będą przygotowane.
Dużo gadania z npctami.

## PROGRAM - OPISY SESJI - SOBOTA TURA II

25/04/26/04/2026 - SOBOTA - 15:00 - 19:00 sala Światynia Zagłady
**Koszmarne znaleziska [+12]** | Caerbannog
Ewa Kupis

Głęboko w paśmie gór Stellabarie grupa studentów archeologii dokonała odkrycia. Czy będzie to coś cennego? Niebezpiecznego? Magicznego? Przekonacie się sami, gdy wasze drogi przetną się z obozowiskiem studentów. Sesja utrzymana w klimacie horroru, nowi gracze mile widziani.

25/04/26/04/2026 - SOBOTA - 15:00 - 19:00 sala Światynia Ozyrysa
**Cienie Repozytorium [+18]** | Warhammer 40,000 Imperium Maledictum
Janusz "Jadowy" Wiśnia

Wielkie Repozytorium to niemal święte miejsce dla adeptów Administratum w Sektorze Machariańskim. Setki pomieszczeń pełnych dokumentów, data-płytek, cogitatorów, kurzu i... Czegoś co kryje się w cieniu i zagraża pracy na chwałę Imperium i Boga-Imperatora.

25/04/26/04/2026 - SOBOTA - 15:00 - 19:00 sala Księga Amona-Ra
**Sekrety sadu [+18]** | Tajemnice pętli
Dorian „Dorek" Karpinal

Mamy wczesne lata dwutysięczne, koniec wakacji zwiastują artykuły szkolne na promocji w Delikatesach Centrum, w powietrzu unosi się zapach pierwszych opadłych liści, ale na szczęście słońce wciąż praży a Big Milk kosztuje tylko złotówkę w twoim osiedlowym. Powrót do szkoły jak zwykle jest stresujący, bo chciałoby się żeby wakacjom nie było końca, ale przynajmniej wiesz że kiedy już wrócisz, będzie na ciebie czekać paczka z którą zżyłeś się bardziej niż z własną rodziną. Przynajmniej, tak powinno być, prawda?
Co zrobisz, kiedy okażę się, że jednego z was już nie ma?

Zapraszam was na sesję, gdzie możecie wrócić do innej rzeczywistości, uratować przyjaciół i skonfrontować się z własnymi lękami w fantastyczno-kryminalno-thrillerowej wersji Tajemnic Pętli. W klimacie: dużo jabłek, stary sad, małomiasteczkowy klimat i przygoda, której nie zapomnisz.

## PROGRAM - OPISY SESJI - NIEDZIELA TURA I

26/04/26/04/2026 - NIEDZIELA - 10:30 - 14:30 sala Zaginiona Arka
**Podziemia Wujka Brzydala [+15]** | Tunels & Trolls
Marcin "Seji" Segit

Pomieszczenie ma 24 na 24 stopy. Jest ciche i puste, pachnie piwniczną stęchlizną. W migotliwym świetle pochodni widzicie troje drzwi. Na pierwszych widnieje napis ŚMIERĆ. Na drugich ktoś napisał ZAGŁADA. Bazgroły na trzecich głoszą, że NIE MA CZEGOŚ TAKIEGO JAK DARMOWE OBIADY. Co robicie?

Zagrajmy w „Tunnels & Trolls", drugą wydaną na świecie grę fabularną. Na sesji: eksplorowanie podziemi, pułapki, magia, potwory i skarby. Gramy tak, jak autor przykazał, czyli z dowódcą, kartografem i brakiem zmiłowania dla postaci.

26/04/26/04/2026 - NIEDZIELA - 10:30 - 14:30 sala Grobowiec Tutenhamona
**Into the Border Kingdoms [+18]** | Dungeons & Dragons
Gizmo (OPK)

W Królestwach granicznych znikają karawany! Krążą plotki o bandytach, a nawet nieumarłych! Lokalny watażka poszukuje śmiałków, którzy zbadają sprawę! Szuka właśnie Was!

PROGRAM - OPISY SESJI - NIEDZIELA TURA I

---

26/04/26/04/2026 - NIEDZIELA - 10:30 - 14:30 sala Machu Picchu
**Usiane Cierniami [+18]** | Zew Cthulhu
Szymon "Pozoga" Żak

Daleko na południowym zachodzie Colorado, w surowych górach San Juan Mountains, znajduje się miejsce znane lokalnym mieszkańcom jako Czarny Labirynt. Jest to rozległa struktura zbudowana z ciemnego, niemal czarnego kamienia najeżona skamieniałymi kolcami, ukryta wśród skalnych zboczy i kotlin. Od kilkunastu lat przyciąga ona okazjonalne wyprawy poszukiwaczy przygód, amatorów okultyzmu oraz nieliczne ekspedycje archeologiczne.

Nikt jednak nie potrafił dotąd wyjaśnić jej pochodzenia.
Układ korytarzy i ścian jest zbyt regularny, aby był tworem natury. Według krążących plotek Labirynt nie jest naturalną formacją skalną, lecz ruiną wzniesioną przez nieznaną, bardzo starożytną cywilizację.

Kilka tygodni temu region nawiedziło niewielkie trzęsienie ziemi. Wstrząsy uszkodziły fragmenty kamiennych ścian Labiryntu, a w jego wnętrzu zaczęły pojawiać się liczne zapadliska prowadzące w głąb ziemi. Niektóre z nich odsłoniły wcześniej niedostępne korytarze i głębokie, nieznane poziomy struktury.

Jesteście studentami University of Colorado Boulder, członkami studenckiego koła archeologicznego. W ciągu ostatnich lat braliście już udział w kilku mniejszych ekspedycjach terenowych – badaliście opuszczone osady górnicze, dawne obozowiska rdzennych ludów i ruiny z czasów gorączki złota.

Wasze koło archeologiczne otrzymało szansę dołączenia do niewielkiej ekspedycji badawczej. Oficjalnym celem wyprawy jest dokumentacja zniszczeń po trzęsieniu ziemi oraz zbadanie nowych fragmentów ruin. Ta wyprawa stała się jednak czymś zupełnie innym...

Nieoficjalnie jednak wszyscy myślą o tym samym:
jeśli zapadliska odsłoniły coś, co przez wieki było ukryte pod ziemią... kto wie, jakie sekrety mogą czekać w mroku pod Czarnym Labiryntem.

## PROGRAM - OPISY SESJI - NIEDZIELA TURA I

26/04/26/04/2026 - NIEDZIELA - 10:30 - 14:30 sala Wyspa Czaszki
**John w muzeum [+18]** | Everyone Is John
Bartosz Borecki

John jest zwykłym ochroniarzem w muzeum. Na jego nieszczęście, przy rutynowym patrolu oparł się o mroczny obelisk.

Wciel się w rolę jednego z 72 Demonów Goecji takich jak Bael, Paimon, Asmoday, Astarot czy Belial, opętaj biednego Johna i przejmij kontrolę nad światem, albo chociaż okręgiem trzech stanów.

Pomogą ci w tym znajdujące się w muzeum artefakty jak Arka Przymierza, Włócznia Przeznaczenia, Święty Graal, albo 9mm Smith and Wesson pistolet Johna. Przeszkodzą ci jednak pozostali gracze, którzy będą próbować uczynić to samo, ale w swoim stylu.

26/04/26/04/2026 - NIEDZIELA - 10:30 - 14:30 sala Świątynia Isthar
**Misja Rezerwowa[+18]** | Triangle Agency
Wojciech „Wacu" Dębiak

Dla zwykłego przechodnia siedziba Agencji przypomina zwykły sklep z meblami. Możesz tu kupić szafę do pokoju, drewniany stół do kuchni może przy okazji zjeść zawsze przecenione parówki do hotdogów. Ale to tylko front pokazywany światu. Prawda jest dużo dziwniejsza niż większość ludzi jest w stanie przyjąć do świadomości.

A prawda jest wyjątkowo prosta. Agencja zajmuje się obroną świata. Jest to ostatnia i jedyna zarazem granica pilnująca, żeby rzeczywistość trzymała się normy. Agenci pilnują żeby czas płynął do przodu, grawitacja ciągnęła w dół i przedewszsytkim [redacted]

Nie jest to łatwa ani przyjemna praca ale ktoś musi ją wykonać. Kiedy FBI, NSA, D&D i inne akronimy zawodzą do akcji wkraczacie wy. Nieopwodzenie nie jest opcją.

## PROGRAM - OPISY SESJI - NIEDZIELA TURA I

26/04/26/04/2026 - NIEDZIELA - 10:30 - 14:30 sala Świątynia Zagłady
**Studnia Zgasłych Świateł [+15]** | Ostrza w Mroku
Beata "Madrugada" Krzywda

We Wroniej Stopie znajduje się stara studnia, a na jej dnie spoczywa artefakt należący niegdyś do dawnego kultu Veyry. Z miejskich pogłosek wiecie, że kilka osób próbowało go wydobyć, lecz wszyscy wrócili na powierzchnię żywi i kompletnie obłąkani. Lady Thera Sveyle, żywo zainteresowana zdobyciem Latarni Veyry – czymkolwiek by ona nie była – zgłosiła się właśnie do was, wiedząc, że wasza grupa również chce rozwinąć kult tej zapomnianej bogini.

26/04/26/04/2026 - NIEDZIELA - 10:30 - 14:30 sala Świątynia Ozyrysa
**Piramidalne fiasko [+18]** | Fiasco (classic)
Magdalena Borecka

Czy jesteście gotowi wspiąć się na wyżyny niekompetencji i wyruszyć na archeologiczną wyprawę, z której (prawie) nikt nie wyjdzie cało?

Punktem startowym będzie słoneczny kurort w Egipcie, gdzie w cieniu piramid turyści szukają idealnego miejsca na zdjęcie, strudzeni absolwenci archeologii liczą, że w stercie piasku odkopią cokolwiek, co pozwoli im skończyć doktorat, a – jeśli wierzyć Hollywood – między nimi krążą łowcy przygód i polujący na nich przedstawiciele tajnych organizacji, którzy chcą posiąść skarby ukryte w grobowcach i wykorzystać je do niecnych celów. Wybrańcy losu, w których się wcielicie, będą mieli szansę wejść do wnętrza piramidy i ruszyć na poszukiwania skarbu, a także zagrać główną rolę w komedii pomyłek, gdzie wszystko zależy od kości i Waszej wyobraźni.

## PROGRAM - OPISY SESJI - NIEDZIELA TURA I

26/04/26/04/2026 - NIEDZIELA - 10:30 - 14:30 sala Kamienie Sankary
**Treasure of the Broken Hoard odslona 2 [+15]** | Dungeons & Dragons
Albert Dębiński (OPK)

Kult Smoka doznał druzgocącej porażki. Sławna poszukiwaczka skarbów jest na tropie ich ukrytego bogactwa, daleko na mroźnej północy.
Sesja w ramach Organized Play Kraków w systemie Dungeons and Dragons 5e (2014).
Przygoda dla postaci 1-poziomowych (pre-geny).
Nowicjusze mile widziani.

26/04/26/04/2026 - NIEDZIELA - 10:30 - 14:30 sala Giewont
**Jak się w to gra: Stranger Things edyszyn [+15]** | Tajemnice Pętli
Jego Cesarska Wysokość

Zawsze chciał_ś spróbować tych gier z dziwnymi kostkami, ale nie wiesz jak zacząć? To świetnie, bo ja chętnie wytłumaczę. W trakcie czterogodzinnego warsztatu zrobimy sobie własne postacie, nauczymy się podstaw mechaniki i zagramy króciutką sesję, taką w sam raz żeby ogarnąć jak to wszystko działa. Warsztaty dla osób w każdym wieku, od szkolnego po emerytalny.

Ta wersja warsztatów będzie się opierała na mechanice Tales from the Loop i settingu Stranger Things (dzieciaki na rowerach, tajne eksperymenty, potwory, rozwiązywanie zagadek). Jeśli preferujesz klimaty militarno-przygodowe, poszukaj w programie „Stargate edyszyn".

## PROGRAM - OPISY SESJI - NIEDZIELA TURA II

26/04/26/04/2026 - NIEDZIELA - 15:30 - 19:30 sala Zaginiona Arka

**Bębny [+18]** | Dread

Piotr „Wargulec" Wysocki-Wierdak

Wasze biuro detektywistyczno-ratunkowe otrzymuje zlecenie odnalezienia zaginionej ekspedycji archeologicznej. Naukowcy zaginęli na Alasce. Gdy dni na Kole Podbiegunowym stają się coraz krótsze, czasu na działanie jest coraz mniej. Uniwersytet nie chce rozgłosu, więc liczy na waszą dyskrecję i szybkie działanie.
Poznajcie sekrety ekspedycji, nadużycia, cięte koszta i tajemnicze odkrycia. Przemierzcie dzicz, która nawet w 21. wieku jest niebezpieczna i trudno dostępna dla człowieka.

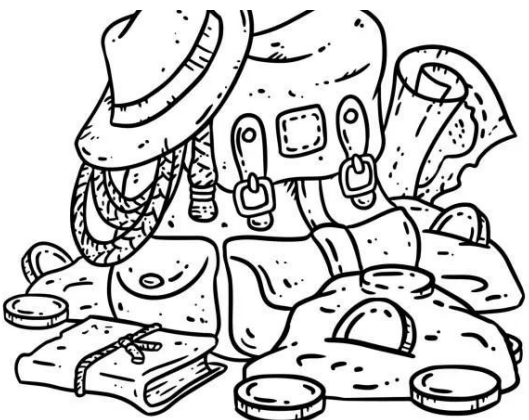
26/04/26/04/2026 - NIEDZIELA - 15:30 - 19:30 sala Machu Picchu

**Dura lex Sed Lex [+15]** | World Of Darkness

Virian (Liga ZMG)

Każde z Was było dosyć problematycznym wampirem, jeśli chodzi o przestrzeganie Maskarady, zbioru zasad panującego w Camarilli – tajemnej klice wampirów, które zza kulis wpływają na politykę i życie śmiertelników. Pewnej nocy Książę uznał, że miarka się przebrała – zagrażacie swoim sposobem nie-życia katowickiej społeczności Spokrewnionych. Tej nocy Szeryf – egzekutor tradycji Maskarady z ramienia Księcia Katowic ma wykonać na Was wyrok, po ogłoszeniu wyniku Sądu, który zdaje się łatwym do przewidzenia.
Czy uda Wam się jakoś wywinąć z kabały i tym razem? Oby, bo inaczej czeka Was Ostateczna Śmierć.

Typ sesji: akcja
Gatunek: urban fantasy
Dodatkowe informacje: Karty postaci do wyboru, znajomość mechaniki/świata nie wymagana



PROGRAM - OPISY SESJI - NIEDZIELA TURA II

---

26/04/26/04/2026 - NIEDZIELA - 15:30 - 19:30 sala Grobowiec Tutenhamona
**Lacuna [+18]** | Lacuna
Xavier

Instytut Nasrudin odkrył, że w naszych snach istnieje wspólne miejsce – Niebieskie Miasto, które służy za łącze między umysłami wszystkich ludzi na świecie. Ponadto, za pośrednictwem tajemnic Niebieskiego Miasta można wpłynąć na te umysły – w teorii, można wyleczyć chorych ludzi, którym żadna terapia czy resocjalizacja nie pomoże. Właśnie za to są odpowiedzialni Agenci Instytutu Nasrudin, w których wcielają się gracze.

26/04/26/04/2026 - NIEDZIELA - 15:30 - 19:30 sala Wyspa Czaszki
**Co za koszmar [+12]** | Caerbannog
Ewa Kupis

Źle się dzieje w Jarzębinach. Minął już tydzień, odkąd ostatni raz widziano młynarza i jego córkę. Licho ich zjadło czy co? Wyjaśniałoby to wycie dobiegające z młyna w środku nocy. Jakby problemów było zbyt mało, z okolicznych gospodarstw zaczęły znikać zwierzęta. A pracy nigdy nie ubywa... Z poczucia obowiązku, chęci zadbania o własny interes, czy może nadziei na łatwy zarobek postanowiliście sami udać się do wioski, zbadać te pogłoski i spróbować pomóc mieszkańcom.
Sesja skierowana do graczy zaczynających przygodę z RPGami.

26/04/26/04/2026 - NIEDZIELA - 15:30 - 19:30 sala Świątynia Zagłady
**Wyzwania drugiej alei za czwartym zakrętem [+12]** | City of Mist
Szymon Kubicki

Ulica Długa w mieście Lokacja jest połączona z 37 uliczkami, tak jest na planach miasta. Lecz za każdym razem gdy ty je liczysz wychodzi ich 38. To jest już 23 ulica w którą się zapuszczasz, zimna mgła zakrywa głąb alei, której nikt poza tobą nie wydaje się zauważać.

Gra narracyjno-zagadkowa, trochę w stylu rogue-like. Zapraszam osoby nowe jak i te doświadczone z systemem City of Mist.

PROGRAM - OPISY SESJI - NIEDZIELA TURA II

---

26/04/26/04/2026 - NIEDZIELA - 15:30 - 19:30 sala Świątynia Ozyrysa
**W Grocie Wylanych Łez [+18]** | Zew Cthulhu
Jaśmin

Na południowo-zachodnim wybrzeżu Krety, w latach ’60-tych, archeolodzy odkryli wyjątkową jaskinię, gdzie podejrzewano obecność człowieka w przeszłości. Lokalni ludzie mówili na nią „Grota Wylanych Łez” i twierdzili, że lepiej trzymać się od niej z daleka.

Parę lat po odkryciu, dr Linda Caine, z ramienia Londyńskiego Instytutu Archeologii, zaczęła prowadzić tam prace, jednak tydzień temu zaginęła bez śladu wraz z całym zespołem badawczym. Ostatnie wiadomości świadczą, że dokonali jakiegoś przełomu w pracach.

Policja, lokalne władze i ludność wydają się być nieprzychylnie nastawieni do całej sytuacji. Nie chcą szukać zaginionego zespołu ani badać sprawy, zwlekają też z jakimikolwiek działaniami.

W efekcie, wezwani zostajecie Wy!
Zespół specjalistów z różnych dziedzin, których unikalne umiejętności mają pomóc w szukaniu poprzedniej ekipy badawczej i zbadaniu tajemniczej groty. Trzeba działać szybko, mając nadzieję na odnalezienie badaczy żywych. Ponadto zatrudniający Was z ramienia Instytutu Archeologii w Londynie profesor Lawrence, ewidentnie zasugerował dyskretne działanie.

Co czeka w Grocie Wylanych Łez?

## PROGRAM - POZOSTAŁE ATRAKCJE W PROGRAMIE

25/04/26/04/2026 - SOBOTA - 14:00 - 15:00 sala Atlantyda

**Filmowa muzyka na twojej sesji**

Przemysław „Cream” Kociołek

Prelekcja skierowana głównie do Mistrzów Gry, którzy chcą używać na swoich sesjach muzyki w zaawansowany sposób. Spraw, by twoi gracze poczuli się jak w twoim ulubionym filmie bądź serialu!

Na prelekcji zostaną opisane przeróżne techniki filmowe i sztuczki z zakresu muzyki i dźwięku. Zdefiniujemy techniki, obejrzymy przykłady z filmów oraz pokażemy jak w prosty sposób zastosować je na sesji. Każdy uczestnik będzie mógł za darmo pobrać aplikację "Music Master", stworzoną z myślą o zastosowaniu na sesjach.

25/04/26/04/2026 - SOBOTA - 15:00 - 17:00 sala Atlantyda

**Od Indiany Jones po Stardew Valley - czyli jak archeologia jest widziana w popkulturze?**

Julia/Bonk, Maria

Koło Naukowe Studentów Archeologii UJ

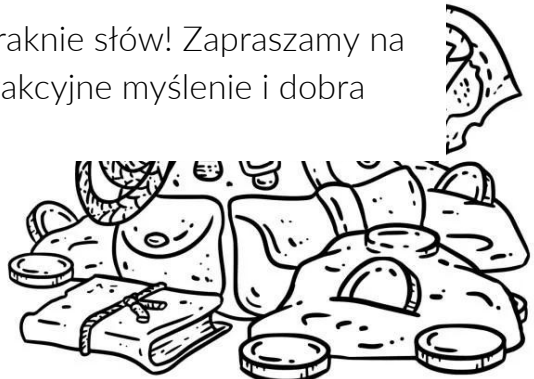
Czy ty też będąc małym brzdącem marzyłeś o przygodach jak z Indiana Jones? Odkrywać dawne cywilizacje? Ratować ważne zabytki przed złodziejami?
My też!
Czy to robimy? No nie do końca... ale dalej jest to super przygoda!
Praktycznie każdy z nas bardziej świadomie lub nie spotkał się z archeologią w swoim życiu. Wiele filmów, seriali czy gier wideo także zawarło wątki lub fabuły na ten temat w swoich projektach. Chętnie przedstawimy wam gdzie możecie je znaleźć oraz opowiemy o naszych przygodach z tą dziedziną nauki.

25/04/26/04/2026 - SOBOTA - 17:00 - 18:00 sala Atlantyda

**Konwentowe Kalambury**

Krakowska Sieć Fantastyki

Czas sprawdzić, jak poradzi sobie Wasza wyobraźnia, gdy zabraknie słów! Zapraszamy na klasyczną zabawę w pokazywanie, gdzie liczy się refleks, abstrakcyjne myślenie i dobra współpraca.



Zasady: Rywalizujemy w 3-osobowych drużynach.

Formuła: Tylko pokazywanie (żadnych dźwięków i słów!).

26/04/26/04/2026 - NIEDZIELA - 15:00 - 16:00 sala Atlantyda

**Jak być złym twórcą podręczników RPG z perspektywy mg-ka**

Tomasz "Kakonel" Halemba
Liga ZMG

Czy kiedy czytałeś podręcznik do jakiegoś rpga zdarzało ci się mieć takie myśli jak „nie rozumiem tej mechaniki" „Gdzie jest napisane czy test się udał?" lub „Opis mechaniki znajduje się na formularzu A38?"? A może nauka systemu była prosta i przyjemna lub wręcz przeciwnie?

Jeżeli chcesz posłuchać o tym jak różne podręczniki RPG z mniej lub bardziej popularnych systemów starają się przekazać wiedzę, albo dostać porady jak stworzyć najbardziej diabelski Podręcznik RPG zapraszam na prelekcję.

26/04/26/04/2026 - NIEDZIELA - 16:00 - 17:00 sala Atlantyda

**Pięćdziesiąt twarzy Nicolasa Cage'a**

Pandora

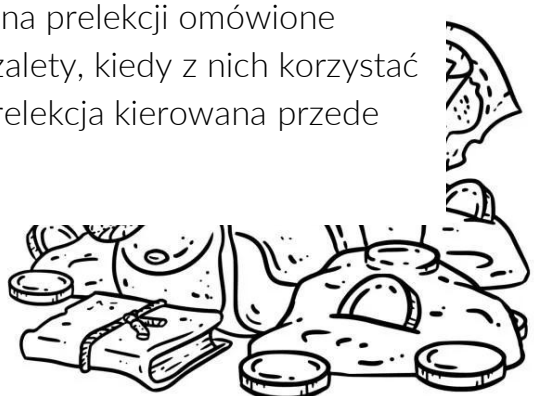
Nicolas Cage to piękny człowiek. A także fascynat okultyzmu, posiadacz zamku, ikoniczny aktor... memy piszą się same.
Podczas prelekcji poznamy te fragmenty jego filmografii, które sprawiły, że dzisiaj jest znanym i cenionym aktorem.

26/04/26/04/2026 - NIEDZIELA - 17:00 - 18:00 sala Atlantyda

**Improwizowane tory w piaskownicy, czyli o podstawowych podejsciach (nie) planowania scenariusza RPG**

Maja "Miri" Wola, Liga ZMG

Istnieje wiele sposobów na rozplanowanie (lub nie) sesji RPG, na prelekcji omówione zostanie kilka mozliwych podejść do tego tematu - ich wady, zalety, kiedy z nich korzystać oraz przede wszystkim to jak te podejścia się łączą ze sobą. Prelekcja kierowana przede wszystkim do początkujących mistrzów gry



## PROGRAM - POZOSTAŁE ATRAKCJE W PROGRAMIE

26/04/26/04/2026 - NIEDZIELA - 18:00 - 19:00 sala Atlantyda

**Konwentowe Kalambury**

Krakowska Sieć Fantastyki

Czas sprawdzić, jak poradzi sobie Wasza wyobraźnia, gdy zabraknie słów! Zapraszamy na klasyczną zabawę w pokazywanie, gdzie liczy się refleks, abstrakcyjne myślenie i dobra współpraca.

Zasady: Rywalizujemy w 3-osobowych drużynach.

Formuła: Tylko pokazywanie (żadnych dźwięków i słów!).

## PROGRAM – TURNIEJE PLANSZOWE

25/04/26/04/2026 - SOBOTA - 11:00 – 15:00 sala Wykopaliska (gamesroom)
**Eliminacje do Mistrzostw Polski w Ślimaki**
GALAKTA

25/04/26/04/2026 - SOBOTA - 15:00 – 19:00 sala Wykopaliska (gamesroom)
**Eliminacje do Mistrzostw Polski w CATAN**
GALAKTA

26/04/26/04/2026 - NIEDZIELA - 12:00 – 14:30 sala Wykopaliska (gamesroom)
**Draftozaur - turniej dla dzieci**
**(do 13 roku życia)**
Adam „Karl" Tkaczyk

Zagraj w grę o draftowaniu i dinozaurach! Szybka i prosta, ale przemyślana gra o znajdowaniu tym miłym gadom nowego domu.
Jeśli nie znasz zasad, postaramy się wszystko wytłumaczyć przed zawodami. Egzemplarze gry będą też dostępne w gamesroomie).

26/04/26/04/2026 - NIEDZIELA - 14:30 - 15:30 Boisko
**Turniej w Mölkky**

Wejdź do gry i sprawdź swoją celność w Mölkky, dynamicznej fińskiej grze plenerowej, gdzie liczy się precyzja, spryt i odrobina szczęścia! Rzucaj, zdobywaj punkty i jako pierwszy osiągnij dokładnie 50 punktów. Proste zasady, szybka rywalizacja i dużo emocji gwarantowane, to idealne starcie dla każdego, kto lubi lekką, ale wciągającą rywalizację na konwencie!

## PROGRAM – POKAZY PLANSZÓWKOWE

CODZIENNIE - 11:00 – 18:00 sala Arnak (gamesroom)

**Łapy na Zlecenie - prototyp gry planszowej**

Adam Olejarczyk, Agnieszka Wojsa

Kooperacyjny dungeon crawler w świecie leśnych zwierząt. Wcielacie się w grupę zwierzęcych poszukiwaczy przygód. Waszym zadaniem jest wejście do podziemi, wzmocnienie się do ostatecznej walki z bossem i pokonanie go. Użyjecie do tego kości, na których znajdują się wizerunki różnych kafelków poliomino. W grze połączono mechanikę wyboru akcji i puzzli, gdzie wykorzystujecie kafelki poliomino do zakrywania różnych elementów na kartach potworów, skarbów oraz samych podziemi.

CODZIENNIE - 11:00 – 18:00 sala Arnak (gamesroom)

**Testy gry Pagania World**

Kuba Błądek, Maciej Sysło

Zapraszamy na pierwsze, publiczne testy naszej drewnianej gry historycznej "Pagania World", w trakcie których będziemy demonstrować wszelkie detale całego uniwersum.

CODZIENNIE - 11:00 – 18:00 sala Arnak (gamesroom)

**Malowanie figurek**

Minimancer

## STANDARDY OCHRONY MAŁOLETNICH

W związku z ustawowym obowiązkiem wprowadziliśmy Standardy Ochrony Małoletnich.

Mają one na celu zapewnienie bezpieczeństwa wszystkim niepełnoletnim osobom korzystającym z oferty naszego Stowarzyszenia – zarówno jako osoby członkowskie, jak i jako osoby uczestniczące w organizowanych przez nas wydarzeniach.

Pełny tekst standardów znajduje się w tym odnośniku.

Prosimy wszystkich o zapoznanie się z standardami. Rodzicom pozwolą one zrozumieć jak dbamy o ich dzieci. Z kolei dorosłym członkom KSF oraz osobom korzystającym z naszej oferty wyjaśnią jakie zachowania są od nich oczekiwane i czego robić nie wolno. Przypominamy, że wprowadzone zasady obowiązują wszystkie osoby korzystające z naszej oferty.

Szczególnej uwadze polecamy następujące części:

- Punkt VI – Procedury interwencji w przypadku zagrożenia bezpieczeństwa małoletniego
- Punkt VII – Zasady ochrony wizerunku małoletniego
- Załącznik numer 1 – Zasady Bezpiecznych Relacji Dorosły – Dziecko Stowarzyszenia Krakowska Sieć Fantastyki.

Podczas Lajconika Przedstawicielami KSF do których mogą się zgłosić małoletni i do których należy zgłaszać wszelkie przypadki krzywdzenia małoletnich są:

- Izabela Duda
- Marcin Kłak
- Iwo Pencarski
- Michał Malarz

Do przedstawicieli można się zgłosić osobiście lub dzwoniąc na poniższy numer telefonu:
**+48 535 128 617**

Znajdziesz nas na:
lajconik.ksf.org.pl
ksf.org.pl
Napisz do nas
lajconik@ksf.org.pl

ORGANIZATOR

KRAKOWSKA SIEĆ FANTASTYKI

POMYŚLNYCH RZUTÓW ŻYCZY
EKIPA LAJCONIKA