6-8 listopada 2026

IMLADRÍS

KRAKOWSKI WEEKEND Z FANTASTYKĄ



Informator uczestnika

PODZIĘKOWANIA

XXIV edycja Imladrisu nie mogłaby się odbyć bez pracy nie tylko naszych wolontariuszy, organizatorów, gości, twórców programu, ale też bez naszych współorganizatorów i partnerów. W tym miejscu chcieliśmy serdecznie podziękować, za wsparcie i zaufanie:

Fundacja Historia Vita

XLII Liceum Ogólnokształcącemu

Krakowska Sieć Fantastyki

Gildia Organizatorów

NUMERY ALARMOWE

518 219 840 - Medycy

518 219 813 - Patrol

518 219 827 - Telefon zaufania

Nie wahaj się zadzwonić jeśli potrzebujesz pomocy medycznej, organizatorów, albo widzisz coś niepokojącego na terenie imprezy. Po to właśnie są telefony do Patrolu i Medyków.

Nie wahaj się również zadzwonić, jeśli czujesz, że potrzebujesz pomocy psychologicznej, rozmowy. Telefon zaufania to życzliwa, anonimowa linia, gdzie będziesz mógł zwierzyć się z Twoich problemów na Festiwalu i uzyskać stosowną pomoc. Pamiętaj – to nie infolinia ani punkt rzeczy znalezionych, nie dzwoń, jeśli zapomnisz, gdzie jest jakaś sala albo zgubisz informator – od tego są punkty info.

PODZIĘKOWANIA DLA SMOCZYCH MECENASÓW

Organizacja konwentów to nie lada wyzwanie. Nie byłoby to możliwe bez Was - naszych uczestników. W tym roku część z Was zdecydowała się wesprzeć nas oferując wsparcie finansowe w formie wykupienia Smoczego Mecenatu.
Listę osób, które wsparły nas decydując się na akredytację wspierającą znajdziecie poniżej (osoby wymieniamy w kolejności alfabetycznej według nazwisk/pseudonimów). 13 osób postanowiło pozostać anonimowych.

Karolina "SkrzatKa" Bednarz
Marcin Chłosta
Wojciech "Wacu" Dębiak
Izabela "Kurai" Duda
Sabina "Viv" Głowacka
Andrzej "flying sheep" Głowacki
Katarzyna Góźdź-Pawęska
Marcin "edi" Grygo
Mateusz Horbaczewski
Marcin "Alucard" Jędrecki
Błażej "Celofan" Kardyś
Karolina "Ziri" Kardyś
Wiktor "Milityr" Kmieć
Joanna "Tootthie" Kubizna
Jakub "Vampaj" Kumecki
Piotr "Random" Kunkowski
Jolanta "Yola" Leroch
Ewa "Srebrna" Marczyńska-Goldstein
Adam "Orlix" Orlik
Aleksandra “Naorden” Pióro
Radek "Rynvord" Polański
Magda "Andy" Rogowska
Marcin "Seji" Segit
Karol "Benq" Siek
Jan Skowron
Piotr "Soolik" Sularz
Piotr "Tzar13i7" Szostak
Paweł "Hassan" Ścibiorek
Patrycja "Nostariel" Taflińska
Wojciech "Wilku" Wilk
Daniel "Nelek" Wójtowicz
Bartosz "Troll" Zachaj
Marta "Tiann" Zieleźny

REGULAMIN

1. Organizatorem głównym XXIV edycji Konwentu Imladris: Krakowski Weekend z Fantastyką, zwanego dalej „Konwentem”, jest Fundacja „Historia Vita” z siedzibą w Krakowie, nr KRS 0000452311, oraz wyznaczone przez nią osoby legitymujące się podczas Konwentu identyfikatorami Organizatora, zwani dalej „Organizatorami”.
2. Każda osoba biorąca udział w Konwencie, w szczególności osoby, które opłaciły akredytację, twórcy programu, goście Konwentu, wyznaczona przez Organizatora obsługa oraz ochrona, zwani dalej „Uczestnikami”.
3. Każdy uczestnik, wykupując akredytację, akceptuje niniejszy regulamin, przepisy porządkowe właścicieli obiektów, w których odbywa się Konwent, oraz zobowiązuje się przestrzegać warunków niniejszego regulaminu. Niedopełnienie tego obowiązku NIE może być podstawą do ewentualnych roszczeń w stosunku do Organizatorów Konwentu.
4. Niniejszy regulamin egzekwowany jest przez Organizatorów (w tym Gżdaczy, czyli wolontariuszy, którzy pomagają Organizatorom w trakcie Konwentu).
5. Za naruszanie regulaminu Organizatorzy mogą wyciągnąć konsekwencje wobec uczestników, takie jak wydalanie z Konwentu bez zwrotu kosztów akredytacji.
6. Regulamin dostępny będzie:
- na stronie internetowej: https://www.imladris.pl/
- w punkcie sprzedaży akredytacji;
- w punkcie informacyjnym.;
- na platformie sprzedaży akredytacji online https://nakonwent.pl;

7. Uczestnicy, którzy w dniu rozpoczęcia Konwentu nie ukończyli 13. roku życia, mogą brać udział w wydarzeniu wyłącznie pod stałą opieką rodzica lub opiekuna prawnego przez cały czas trwania Konwentu. Obowiązkiem rodzica lub opiekuna prawnego jest zapewnienie nadzoru nad niepełnoletnim uczestnikiem przez cały okres jego obecności na terenie imprezy.
8. Osoby, które w dniu rozpoczęcia Konwentu ukończyły 13 lat, ale nie ukończyły jeszcze 18. roku życia, zobowiązane są okazać przy akredytacji bez wezwania i posiadać przez cały czas trwania imprezy zgodę rodzica lub opiekuna prawnego na udział w Konwencie wraz z jego kontaktowym numerem telefonu. Wzór zgody dostępny jest na stronie internetowej: https://www.imladris.pl/.
9. Konwent odbywa się na terenie Liceum nr 42 w Krakowie przy ul. Studenckiej 13 w dniach 6–8 listopada 2026.
10. Na terenie budynku konwentowego uczestnicy mogą przebywać w godzinach opublikowanych na portalach społecznościowych i stronie internetowej: https://www.imladris.pl/.
11. Każdy uczestnik Konwentu zobowiązany jest do kulturalnego zachowania i podporządkowania się decyzjom Organizatorów. Nękanie fizyczne lub słowne może skutkować usunięciem z Konwentu i zgłoszeniem do odpowiednich służb. Uczestnicy niezgadzający się z decyzjami wcześniej wspomnianych mogą wnieść skargę do Koordynatora Głównego.
12. Na terenie Konwentu mogą przebywać jedynie osoby posiadające identyfikator oraz opaskę.
13. Każdy uczestnik Konwentu zobowiązany jest nosić w widocznym miejscu identyfikator potwierdzający udział w Konwencie oraz uiszczenie opłaty za wejściówkę (o ile nie przysługują mu zniżki 100% z tytułu wieku lub wykonywanej funkcji). Osobom nieposiadającym identyfikatora Organizator wskaże najkrótszą drogę do wyjścia.
14. Każdy uczestnik powinien we własnym zakresie ubezpieczyć się od następstw nieszczęśliwych wypadków na czas przebywania na terenie Konwentu. Dodatkowo uczestnik Konwentu oświadcza, że nie będzie wnosił żadnych roszczeń w stosunku do Organizatora w razie doznania szkody psychicznej lub fizycznej w czasie trwania Konwentu.
15. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za szkody poniesione przez uczestników na ciele, mieniu i umyśle.
16. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za rzeczy pozostawione bez opieki lub zagubione na terenie Konwentu.
17. Zabronione jest wnoszenie na teren Konwentu:
- broni w rozumieniu obowiązującej Ustawy o Broni i Amunicji;
- przedmiotów niebezpiecznych (w tym replik ASG, AEG, markerów paintball i innych);
- amunicji do wyżej wymienionych;
- broni białej (z wyjątkiem małych noży oraz tzw. larpowej broni bezpiecznej);
- broni treningowej (bokkenów, palcatów itp.);
- materiałów wybuchowych;
- substancji toksycznych, drażniących, cuchnących lub łatwopalnych;
- środków odurzających;
- innych przedmiotów, których posiadanie jest zabronione bezwzględnie obowiązującymi przepisami prawa.

18. Repliki broni (ASG, AEG) oraz markery paintball wolno wnosić na teren imprezy, jeśli mają:
- rozłączone napędy (odłączone akumulatory, puste zbiorniki gazu);
- zwolnione sprężyny;
- puste magazynki i komory nabojowe;
- bezpieczniki ustawione w pozycji bezpiecznej.

19. Podczas trwania Konwentu zabronione jest kierowanie broni czy jakiegokolwiek niebezpiecznego narzędzia w stronę innego uczestnika, z wyjątkiem sytuacji, gdy udzielił na to wyraźnej zgody (np. podczas pozowania do zdjęć czy uczestnictwa w punkcie programu tego wymagającym).
20. Na terenie Konwentu zabrania się:
- spożywania i posiadania alkoholu oraz narkotyków i innych nielegalnych substancji, a także przebywania pod ich wpływem;
- zachowywania się w sposób sprawiający zagrożenie dla zdrowia i życia innych uczestników oraz swojego;
- niszczenia wyposażenia i budynków Konwentu;
- prowadzenia jakiejkolwiek działalności komercyjnej poza tą uzgodnioną z Organizatorami;
- powielania multimediów chronionych prawami autorskimi;
- prowadzenia agitacji politycznej.

REGULAMIN

21. Na terenie Konwentu uczestnicy są zobowiązani do:
- zachowania czystości, porządku oraz kultury osobistej;
- respektowania zakazu palenia. Palenie dozwolone jest poza budynkiem konwentowym w miejscach do tego wyznaczonych;
- respektowania zakazu zażywania i posiadania wszelkich środków odurzających i psychotropowych.

22. Osoby będące pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających lub psychotropowych mogą zostać usunięte z terenu Konwentu bez zwracania kosztów akredytacji. W przypadku odmowy opuszczenia terenu Konwentu lub zachowania agresywnego Organizatorzy zobowiązani są powiadomić policję.
23. Każdy uczestnik Konwentu zobowiązany jest do podporządkowania się decyzjom Organizatorów. Zastrzeżenia do decyzji Organizatorów można zgłaszać koordynatorom Konwentu – ich decyzja jest ostateczna.
24. Na terenie Konwentu należy zachować porządek i czystość, a zwłaszcza sprzątać pomieszczenia po ich opuszczeniu, tak, aby pozostawić je w stanie nie gorszym niż zastany.
25. Za wszelkie wyrządzone szkody odpowiedzialność ponoszą ich sprawcy. Osoby, które wyrządziły szkodę, będą identyfikowane i pociągnięte do odpowiedzialności cywilnej lub karnej (w tym finansowej).
26. W trakcie Konwentu niedozwolone jest samowolne – bez porozumienia z Organizatorami – zmienianie wystroju lub wyposażenia sal prelekcyjnych, w tym w szczególności wynoszenia czegokolwiek z sal bez asysty Organizatorów. Ponadto osoby przeprowadzające punkty programu zobowiązane są do oddania sali prelekcyjnej w stanie, w jakim została im wydana.
27. Na terenie Konwentu znajdować się będzie kilka pomieszczeń o ograniczonym dostępie. Uczestnicy zobligowani są do respektowania tych ograniczeń.
28. Wieszanie wszelkiego rodzaju plakatów, ulotek i ogłoszeń dozwolone jest wyłącznie na tablicach przeznaczonych do tego celu. Plakaty, ulotki i ogłoszenia umieszczone poza miejscami do tego przeznaczonymi będą niezwłocznie usuwane. Wcześniej wspomniane materiały można rozwieszać poza miejscami do tego wyznaczonymi jedynie za zgodą Organizatorów. Osoby nierespektujące powyższych warunków zostaną wydalone z terenu Konwentu oraz pociągnięte do odpowiedzialności finansowej w przypadku napraw ewentualnych szkód powstałych w wyniku ich działania.
29. W przypadku konfliktu pomiędzy uczestnikami Konwentu organem rozstrzygającym jest Koordynator Główny.
30. Nagrodami w konkursach będą monety z tzw. „walutą konwentową", podlegające wymianie na nagrody w stoisku z nagrodami. Za niewykorzystaną „walutę konwentową" nie przewiduje się rekompensaty.
31. Wystawca ma obowiązek w sposób widoczny dla uczestników oznaczyć produkty lub części produktów wytworzone z wykorzystaniem sztucznej inteligencji.
32. Organizatorzy Konwentu nie utożsamiają się z opiniami wygłaszanymi przez uczestników (w tym prowadzących punkty programu) podczas trwania Konwentu i nie ponoszą za nie odpowiedzialności.
33. Na terenie Konwentu obowiązuje bezwzględny zakaz prowadzenia działalności politycznej, w szczególności kampanii wyborczych i agitacji politycznej. Osoby, które nie będą przestrzegać tego zakazu, mogą zostać usunięte z terenu Konwentu.
34. Zabrania się wprowadzania zwierząt na teren Konwentu. Zakaz nie dotyczy odpowiednio oznaczonych zwierząt-przewodników osób ze szczególnymi potrzebami.
35. Każdy uczestnik Konwentu wyraża zgodę na wykorzystanie wizerunku utrwalonego podczas trwania Konwentu w celach promocyjnych Konwentu oraz na rzecz relacji akredytowanych mediów.
36. Osoby przebywające na terenie Konwentu wyrażają zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez Fundację „Historia Vita" z siedzibą w Krakowie, nr KRS 0000452311, w celu realizacji Konwentu. Na podstawie art. 13 ust. 1 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych (ogólne rozporządzenie o ochronie danych), zwanego dalej RODO, uczestnicy przyjmują do wiadomości, że:
- administratorem ich danych osobowych jest Fundacja Historia Vita;
- danymi osobowymi podlegającymi przetwarzaniu są: wizerunek oraz, w przypadku osób biorących udział w konkursach i turniejach i prowadzących punkty programu – imię, nazwisko i pseudonim;
- dane osobowe będą przetwarzane na podstawie: art. 6 ust. 1 lit. a Rozporządzenia RODO, tj. w oparciu o udzieloną zgodę, w celu realizacji Konwentu;
- dane osobowe nie będą przekazywane do państwa trzeciego/organizacji międzynarodowej, nie będą przekazywane innym podmiotom niewymienionym w przepisach prawa;
- dane osobowe będą przetwarzane przez okres sześciu lat;
- dane osobowe nie podlegają zautomatyzowanemu systemowi podejmowania decyzji ani profilowaniu;
- dane osobowe są podawane dobrowolnie.

37. W przypadku zdarzenia losowego, takiego jak ogłoszenie żałoby narodowej, poważnej awarii na terenie Konwentu, a także innych przyczyn, które uniemożliwiają zorganizowanie wydarzenia, a za które Organizator nie ponosi odpowiedzialności, ma on prawo odwołania imprezy, zmiany daty i/lub miejsca jej odbywania się, bez wcześniejszego uprzedzenia. W takim przypadku posiadaczowi akredytacji przysługują uprawnienia przewidziane przepisami prawa.
38. Ostateczna interpretacja regulaminu należy do Organizatorów.
39. Nadzór nad przestrzeganiem regulaminu sprawuje Organizator.
40. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany treści regulaminu do 7 dni roboczych przed rozpoczęciem Konwentu bez uprzedniego informowania uczestników.
41. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem ostateczną decyzję podejmuje Organizator.
42. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia uczestnika z obowiązku jego przestrzegania.

GOŚCIE



Małgorzata Alicja Biały



Krzysztof “Korsarz” Biliński



Weronika Scarlett Chyczyńska



Grzegorz Czapski



Bartosz Ejzak



Feranos



Monika Fudali



Marek M. Huberath



Daniel “Pumba” Jurkiewicz



Tomasz Kaczmarek



Anna Kańtoch



Katarzyna Ophelia Koćma



Mikołaj Kołyszko



Aneta “Anett” Kruc



Łukasz Kucharczyk



Piotr Markiewicz

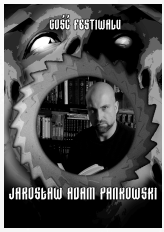
GOŚCIE



Beniamin Tytus Muszyński



Michał Nawrocki



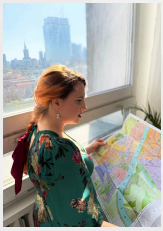
Jarosław Adam Pankowski



Konrad Piotr Paszkowski



Wojciech Poleszczuk



Danuta Psuty



Joanna Pypłacz



Krzysztof Rewiuk



Krzysztof “Jaxa” Rudek



Jacek Rybiński



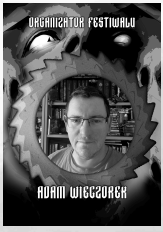
Bartłomiej Skałbania



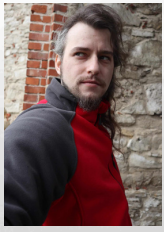
Agnieszka “Raven” Szmatoła



Marek Walczyk



Adam Wieczorek



Grzegorz Wielgus



Katarzyna Wierzbicka

Goście - Vortex 0.5

Festiwal horroru i grozy VORTEX jest imprezą skierowaną do każdego miłośnika grozy i nie tylko do niego. Ekstrema, gotyk, wampiryzm, body horror, klasyczna i współczesna literatura grozy, film, muzyka, sztuka – każdy znajdzie tu coś dla siebie.

Naszym celem, jako organizatorów, jest promocja grozy i jej twórców (także tych dopiero raczkujących) nie tylko wśród fanów tej odnogi kultury, ale przede wszystkim wśród szerszego grona odbiorców fantastyki, którzy na co dzień nie mają styczności ze zgrozą i strachem. Przy pomocy ciekawych prelekcji, paneli dyskusyjnych, wystaw i konkursów pragniemy wprowadzić grozę na salony popkultury. Niech ci, którzy odwiedzą nasz festiwal, wyjdą z niego z poczuciem, że w horrorze, tak, jak i w innych gałęziach literatury, sztuki, kinematografii, również można odnaleźć mądre i wartościowe treści. Mamy zamiar szokować, zaskakiwać, uczyć.

Kto odpowiada za festiwal?

Na pomysł zorganizowania dużego konwentu fantastycznego, opartego w 100% na horrorze i klasycznej grozie wpadli Adam Wieczorek – redaktor i dyrektor w Black Monk Games odpowiedzialny m.in. za wprowadzenie na polski rynek potężnego i uznanego systemu RPG Zew Cthulhu oraz Jacek Rybiński – założyciel facebookowej strony dla miłośników grozy Horror na Uboczu i właściciel oraz redaktor naczelny Wydawnictwa Horror na Uboczu.

Jak to się zaczęło?

Każdy z nas już wiele razy brał udział w konwentach, imprezach fantastycznych, prelekcjach, organizowaliśmy też na własną rękę mniejsze spotkania, jednak zawsze marzyliśmy o dużej imprezie grozy, gdzie moglibyśmy dzielić się z innymi naszą pasją. Pierwsze duże wejście mieliśmy na tegorocznych Dniach Fantastyki we Wrocławiu (21-23.08.2026). Dzięki uprzejmości i z nieocenioną pomocą koordynatorki konwentu Joanny Kubizny poszerzyliśmy program DF-ów o trzydniowy Panel lovecraftowski, w którego trakcie zorganizowaliśmy szereg atrakcji z pokazami filmów od HPLHS (H.P. Lovecraft Historical Society) włącznie. Oprócz tematów lekkich, czysto popkulturowych, pojawiły się również kwestie dużo poważniejsze.

Pozytywny odzew w trakcie i już po zakończeniu imprezy przerósł nasze najśmielsze oczekiwania, dlatego obiecaliśmy sobie z Adamem, że będziemy kontynuowali to, co zaczęło się na tegorocznych DF-ach, tylko z jeszcze większą pompą. W ten sposób dotarliśmy do tego miejsca i do VORTEXU!

Jakie są nasze cele?

- Konsolidacja środowiska grozowego w Polsce
- Poruszanie tematów klasycznych, nowych, zaskakujących, a nawet drażliwych
- Prezentowanie młodych twórców – ludzi z wielkim talentem i świeżymi pomysłami
- Uświadamianie ludzi spoza środowiska horrorowego o wartości i potencjale drzemiącym w grozie
- W końcu, rozwijanie festiwalu do niezależnej imprezy grozowej pokroju Dni Fantastyki, czy Carcosa Con
- Zacieranie granic pomiędzy poszczególnymi obozami w polskiej grozie – Pamiętajcie! Groza ma wiele twarzy i wiele imion, ale wszystkich przejmuje strachem tak samo

Dlaczego VORTEX vol. 0.5?

Tegoroczny Imladris: Krakowski Weekend z Fantastyką to dla VORTEXU okazja do budowania społeczności – poznawania się, wymiany pomysłów i wspólnego działania. Chcemy tworzyć przestrzeń, w której można dzielić się pasją, znajdować inspiracje i nawiązywać znajomości. Tę odsłonę VORTEXU tworzymy z myślą o spotkaniach, z których mogą wyrosnąć kolejne wspólne inicjatywy.

FESTIWAL HORRORU I GROZY

VOL. 0.5

VORTEX

06-08.11.2026
KRAKÓW



ORGANIZATORZY

Horror na Uboczu
A.D.2021

Wydawnictwo HnU

WYDAWNICTWO IX

PATRONI MEDIALNI

Studio Grozy

Witr Nach Horrory

Dobry Horror

JUNCELEK

POPKULCIK

TRAKO

Imladris nie istniałby bez wolontariuszy

Na każdym etapie prac to właśnie osoby chcące dołożyć swoją cegiełkę, budują ten projekt, dla Was i dla siebie samych. Dotyczy to zarówno naszych gości, obsługi, prelegentów, jak i organizatorów. Zależy nam by Imladris był jak najbardziej atrakcyjnym konwentem, na którym wszyscy dobrze się bawią, ale także wydarzeniem, które każdy chciałby współtworzyć.

Zwykle, kiedy mówi się o organizacji konwentu, w głowach pojawiają się rozmaite obrazy. Od noszenia ławek po wysyłanie maili. Warto jednak pamiętać, że festiwale fantastyki to także okazja do zadań kreatywnych. Co roku macie możliwość podziwiać nasze logo oraz nawiązujące do nazwy wydarzenia grafiki promujące kolejne edycje Imladrisu. Mamy nadzieję, że doceniacie tę Twórczość tak samo, jak my!

W tym roku postanowiliśmy wprowadzić kolejną warstwę kreatywną wydarzenia. Dla naszych gości przygotowaliśmy niewielki, ręcznie wykonany upominek. Jest to linoryt zatytułowany „Imladrisowa alchemia". Przygotowaliśmy 60 sztuk i każda z nich odrobinę się różni od pozostałych. Pomimo ograniczonego nakładu chcieliśmy się też podzielić nią z Wami przynajmniej w formie zamieszczonego tu skanu. Autor grafiki, Alqua, pragnie także wspomnieć o inspirującym przypadku, który wydarzył się podczas drukowania:

Kiedy miałem już wyciętą matrycę przyszła pora na druk nakładu. Nigdy wcześniej nie wykonywałem aż tylu odbitek którejś pracy, dlatego też chciałem się mocno sprężyć, by dać radę skończyć na jednych zajęciach. Planowałem kilka różnych wariacji kolorystycznych, więc podczas druku zmieniałem układ farb. Jak w wypadku wielu innych grafik zastosowałem „maskę" (czyli kartkę papieru z wyciętym obszarem, który ma być widoczny), by zasłonić tę część matrycy, której nie chciałem odbijać. Podczas trzech godzin pracy rzeczona maska pięćdziesiąt dziewięć razy przejechała pod prasą, za każdym razem otrzymując warstwę farby. Efekt, który uzyskałem całkowitym przypadkiem, był wielkim zaskoczeniem. Nie miałem takich planów, ale rezultat okazał się na tyle ciekawy, że teraz chciałbym osiągnąć go świadomie. Grafika warsztatowa teoretycznie powinna być powtarzalna i przewidywalna, ale zdecydowanie potrafi mnie zaskoczyć.

Wolontariat nie jedno ma imię, ale posiada też liczne twarze. Jednym z tych oblicz jest właśnie kreatywność, do której chcemy Was zachęcić. Nie musi to rzecz jasna być powiązane z wolontariatem (chociaż zawsze staramy się go wspierać). Przede wszystkim zależy nam, by pokazać, że sztuka i rzemiosło to coś dla każdego. Różne techniki grafiki warsztatowej potrafią dawać wiele radości i satysfakcji. Z kolei wykonywanie czegoś ręcznie w naszym, tak mocno zdigitalizowanym, świecie jest czymś wyjątkowym i niezwykle cennym. Jeśli chcecie spróbować swoich sił w grafice, to poniżej znajdziecie kilka słów o tym, jak nawet w domowych warunkach, można zacząć swoją przygodę z linorytem.

Jak zacząć? Najpierw wykonujemy projekt i przenosimy go na płytkę linoleum. Można to zrobić nawet bezpośrednio ołówkiem, przy czym należy pamiętać, że gotowy wydruk będzie odbiciem lustrzanym naszego projektu. Dobrze sprawdza się też transfer rysunku na płytkę przy użyciu zwykłej kalki. Następnie dłutem usuwa się wszystko to, co ma pozostać białe na gotowej odbitce. Potem wystarczy wałkiem nanieść na linoleum równą i cienką warstwę farby, i wydrukować. Ten ostatni krok wymaga kartki i czegoś, co ją dociśnie. W wypadku „Imladrisowej alchemii" wykorzystywałem prasę graficzną, ale zamiast tego dobrze sprawdzi się też drewniana lub metalowa łyżka.

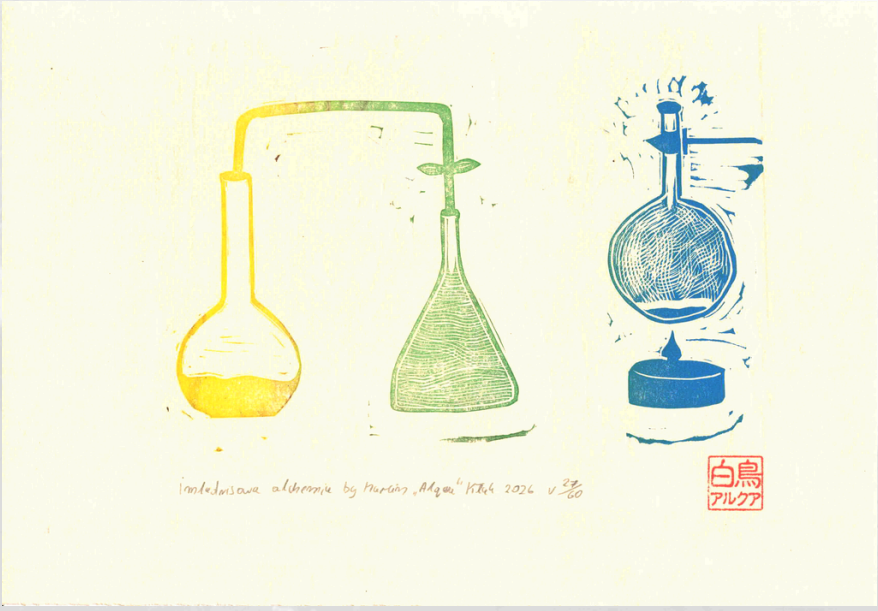
I to wszystko – kilka prostych kroków, by przenieść swój pomysł na papier!

Technika ta pozwala na dużo więcej. Począwszy od wykonywania wielokolorowych, powtarzalnych prac, po druk na bawełnianych koszulkach. Bez użycia farby można „tłoczyć" wzór w odpowiednio grubym papierze. Sam dopiero powoli zgłębiam tajniki grafiki warsztatowej i powiem jedynie, że jest to fascynująca podróż.

Jeśli więc chcesz zacząć swoją graficzną przygodę, potrzebujesz tylko tych kilku rzeczy:

- Dłuto – na początek można kupić nawet jedno o kształcie U i szerokości 3-5 mm. Najtańsze są dostępne poniżej 20 złotych, a profesjonalne kosztują nieco ponad 100 złotych.
- Wałek do nakładania farby – nada się nawet niewielki wałek do tapet z gumową rolką. Koszt to kilka do kilkunastu złotych.
- Linoleum – w sklepach dla plastyków znajdziesz materiały od różnych producentów, ale bez problemu możesz wykorzystać zwykłe podłogowe linoleum. Wystarczy, że nie będzie się kruszyć i będzie na tyle grube, by dało się w nim ryć.
- Farba – na początek najlepiej kupić farby rozpuszczalne w wodzie. Niewielkie opakowanie (ok. 20 ml) można dostać w cenie poniżej 15 złotych.
- Coś do dociskania – prasy graficzne są drogie, ale zwykła drewniana łyżka sprawdzi się na początek.
- Kuweta do rozrabiania farby – farbę trzeba rozprowadzić wałkiem na płaskiej powierzchni. Nada się tu kuweta malarska, szklana płyta, lub nawet położony na stole gruby kredowy papier.
- Papier – zwykłe kartki do drukarki bez problemu sprawdzą się na początek.

Materiały potrzebne do wykonania „Imladrisowej alchemii" zostały sfinansowane z minigrantu Fundacji Historia Vita pochodzącego ze środków Korpusu Solidarności.



KOMITET DO SPRAW POŻYTKU PUBLICZNEGO

NIW Narodowy Instytut Wolności Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego

Sfinansowano ze środków Narodowego Instytutu Wolności – Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego w ramach Korpusu Solidarności – Rządowego Programu Wspierania i Rozwoju Wolontariatu Systematycznego na lata 2018-2030

Rządowy Program Wspierania i Rozwoju Wolontariatu Systematycznego na lata 2018-2030 Korpus Solidarności

PROGRAM - ATRAKCJE CIĄGŁE

Gamesroom Planszówkowy [B.O.]

Gamesroom planszówkowy to przytulna przestrzeń pełna stołów, śmiechu i rywalizacji - miejsce, gdzie spotykają się miłośnicy gier planszowych, by odkrywać nowe tytuły lub wracać do klasyków. Na półkach czekają setki gier - od lekkich imprezówek po strategiczne wyzwania. To idealne miejsce na wspólne granie, naukę zasad od wolontariuszy i poznawanie nowych ludzi przy kostkach, kartach i pionkach. Triggery: brak

Kiedy: Piątek 17:30 - 22:00, Sobota 9:30 - 22:00, niedziela 9:30 - 16:00

Gdzie: Gamesroom, stołówka (piwnica)

Hangar z Potworami [B.O] - wystawa i warsztaty

Modelarstwo to nie są tylko próby perfekcyjnego odwzorowania rzeczywistości! Na naszym stoisku zobaczycie, szeroką gamę modeli oraz figurek z różnych krańców i zakątków fantastyki, a każdy z nas z chęcią podzieli się swoją autorską wizją zagadnienia lub alternatywnym podejściem do niego. Nasze modele są wykonane przy użyciu różnych technik jak i ich mutacji, tj.: modele budowane od podstaw, druk 3D, rekwizyty, kitbashing lub przynajmniej solidnie zmodyfikowane konstrukcje istniejących pojazdów. Triggery: brak

Kiedy: Piątek 17:30 - 22:00, Sobota 10:00 - 22:00, niedziela 10:00 - 16:00

Gdzie: korytarz, 2. piętro

Liga ZMG - Strefa Grania na Żądanie [B.O.]

Masz ochotę zagrać w RPG, ale nie wiesz, kiedy dokładnie znajdziesz chwilę? Wpadnij do Strefy Grania na Żądanie! To wyjątkowa przestrzeń, w której sesje rozpoczynają się na życzenie graczy – wystarczy zebrać ekipę (lub poczekać, aż się zbierze), wybrać system spośród dostępnych na miejscu i... gra się zaczyna! Nie wiesz, ile potrwa sesja? MG doradzi, który system najlepiej dopasuje się do dostępnego czasu i nastroju ekipy. Strefa Grania na Żądanie to miejsce otwarte - możesz przyjść w dowolnej chwili i mieć pewność, że znajdzie się dla Ciebie miejsce do gry lub rozmowy o RPG. Bo poza samymi sesjami, nasi MG chętnie opowiadają o różnych systemach i dzielą się doświadczeniem. Triggery: Zależne od sesji, ustalane przed z graczami

Kiedy: Sobota 10:00 - 22:00, niedziela 10:00 - 16:00

Gdzie: Sala 16 (Sesyjna 2) (2. piętro)

PROGRAM - SESJE - PIĄTEK

18:00 | [SESJA RPG] Pustelnia Czarnego Mnicha [MOTHERSHIP] [16+]

Kisiel ◆ Sala 3 (Sesyjna 1 - stół 1) ◆ 230 minut

Dostaliście wiadomość od Antona, a to znaczy że jest martwy. Pogrzeb odbył się dawno temu, jego majątek dawno rozdano, a wam pozostała tylko prośba starego towarzysza: upewnić się, że jego dziedzictwo trafi w dobre ręce. Zaciągnięci przez stare powinności i obietnice zapłaty na drugie koniec cywilizowanej przestrzeni, zmierzycie się z prawdą o pracy wyklętego naukowca, a może zdecydujecie, czy jego badania były warte poniesionych kosztów... Triggery: Horror, gore, eksperymenty medyczne, kosmiczny horror, narkotyki, alkoholizm. Maksymalna liczba graczy: 5. Dla początkujących: Tak. Wymagana znajomość systemu: Nie.

18:00 | [SESJA RPG] Serce Matecznika [SZYBA: STRZASKANA GRA FABULARNA] [13+]

Sil ◆ Sala 3 (Sesyjna 1 - stół 2) ◆ RPG ◆ 110 minut

Rzeczywistość pękła niczym szkło. Wasza nietypowa zgraja najemników, rusza w ramach ekspedycji w Bieszczady które łączą w sobie zagrożenia sprzed kilkuset milionów lat w jeden, groźny tygiel. Misja jest kluczowa dla przeżycia ludzkości - bez danych które macie zdobyć, wirus sprzed eonów zdziesiątkuje ludzkość. Triggery: Wielkie gady, owady, mięsożerne stwory wszelkiej maści - przemoc. Maksymalna liczba graczy: 4. Dla początkujących: Tak. Wymagana znajomość systemu: Nie.

18:00 | [SESJA RPG] Ołów w Złoto [WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY 4 Ed.] [18+]

Hikkof ◆ Sala 16 (Sesyjna 2 - stół 3) ◆ RPG ◆ 170 minut

Wielu twierdzi, że magistrowie z kolegium złota są w stanie wyczarować ten drogocenny kruszec z niczego. Niestety są w błędzie, bo jak wie każdy adept magii nawet transmutacja metali na stałe jest niemożliwa. Nie jest więc niewiarygodne, że kiedy grupa poszukiwaczy przygód odnalazła ruiny, przypominające wieżę legendarnego czarnoksiężnika Hjoltra Złotorękiego, zostali uciszeni bogactwami oraz groźbami zamiany w złoto. Wy zaś zostaliście wysłani jako agenci kolegium, aby zbadać ruinę." Triggery: śmierć, krew, zamiana w metal, szaleństwo, mutacje, łamanie praw fizyki i rozsądku. Maksymalna liczba graczy: 4. Dla początkujących: Tak. Wymagana znajomość systemu: Nie.

18:00 | [SESJA RPG] Obrady Rady Klanów [TYSIĄCLETNI KODEKS] [16+]

Filip Cyrus Madej ◆ Sala 16 (Sesyjna 2 - stół 2) ◆ RPG ◆ 170 minut

Zostań Przedstawicielem swojego Klanu i dołącz do Rady Klanów, by poprowadzić waszą Kulturę ku świetności przez lata kryzysów! Kooperacyjna gra narracyjna w której gracze kierują swoimi klanami, współpracując w obliczu kolejnych kryzysów nękających ich społeczeństwo. Gracze tworzą historię całej kultury, i spisują prawa, którymi kieruje się cała grupa. Triggery: polityka, zdrada, konflikt. Maksymalna liczba graczy: 5. Dla początkujących: Tak. Wymagana znajomość systemu: Nie.

18:00 | [SESJA RPG] Re: Koniec świata i inne deadline'y [TRIANGLE AGENCY] [12+]

Wacu ◆ Sala 16 (Sesyjna 2 - stół 4) ◆ RPG ◆ 170 minut

Witamy w agencji. Na codzień zajmujemy się normalnymi rzeczami. Firma zajmuje się sprzedażą mebli i ma całkiem dobre ceny na hot dogi. Przynajmniej w ten sposób myśli większość społeczeństwa. Tak naprawdę jesteśmy ostatnią linią obrony ludzkości przed rozsypaniem się rzeczywistości w proch. Właśnie nasze systemy wykryły błąd w strukturze świata. Przygotujcie więc [redacted] i zacznijcie swoją zmianę. Triggery: brak. Maksymalna liczba graczy: 5. Dla początkujących: Tak. Wymagana znajomość systemu: Nie.

18:00 | [SESJA RPG] Biała Mara z Lowvale [TRIANGLE AGENCY] [16+]

Michał "Enter" Ertner ◆ Sala 16 (Sesyjna 2 - stół 1) ◆ RPG ◆ 230 minut

Dawno temu była sobie wieś Highvale w górach. Ale gdy pewnego dnia spadł na nich smok i ogniem spalił wszystko. Ci, którzy zdołali uciec, zeszli do dolin, i w gęstej kniei, daleko od żył złota i dróg, zbudowali Lowvale, a strach przed niebem zanikł z duchem czasu... Dzisiaj strach wrócił. Lecz nie przed mitycznym smoczydłem, a przed bestią, która porywa i zabija w lesie. Posłaliście listy do łowców potworów, ale nikt nie odpowiedział. Pora wziąć sprawy we własne ręce.

PROGRAM - SESJE - SOBOTA

10:00 | [SESJA RPG] Lis w dolinkach [LEGEND IN THE MIST] [B.O.]

Nudny Piotr ◆ Sala 3 (Sesyjna 1 - stół 1) ◆ RPG ◆ 230 minut

Odosobniona osada Mlekowic żyje plotkami. Najgłośniejszą sprawą ostatnich dni jest tajemnicze włamanie do herbaciarni Radmiły. Wszystkie podejrzenia padają na Azerię. Rudowłosa dziewczynka, pozbawiona matki, wreszcie do końca zdziczała. Azerię czeka niebezpieczna podróż do dorosłości, odkrycie dawnych grzechów i starej nienawiści, pozostawionych po śmierci jej matki. Nie ma nikogo kogo mogłaby poprosić o pomoc. Dobrze, że Radmiła posłała grupę życzliwych ludzi by dogonili ją nim będzie za późno. Triggery: bardzo elastycznie, w zależności od wieku i preferencji graczy da się praktycznie ograniczyć potencjalne triggery do minimum. Maksymalna liczba graczy: 6. Dla początkujących: Tak. Wymagana znajomość systemu: Nie.

10:00 | [SESJA RPG]Przesyłka z Salzenmund[WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY 5 E.[16+]

Viridis ◆ Sala 3 (Sesyjna 1 - stół 2) ◆ RPG ◆ 230 minut

Hieronymus Neugierde, middenheimski monopolista handlu antykami i starymi księgami, zleca bohaterom wyprawę do Salzenmund. Na miejscu mają odebrać cenną przesyłkę, która powinna już dawno trafić w jego ręce. Proste zlecenie szybko może okazać się bardziej skomplikowane, niż początkowo zakładano. Triggery: Przemoc, napięcie psychologiczne, groza. Maksymalna liczba graczy: 5. Dla początkujących: Tak. Wymagana znajomość systemu: Nie

14:00 | [SESJA RPG] Co za koszmar! [CAERBANNOG] [12+]

Ewa "Gołąb" Kupis ◆ Sala 3 (Sesyjna 1 - stół 1) ◆ RPG ◆ 170 minut

Źle się dzieje w Jarzębinach. Minął już tydzień, odkąd ostatni raz widziano młynarza i jego córkę. Lich ich zjadło czy co? Wyjaśniałoby to wycie dobiegające z młyna w środku nocy. A gdyby problemów było zbyt mało, z okolicznych gospodarstw zaczęły znikać zwierzęta. 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 przewidziana dla początkujących graczy. Triggery: Śmierć zwierząt, wykluczenie. Maksymalna liczba graczy: 6. Dla początkujących: Tak. Wymagana znajomość systemu: Nie

18:00 | [SESJA RPG] Wyspa Nimos [AGON] [13+]

Madrugada ◆ Sala 3 (Sesyjna 1 - stół 2) ◆ RPG ◆ 230 minut

Filmowa „Odyseja" rozpaliła Twoją wyobraźnię? A może czujesz, że tę historię można opowiedzieć lepiej? Przekonajmy się! Wraz z towarzyszami wracasz z wojny, lecz bogowie rzucają Wasz okręt na brzegi Nimos – wyspy uzdrowicieli. Zamiast medycznych cudów wita Was żałobna atmosfera. Mieszkańcy są poruszeni przed nadchodzącą ceremonią pogrzebową królewskiego syna, którego nagła śmierć kryje w sobie mroczną tajemnicę. Uważajcie jednak na Apolla i Artemidę, którzy będą się przyglądać Waszym poczynaniom". Triggery: śmierć, pogrzeb, wąż, trucizny, intrygi, kulty. Maksymalna liczba graczy: 5. Dla początkujących: Tak. Wymagana znajomość systemu: Nie

18:00 | [SESJA RPG] Z dala od Karmazynowego Słońca [DARK SUN OSR HACK] [14+]

Marek Jurko ◆ Sala 3 (Sesyjna 1 - stół 1) ◆ RPG ◆ 230 minut

Kościany kilof kruszy się szybciej od ceglanej ściany, a nieustanny łomot do zatrzaśniętych drzwi jasno daje do zrozumienia, że słudzy Króla-Czarnoksiężnika depczą Waszej bandzie uciekinierów po piętach. Ściskasz obsydianowy sztylet mocniej w garści i przełykasz ostatni łyk wody z bukłaka. Nie masz pojęcia czy ujrzysz jeszcze kiedyś słońce. Wiesz tylko tyle, że nikt nie zdoła Cię zmusić, byś wrócił na arenę.
Triggery: Niewolnictwo, więzienia, śmierć. Maksymalna liczba graczy: 5. Dla początkujących: Tak. Wymagana znajomość systemu: Nie.

PROGRAM - SESJE - NIEDZIELA

10:00 | [SESJA RPG] Król Szczurów [MISTRZ BAŚNI] [7+]

Ewa "Gołąb" Kupis ◆ Sala 14 (Prelekcyjna 6) ◆ RPG ◆ 110 minut

Sesja przeznaczona dla rodziców z dziećmi. Niewidzialna Królowa wzywa bohaterów z całego świata, by udowodnili swoją odwagę wykonując dla niej zadania! Pierwsze z nich to poradzenie sobie z gromadką szczurów podgryzających fundamenty zamku. Jeśli stworzonka nie wyprowadzą się stąd jak najszybciej, zamkowi grozi zawalenie. Czy poradzicie sobie z wyzwaniem? Triggery: Szczury. Maksymalna liczba graczy: 5. Dla początkujących: Tak. Wymagana znajomość systemu: Nie.

10:00 | [SESJA RPG] Nekropolia [ZEW CTHULHU] [14+]

Marek Jurko ◆ Sala 3 (Sesyjna 1 - stół 2) ◆ RPG ◆ 110 minut

Sensacyjny sukces! Kolejny grobowiec odkryty w Dolinie Królów. Oto spełnia się wasza wielka życiowa szansa, by dorównać Carterowi i ogrzać się w świetle reflektorów, a nie tylko w palącym egipskim słońcu. Zakładając oczywiście, że zobaczycie choć raz jeszcze wspomniane słońce... Klasyczny scenariusz wprowadzający do Zewu Cthulhu, jego znajomość niewskazana - choć pewnie i tak niewiele by pomogła... Triggery: Śmierć, mumifikacja, zwłoki. Maksymalna liczba graczy: 4. Dla początkujących: Tak. Wymagana znajomość systemu: Nie.

10:00 | [SESJA RPG] CyBeRFuNk - Rodziny się (nie) Wybiera [FATE ACCELERATED] [13+]

Michał "Enter" Ertner ◆ Sala 3 (Sesyjna 1 - stół 1) ◆ RPG ◆ 230 minut

W kolorowym i futurystycznym mieście Syncopate City jesteście Triksterami – skejterami przyszłości; kurierami; graficiarzami; rebelami i punkami. Nagle dorosłym coś sprało mózgi: Rozlazła się jak plaga apatii. Z braku innych potrzeb zamknęli się w pracy dla miasta jak trutnie w ulu, a roboty porządkowe zaczęł patrolować miasto i aresztować każdego dzieciaka za najmniejszy występek. Nazwaliście to Przejęciem. To Was rozdzieliło, ale nie pokonało. Trick Or Die. Maksymalna liczba graczy: 4. Dla początkujących: Tak. Wymagana znajomość systemu: Nie.

11:00 | [SESJA RPG] Pragnienie trzech [WARHAMMER: THE OLD WORLD RPG] [18+]

Sebastian Kodura (Dzikie Rzuty) ◆ Sala 15 (Prelekcyjna 7) ◆ RPG ◆ 230 minut

Wysłani, by zbadać tajemnicze zniknięcie przyjaciela, bohaterowie muszą stawić czoła niesprzyjającej pogodzie, by dotrzeć do odległej wioski Hügelstrok. Tam spotykają społeczność dziwnych oraz nieufnych mieszkańców wioski, których sekretne rytuały skrywają głębszą tajemnicę. Wierząc, że ich tradycje uchronią przed niebezpieczeństwami czyhającymi w lesie, mieszkańcy wioski trzymają się praktyk przekazywanych z pokolenia na pokolenie, ale horror czający się wśród drzew nie daje się tak łatwo powstrzymać. Triggery: śmierć postaci, przemoc psychiczna, tortury, psychoza. Maksymalna liczba graczy: 4. Dla początkujących: Tak. Wymagana znajomość systemu: Nie.

12:00 | [SESJA RPG] Przyszła na Repczyce zagłada [DELTA GREEN] [18+]

Kisiel ◆ Sala 14 (Prelekcyjna 6) ◆ RPG ◆ 230 minut

Co 5 lat nad zalewem w Repczycach dzieje się coś złego. Za każdym razem świadkowie i poszkodowani milczą. Miejscowi obwiniają władze, władze obwiniają służby, służby obwiniają miejscowych... W 2025 roku zalew zostaje zamknięty decyzją Sanepidu. Policja i Leśnictwo blokują dojazd. Nie podano żadnych szczegółów. Na miejsce dopuszczona zostaje jedynie mała grupa inspektorów z Białegostoku i Warszawy, którzy za chwilę znajdą się w sercu sprawy znacznie wykraczającej poza ich kompetencje. Triggery: horror, rozkład, gore, nadnaturalna groza, Podlasie, samorządy. Maksymalna liczba graczy: 5. Dla początkujących: Tak. Wymagana znajomość systemu: Nie

12:00 | [SESJA RPG] Cień w jęczmieniu [LEGENDA WE MGLE] [14+]

Wardi ◆ Sala 3 (Sesyjna 1 - stół 2) ◆ RPG ◆ 230 minut

Święto Zbiorów to w Kruczym Siole ważne wydarzenie! Symbolizuje nadchodzącą zmianę pór roku i przestrzega, aby przygotować się na zimę! Ale, ale... ofiaruje też świetną okazję do świętowania! Na stołach znajdują się owoce ciężkiej pracy całej wioski! Nic tylko weselić się i tańczyć! Jest to przygoda startowa - Cień w Jęczmieniu - rozbudowana o kilka scen budujących klimat (Święto Zbiorów)! Triggery: przemoc. Maksymalna liczba graczy: 3. Dla początkujących: Tak. Wymagana znajomość systemu: Nie

PROGRAM - PIĄTEK

18:00 | [PRELEKCJA] Jak przestałem się bać prądu elektrycznego i pokochałem EKG [B.O.]
Krzysztof Rewiuk ◆ Sala 2 (Prelekcyjna 1) ◆ Nauka ◆ 50 minut
"Jak przestałem się bać prądu elektrycznego i pokochałem EKG". Czyli o tym, co właściwie znaczą te zygzaki na monitorze, jak autor fantastyki może najłatwiej zdenerwować ratownika albo lekarza, co ma z tym wspólnego dr Frankenstein i czy "Casino Royale" jest filmem bardziej realistycznym od "Lotu nad kukułczym gniazdem". Triggery: brak

18:00 | [PRELEKCJA] Jak pisać (mentoring literacki) – od podstaw, ciekawostki, tipy i porady [B.O.]
Tomasz Kaczmarek ◆ Sala 18 (Prelekcyjna 9) ◆ Literatura ◆ 110 minut
Przewodnik po meandrach pisarskiego rzemiosła prowadzony przez doświadczonego (życiem) autora. Znajdziecie tu porady na temat tego po co pisać? O czym pisać i o czym nie pisać, co pisać: jaką formę wybrać, jak się przygotować, jak organizować pisanie, kwestie AI - korzystać, czy nie? A do tego róznerady, tipy, sposoby, metody pracy. Triggery: pisanie, pisarstwo, jak pisać

18:00 | [PRELEKCJA] - Kykeon, kamienie mocy i kapusta — o antycznej magii i cudownych praktykach medycznych [15+]
hydra w sweterku ◆ Sala 13 (Prelekcyjna 5) ◆ Historia ◆ 50 minut
Jak działa kykeon? Czy można stworzyć panaceum na wszystkie dolegliwości i zdobyć władzę nad światem za pomocą magicznych kamieni? Co z tym wspólnego ma kapusta? Ἄσκιον κατάσκιον!.. Zapraszam do wspólnej podróży po antycznej magii i niezwykłych praktykach medycznych, które znajdowały się na granicy tego, co niezwykłe i nieprawdopodobne. Zajrzymy do grecko-rzymskich źródeł literackich i graficznych, by porozmawiać o tym, jak starożytni podchodzili do tego tematu, w co wierzyli, a co krytykowali. Triggery: Mimo naukowego i historycznego charakteru prelekcji mogą pojawić się treści dotyczące zdrowia, cielesności i seksualności.

18:00 | [PRELEKCJA] Gothic bawi i uczy, czyli jak złożyć dobrego sandboxa dla swoich graczy [15+]
Michał "Major" Ciborowski ◆ Sala 14 (Prelekcyjna 6) ◆ RPG ◆ 110 minut
Na przykładzie najlepszej polskiej gry (wyprodukowanej w Niemczech) przybliżymy sobie jak skonstruować prostą, ale wciągającą sandboxową kampanię do TTRPG. Weźmiemy pod światotwórczą i fabularną lupę pierwsze dwie części Gothica: pogadamy o dostępnej mapie, frakcjach i ich zależnościach, dobrych inspiracjach na questy... Ogólnie o tym co warto przenieść na grunt stołowy a czego lepiej nie ruszać. Triggery: Przemoc, śmierć, narkotyki, treści o zabarwieniu seksualnym

18:00 | [PRELEKCJA] Pilot jutra, pilot przedwczoraj - Dan Dare [12+]
Sloe ◆ Sala 9 (Prelekcyjna 3) ◆ Komiks ◆ 50 minut
Dan Dare to postać, której nikomu nie trzeba przedstawiać. Jak to trzeba? Przecież to nasławniejszy brytyjski bohater sci-fi do czasów Doktora Who! Czyli nie jest na topie już ponad 60 lat? A jednak jak bumerang wraca, w tym spod piór gwiazd komiksu jak Garth Ennis czy Grant Morrison. W oczekiwaniu na przyszłoroczny kolejny powrót Dana, zapraszam do zapoznania się z liczącą już ponad 75 lat historią tego fenomenu. Triggery: rysunkowa przemoc

18:00 | [WARSZTATY] Strefa Modelarska - warsztaty [B.O.]
Hangar z Potworami ◆ Sala 17 (Prelekcyjna 8 - Modelarska) ◆ Gry ◆ 50 minut

18:00 | [WARSZTATY] Speed Friendling [18+]
Mika, Kurai ◆ Sala 15 (Prelekcyjna 7) ◆ Fandom ◆ 50 minut
Trwa jesień, a co za tym idzie, samotne wieczory z dobrą książką. Co gdyby 5 minut mogło to zmienić? Serdecznie zapraszamy wszystkie osóbki, które chcą poznać inne osóbki i mieć z kim spędzić konwent, a może i życie? Nasz program jest przeznaczony wyłącznie dla osób 18+. Nie będziemy wymagać od was żadnych danych, z wyjątkiem dowodu potwierdzającego waszą pełnoletność. Wszystkie przypadki niestosownego zachowania będą natychmiastowo egzekwowane.

PROGRAM - PIĄTEK

18:00 | [PRELEKCJA] Rozpoczęcie Vortexu / Joanna Pypłacz czyta wiersze Małgorzaty Lewandowskiej (wystawa Nocoskrzydli władcy cieni) [18+]
Joanna Pypłacz ◆ Sala 10 (Prelekcyjna 4) ◆ Vortex 0.5 ◆ 50 minut
Triggery: horror

18:00 | [WARSZTATY] Warsztaty gry Go [B.O.]
Krakowski Klub GO ◆ Stołówka (gamesroom - stół 2) ◆ Gry ◆ 230 minut
Zapraszamy na warsztaty z gry Go – fascynującej gry planszowej, w której proste zasady kryją ogromne możliwości! Z nami poznasz podstawowe zasady gry, dowiesz się, jak stawiać kamienie na planszy, zdobywać terytorium i przechytrzyć przeciwnika. Wszystko w przyjaznej atmosferze, bez względu na to, czy masz już doświadczenie w grach strategicznych, czy dopiero zaczynasz swoją przygodę z planszówkami. Triggery: brak

19:00 | [PRELEKCJA] Disney nieznany cz. I [B.O.]
Vinga ◆ Sala 13 (Prelekcyjna 5) ◆ Kino i telewizja ◆ 50 minut
W stajni wytwórni Disneya można znaleźć nie tylko pełnokrwiste blockbusterowe ogiery. To także schronienie dla tysięcy zapomnianych dziś, ale jakże intrygujących produkcji. Część zaginęła w odmętach dziejowych nie bez przyczyny, niektóre przez przypadek, a wiele zupełnie niepotrzebnie. I nie tylko o animacjach tu mowa. Część I - lata 1937-1979. Triggery: brak

19:00 | [PRELEKCJA] To nie tak jak w filmach: bezpieczeństwo informacji, część pierwsza [18+]
Marcin "Seji" Segit ◆ Sala 2 (Prelekcyjna 1) ◆ Nauka ◆ 50 minut
Teoria i papierologia: jak wygląda planowanie bezpieczeństwa informacji, co z planów zostaje po wdrożeniu, jak tym wszystkim zarządzać, gdzie szukać słabych ogniw i dlaczego rzeczywistość bywa ciekawsza (i straszniejsza) od fikcji. W bonusie: jak te nudne tematy wykorzystać na sesji RPG. Triggery: brak

19:00 | [PRELEKCJA] Nie tylko Brushbuddy - wszyscy kochamy fantastyczne zwierzątka [B.O.]
Rad ◆ Sala 15 (Prelekcyjna 7) ◆ Popkultura ◆ 25 minut
Pozachwycamy się Pędzlakiem i innymi fantastycznymi stworzeniami w Witch Hat Atelier oraz z innych serii. Czas trwania: 25 minut. Triggery: Różne fantastyczne istoty

19:00 | [PRELEKCJA] Jak pokonać Śmierć? Gdzie Alchemik nie może, tam naukowca pośle [12+]
Dr Tomasz Roman Tarnawski ◆ Sala 9 (Prelekcyjna 3) ◆ Nauka ◆ 50 minut
Dawni alchemicy ścigali się w tym kto znajdzie panaceum na wszystkie choroby, eliksir młodości lub też kamień filozoficzny dający nieśmiertelność. Dziś alchemików już nie ma - zastąpiła ich jednak nauka. Na styku biologii i inżynierii naukowcy z całego świata codziennie badają procesy starzenia a następnie opracowują lekarstwa, terapie i maszyny które te procesy spowolnią. Lub ograniczą nasz dyskomfort związany ze starością. Czy zatem nauka i technologia pomogą nam osiągnąć nieśmiertelność? Triggery: brak

19:00 | [PRELEKCJA] Czy już pora szykować się na Post-Apo. Czyli o bliskości zagłady w nowożytnej historii [B.O.]
Daniel "Pumba" Jurkiewicz ◆ Sala 6 (Prelekcyjna 2) ◆ Historia ◆ 110 minut
Czy zastanawialiście się kiedyś jak blisko byliśmy nuklearnej zagłady w XX wieku? A może czasem myślicie o tym jak nadmierna temperatura i braki wody mogą wpłynąć na nasz świat w przyszłości? Świat Stalkerów i Mad Maxa jest bliżej niż nam się wydaje. Ale spokojnie, mamy jeszcze szansę na ratunek. Triggery: brak

PROGRAM - PIĄTEK

19:00 | [PRELEKCJA] Macki, seks i przemoc – Czego naprawdę pragną ryboludzie? [18+]
Adam Wieczorek ◆ Sala 10 (Prelekcyjna 4) ◆ Vortex 0.5 ◆ 50 minut
Triggery: horror

20:00 | [PRELEKCJA] Disney nieznany cz. II [B.O.]
Vinga ◆ Sala 13 (Prelekcyjna 5) ◆ Kino i telewizja ◆ 50 minut
W stajni wytwórni Disneya można znaleźć nie tylko pełnokrwiste blockbusterowe ogiery. To także schronienie dla tysięcy zapomnianych dziś, ale jakże intrygujących produkcji. Część zaginęła w odmętach dziejowych nie bez przyczyny, niektóre przez przypadek, a wiele zupełnie niepotrzebnie. I nie tylko o animacjach tu mowa. Część II - 1980-1999. Triggery: brak

20:00 | [PRELEKCJA] To nie tak jak w filmach: bezpieczeństwo informacji, część druga [18+]
Jakub "Arathi" Nowosad ◆ Sala 2 (Prelekcyjna 1) ◆ Nauka ◆ 50 minut
Praktyka: jak wygląda hakowanie; haker vs deweloper; cyberbezpieczeństwo na poziomach państwa, firmy i internauty; cyberwojna i cyberterroryzm; Q&A i w bonusie: jak to wygląda w RPG i cRPG. Triggery: wojna, przestępstwa

20:00 | [KONKURS] Muzyczny Konkurs (Wszech)Bajkowy [B.O.]
Kuro_Ōkami ◆ Sala 15 (Prelekcyjna 7) ◆ Popkultura ◆ 110 minut
Lubisz oglądać nowe bajki? Czy kreskówki z Cartoon Network i Fox Kids wspominasz z nutą nostalgii? Nadal często podśpiewujesz sobie najlepsze piosenki z filmów animowanych? Jeżeli tak, to w takim razie zapraszam na Muzyczny Konkurs Wszechbajkowy z nowych i starych kreskówek, gdzie każdy znajdzie coś dla siebie. Dobra zabawa gwarantowana!! Triggery: Głośne dźwięki

20:00 | [PRELEKCJA] Komiksy bez obrazków - czyli czy książki w komiksowych uniwersach mają sens [15+]
Sloe ◆ Sala 14 (Prelekcyjna 6) ◆ Komiks i Ilustracja ◆ 25 minut
Przeczytałom parędziesiąt powieści na licencjach komiksów, żebyście wy nie musieli" mogłoby być alternatywnym tytułem tej prelekcji - jednak nie będzie to tylko znęcanie się nad niewypałami. Zamiast tego postaram się odpowiedzieć na pytanie, kiedy i czemu zmiana medium z komiksu na prozę działa, oraz dać wam nie tylko listę polecanych tytułów, ale i bardziej uniwersalne metody unikania szmelcu. Triggery: Rysunkowa przemoc

20:00 | [PRELEKCJA] Hwat th hell, co ja czytam/piszę, czyli o wyzwaniach przy zapisie angielszczyzny tengwarem [B.O.]
Zosia von Hotzka ◆ Sala 9 (Prelekcyjna 3) ◆ Literatura ◆ 50 minut
Profesor Tolkien stworzył wspaniale piękny i logiczny system zapisu dla języka quenejskiego. Próby adaptacji tego alfabetu do do zapisu angielszczyzny przypominają jednak wtykanie kwadratowej wtyczki w okrągłe gniazdko – da się, jednak wymaga to pewnego namysłu i gimnastyki. Uwaga: będzie trochę językoznawczego i fonetycznego żargonu. Triggery: Żargon językoznawczy

20:00 | [PRELEKCJA] Mistrz gry - kłamca, leń i złodziej [B.O.]
Jaxa ◆ Sala 18 (Prelekcyjna 9) ◆ RPG ◆ 50 minut
Prowadzicie RPGi, ale macie wrażenie, że czasem ilość pracy was przytłacza? Jak prowadzić tak by się nie narobić a jednocześnie dostarczyć graczom przygody pierwszego sortu. Jak stosować “dym i lustra”, recykling i reskinowanie elementów. Pamiętajcie - “jeżeli tworzycie przygodę dłużej niż ją prowadzicie to robicie coś źle”! Triggery: brak

PROGRAM - PIĄTEK

20:00 | [PRELEKCJA] Jak powstała koncepcja książki o demonach japońskich, opowie autorka powieści „REI" Monika Fudali [18+]
Monika Fudali ◆ Sala 10 (Prelekcyjna 4) ◆ Vortex 0.5 ◆ 50 minut
Triggery: horror

20:25 | [PRELEKCJA] Końce świata, końce komiksu [18+]
Sloe ◆ Sala 14 (Prelekcyjna 6) ◆ Komiks i Ilustracja ◆ 25 minut
Gdzie kończy się książka z ilustracjami, a zaczyna komiks? Gdzie kończy się komiks, a zaczyna cykl obrazów? Od dekad te granice są przesuwane, łamane, naginane - a że w dobrym komiksie forma współgra z treścią, te dzieła często o destrukcji czy wykrzywieniu świata traktują. Zapraszam was w podróż po trzech apokalipsach i postapokalipsach, światach w rozpadzie, i tych nigdy nie poskładanych - i które przy tym wykraczają poza tradycyjne panele i dymki. Triggery: Rysunkowa przemoc

21:00 | [PRELEKCJA] Hades all inclusive, czyli antyczne zaświaty i co w nich zwiedzić [15+]
hydra w sweterku ◆ Sala 9 (Prelekcyjna 3) ◆ Historia ◆ 50 minut
Czy wycieczka do zaświatów to droga bez powrotu? Kto miał licencję na bycie przewodnikiem po tym miejscu? Ile czasu potrzeba na zwiedzanie i czy można pogłaskać Cerbera? Odpowiedzi na te pytania znajdziemy m.in. w antycznych mitach o wyprawach herosów do Hadesu. Zapraszam na podróż po krainie umarłych. Podczas niej przyjrzymy się, jak starożytni Grecy i Rzymianie wyobrażali sobie to miejsce, a także w jaki sposób nawiązywali do niego artyści w dziełach sztuki późniejszych epok i w popkulturze.
Triggery: Mimo naukowego i historycznego charakteru prelekcji mogą pojawia się treści dotyczące śmierci, motyw samobójstwa, nagość w dziełach sztuki.

21:00 | [PRELEKCJA] Jesteś zwycięzcą! - czyli jak przestałem sie martwić i zacząłem WYGRYWAĆ w gry fabularne [15+]
Rorsch ◆ Sala 18 (Prelekcyjna 9) ◆ RPG ◆ 50 minut
Obecnie dominuje pogląd, że gry fabularne powinny być niemalże sielankową czynnością, w której gracze siadają do stołu, łapią się za ręce, tworzą wspólną historię, w której wszyscy są zwycięzcami. Tak, to brzmi koszmarnie. Ale tak wcale nie musi być! Opowiem jak również i TY możesz znaleźć w sobie odwagę i dołączyć do coraz liczniejszego grona prawdziwych ZWYCIĘZCÓW przy stołach RPG (i to bez bycia alienowanym przy stole lub uciekania się do PvP). Efekt gwarantowany albo zwrot pieniędzy.
Triggery: Ironia, Hiperbole, Szkalowanie Baniaka

21:00 | [PRELEKCJA] Święte szczury i Budda ze Świebodzina, czyli najciekawsze świątynie Azji południowo-wschodniej [18+]
Agnieszka "Achika" Szady ◆ Sala 14 (Prelekcyjna 6) ◆ Inna ◆ 50 minut
W Saraburi możecie się dowiedzieć, jaki numer buta nosił Budda, w Delhi załapać na darmowy obiad, w Madurai pobłogosławi was słoń, a w Deśnok obejrzycie święte szczury. W Wietnamie jednym ze świętych został Victor Hugo, w chińskiej dzielnicy trzeba powachlować posążek małego boga pieniędzy... Achika opowie o co dziwniejszych azjatyckich świątyniach, które zwiedziła. Oczywiście będą też zdjęcia. Dużo zdjęć. Triggery: seks, nagość, szczury

21:00 | [PRELEKCJA] Baba Jaga, czarodziejka, a może wiedźma? [14+]
Slavipole ◆ Sala 13 (Prelekcyjna 5) ◆ Historia ◆ 50 minut
Magiczne kobiety w świecie Słowian – kiedyś i dziś

PROGRAM - PIĄTEK

21:00 | [PRELEKCJA] Survival horror bez ksenomorfów - jak się bać i straszyć na statkach kosmicznych [12+]

Canwe ◆ Sala 2 (Prelekcyjna 1) ◆ RPG ◆ 50 minut

Statki kosmiczne to świetne środowisko do poprowadzenia survival horroru. Ciasne korytarze, ogromny potencjał na nieplanowane awarie krytycznych systemów, a dookoła pustka rozciągająca się na niewyobrażalne odległości. Jeśli interesują was te klimaty, postaram się odpowiedzieć na dwa pytania: jak straszyć i jak się bać na metalowych puszkach latających w kosmosie.

Możecie spodziewać się między innymi wielu ciekawostek i zahaczek na sesje oraz porad na temat opisywania scen i emocji postaci. Triggery: Klaustrofobia, opisy zachowań w ekstremalnych warunkach (chłód, brak tlenu)

21:00 | [PRELEKCJA] Obraz Uniwersytetu oraz społeczności akademickiej w prozie H.P. Lovecrafta [18+]

Agonia ◆ Sala 10 (Prelekcyjna 4) ◆ Vortex 0.5 ◆ 50 minut

Twórczość Lovecrafta, choć tradycyjnie sytuowana w obrębie literatury grozy i weird fiction, stanowi niezwykle interesujące zjawisko dla ukształtowania się motywów kojarzonych z estetyką dark academia. Uniwersytet Miskatonic w Arkham oraz zrzeszeni wokół niego naukowcy pełnią w tekstach Samotnika z Providence funkcję centralną. Zapraszam na dyskusję o lovecraftowskim archetypie badacza. Być może znajdziemy odpowiedź na to, gdzie kończy się poznanie, a zaczyna szaleństwo! Triggery: krew gore horror

21:00 | [PRELEKCJA] Kosmiczna Alchemia — czy życie może być baterią? [B.O.]

Albert Sułkowski ◆ Sala 6 (Prelekcyjna 2) ◆ Nauka ◆ 25 minut

Czy żywy organizm może produkować prąd? W naszym kole naukowym próbujemy odpowiedzieć na to pytanie, budując bioelektrochemiczne ogniwo wykorzystujące społeczność mikroorganizmów odpowiedzialnych m.in. za fermentację kombuchy. Opowiemy, jak bakterie i drożdże mogą zamieniać materię w energię, jak taki układ można wykorzystać w kosmosie oraz dlaczego stworzenie „żywej baterii" dla przyszłych habitatów jest znacznie trudniejsze, niż mogłoby się wydawać. Triggery: Bakterie, grzyby

PROGRAM - SOBOTA

10:00 | [PRELEKCJA] Spojrzenie z dystansu na linię wydawniczą Dungeons and Dragons 5ed [12+]
Kisiel ◆ Sala 18 (Prelekcyjna 9) ◆ RPG ◆ 50 minut
Od 2014 do 2024 roku 5 edycja Dungeons and Dragons dominowała nad rynkiem erpegów, przeciekając po raz pierwszy od dawna do popkultury, wabiąc miriady nowych graczy i budząc sprzeczne opinie starych. Dwa lata po premierze odświeżonej edycji 5.5 to chyba wystarczająco dużo czasu by zastanowić się, co WotC chciało w ogóle z tą grą robić, co promować, a przede wszystkim: co dla nas sprzedać. Triggery: Kapitalizm

10:00 | [PRELEKCJA] Postapokalipsa w popkulturze - z aniołami i bez [12+]
Tomasz Kaczmarek ◆ Sala 2 (Prelekcyjna 1) ◆ Popkultura ◆ 50 minut
Czym jest postapokalipsa każdy wie - więc krótko i do rzeczy
Przykłady: świetnie znane i zupełnie nieznane - literatura, film, gry - klasyka, nowości, top of the top. Czym jest postapokalipsa domniemana, a czym koniec znanej fizyki. Jak głęboki jest strach przed ziszczeniem się scenariuszy postapokaliptycznych - zmiany klimatyczne, bunt maszyn, katastrofy naturalne, pandemie, łojezu panie kochany, co to będzie? Triggery: postapokalipsa, koniec cywilizacji, wizje końca świata

10:00 | [KONKURS] SCREENÓWKA FILMOWO-SERIALOWA W KRAINIE CZARÓW [B.O.]
Kuro_Ōkami ◆ Sala 15 (Prelekcyjna 7) ◆ Popkultura ◆ 110 minut
Oglądanie filmów i seriali to twoja pasja? Potrafisz opowiedzieć historię każdego kadru oraz danej postaci? W takim razie udowodnij, że jesteś największym kinomaniakiem oraz serialoholikiem odgadując jak najwięcej tytułów z lat 80/90 oraz współczesnych, najlepszych dzieł kinematografii i serialowych produkcji! Tym razem w edycji wprost z krainy czarów. Triggery: Brak

10:00 | [PRELEKCJA] Napisy filmowe – o tym, czym są, a czym nie są [B.O.]
Dominik Wątroba ◆ Sala 9 (Prelekcyjna 3) ◆ Kino i telewizja ◆ 50 minut
Napisy filmowe to forma tłumaczenia audiowizualnego. Prawdopodobnie nie ma osoby, która nigdy się z nimi nie spotkała, szczególnie w dobie platform streamingowych, mediów społecznościowych oraz narzędzi automatycznie konwertujących mowę na tekst. W trakcie prelekcji porozmawiamy na temat tego, czym właściwie są napisy, jakie funkcje spełniają, do czego i przez kogo mogą być wykorzystywane oraz z jakimi ograniczeniami mierzą się osoby je przygotowujące. Triggery: Poruszanie tematów niepełnosprawności

10:00 | [PRELEKCJA] Historia alchemii zachodniej od wizji Zosimosa, do Fulcanelliego [B.O.]
Michał Spurgiasz ◆ Sala 14 (Prelekcyjna 6) ◆ Historia ◆ 50 minut
Wystąpienie poświęcone historii alchemii zachodniej. Od mistycznych wizji protoalchemika Zosimosa z Panopolis, przez aleksandryjskie korzenie hermetyzmu, średniowieczne tradycje alchemiczne i renesansową filozofię przyrody, aż po interpretacje nowożytne. Spotkanie przybliży słuchaczom przemiany, jakim podlegała alchemia, ukazując ją jako praktykę laboratoryjną, tradycję filozoficzną oraz drogę duchowego poznawania tajemnic rzeczywistości. Triggery: chyba brak?

10:00 | [PRELEKCJA] Nie róbcie tego w domu - nieetyczne eksperymenty psychologiczne [15+]
Nika ◆ Sala 6 (Prelekcyjna 2) ◆ Nauka ◆ 50 minut
Czy można skrzywdzić człowieka w imię nauki? Historia psychologii zna eksperymenty, które dziś brzmią jak scenariusze horroru. Dzieci uczone strachu, badani doprowadzani do granic posłuszeństwa, ludzie zamykani w sztucznych więzieniach. Przyjrzymy się kilku najsłynniejszym eksperymentom, sprawdzimy, co naprawdę się w nich wydarzyło i dlaczego dziś nie mogłyby zostać przeprowadzone w takiej formie. Triggery: przemoc psychiczna, przemoc wobec dzieci, cierpienie zwierząt, eksperymenty na ludziach, manipulacja, izolacja, lęk

PROGRAM - SOBOTA

10:00 | [GRA] Czy chcesz zostać kultystą? [12+]
Dreamrenders ◆ Stołówka (gamesroom - stół 1) ◆ Gry ◆ 170 minut
"Czy chcesz zostać kultystą?" to 4-osobowa gra karciana z gatunku deck builder. W samej grze tworzymy swój własny kult pozyskując nowych członków w postaci kart. Gra jest raczej prześmiewcza i przedstawia wiele zawodów z naszego codziennego życia w krzywym zwierciadle jako potencjalnych rekrutów do kultu. Jednak jak każdy szanujący się lider kultu żeby zasłużyć w oczach swojego bożka poświęcamy pozyskanych wyznawców, wygrywa więc gracz który zdobędzie najwięcej punktów poświęcenia. Gra NIE jest gore, nie przedstawia tematów politycznych, seksualnych, narkotyków, ani alkoholu. Zasady również nie są zbyt skomplikowane więc próg wejścia nie jest wysoki.

10:00 | [WARSZTATY] Strefa Modelarska - warsztaty [B.O.]
Hangar z Potworami ◆ Sala 17 (Prelekcyjna 8 - Modelarska) ◆ Gry ◆ 50 minut

10:00 | [WARSZTATY] Ten grzyb na mnie patrzy [7+]
Wiewiur, Rafał ◆ Sala 13 (Prelekcyjna 5) ◆ Atrakcje dziecięce ◆ 110 minut
Uczestnicy warsztatów wykonają własnoręcznie zabawną maskotkę. Triggery: Oczy luzem.

10:00 | [KONKURS] Dźwięki grozy [18+]
Jacek Rybiński, Adam Wieczorek ◆ Sala 10 (Prelekcyjna 4) ◆ Vortex 0.5 ◆ 50 minut
Triggery: horror

10:00 | [WARSZTATY] Warsztaty gry Go [B.O.]
Krakowski Klub GO ◆ Stołówka (gamesroom - stół 2) ◆ Gry ◆ 590 minut
Zapraszamy na warsztaty z gry Go – fascynującej gry planszowej, w której proste zasady kryją ogromne możliwości! Z nami poznasz podstawowe zasady gry, dowiesz się, jak stawiać kamienie na planszy, zdobywać terytorium i przechytrzyć przeciwnika. Wszystko w przyjaznej atmosferze, bez względu na to, czy masz już doświadczenie w grach strategicznych, czy dopiero zaczynasz swoją przygodę z planszówkami. Triggery: brak

11:00 | [PRELEKCJA] Podróżnik znaczy podejrzany. Dlaczego bohaterowie są wiecznie w drodze? [15+]
Grzegorz Wielgus ◆ Sala 6 (Prelekcyjna 2) ◆ Historia ◆ 50 minut
Motyw bohaterów na wyprawie to klasyka gatunku, ale co tak naprawdę oznaczało bycie podróżnikiem w dawnych wiekach? Jak traktowano wędrowców? Co różniło groźnego „obcego" od rycerza na wyprawie? Kiedy podróżowanie stało się elementem mody? Jak narodził się motyw wyprawy oraz drużyny? Triggery: Przemoc, opisy nierówności społecznych

11:00 | [PRELEKCJA] Magia twarda, magia mientka, magia al dente? [12+]
Piotr Tango ◆ Sala 2 (Prelekcyjna 1) ◆ Literatura ◆ 50 minut
Porozmawiamy o tym, jak budować systemy magiczne, czego uczy nas Sanderson, a czego Tolkien. Po prelekcji wyczarujesz taką magię, że z wrażenia Gandalf Biały zmieni się w Gandalfa Różowego. Triggery: brak konkretnych triggerów

11:00 | [PRELEKCJA] Alchemia RPG - pichcimy przygodę [B.O.]
Krzysztof "Jaxa" Rudek ◆ Sala 18 (Prelekcyjna 9) ◆ RPG ◆ 50 minut

11:00 | [PANEL DYSKUSYJNY] Czy popkultura stała się naszym współczesnym folklorem? [B.O.]
Marek Walczyk, Piotr "Min" Markiewicz, Łukasz Kucharczyk, moderator: Grzegorz Czapski ◆ Sala 9 (Prelekcyjna 3) ◆ Popkultura ◆ 110 minut
Marvel, Star Wars, Wiedźmin, Pokemony, memy i RPG jako wspólny zestaw historii, symboli i bohaterów kultury masowej.

PROGRAM - SOBOTA

11:00 | [WARSZTATY] Speed Friendling [18+]
Mika, Kurai ◆ Sala 14 (Prelekcyjna 6) ◆ Fandom ◆ 50 minut
Trwa jesień, a co za tym idzie, samotne wieczory z dobrą książką. Co gdyby 5 minut mogło to zmienić? Serdecznie zapraszamy wszystkie osóbki, które chcą poznać inne osóbki i mieć z kim spędzić konwent, a może i życie? Nasz program jest przeznaczony wyłącznie dla osób 18+. Nie będziemy wymagać od was żadnych danych, z wyjątkiem dowodu potwierdzającego waszą pełnoletność. Wszystkie przypadki niestosownego zachowania będą natychmiastowo egzekwowane.

11:00 | [PRELEKCJA] Jak pisać, żeby było dawniej? O przesycie prostoty słów kilka [18+]
Bartosz Ejzak ◆ Sala 10 (Prelekcyjna 4) ◆ Vortex 0.5 ◆ 50 minut
Triggery: horror

12:00 | [PRELEKCJA] Czaardan vs Czerwone Szóstki: who would win? [12+]
Imperium Meekhańskie ◆ Sala 2 (Prelekcyjna 1) ◆ Literatura ◆ 50 minut
W świetle wydarzeń z najnowszego tomu Opowieści z meekhańskiego pogranicza przyszła pora, by przyjrzeć się bliżej jednej z najbardziej lubianych, a jednocześnie najmniej analizowanemu przez nas bohaterowi – Czerwonym Szóstkom. Dotąd często spychani na dalszy plan prelekcji, zyskali ogromną sympatię fanów. Ale czy słusznie? Podczas prelekcji zestawimy ich z legendarnym Czaardanem Laskolnyka, próbując odpowiedzieć na tytułowe pytanie i przy okazji rozłożyć na czynniki pierwsze fenomen obu formacji. Czy naprawdę stoją za nimi wybitne czyny i wartości, czy może ulegliśmy efektowi cheerleaderki, idealizując ich obraz? Zapraszamy na dyskusję pełną analiz, porównań i (nie)popularnych opinii.

12:00 | [PRELEKCJA] Ta inna nekromancja. O magii w uniwersum Wiedźmina [B.O.]
Łukasz Kucharczyk ◆ Sala 9 (Prelekcyjna 3) ◆ Literatura ◆ 50 minut
Czym właściwie jest magia w świecie Wiedźmina? W przeciwieństwie do wielu klasycznych światów fantasy nie sprowadza się ona do rzucania zaklęć i posługiwania się nadprzyrodzoną mocą. To złożona sztuka, której fundamenty nie zawsze są oczywiste. Podczas prelekcji przyjrzymy się naturze magii w świecie Geralta, jej źródłom, zasadom i ograniczeniom. Zastanowimy się, jak rozumieją ją sami czarodzieje, czym różni się od magii znanej z innych uniwersów fantasy i czy tworzy wewnętrznie spójny system. Triggery: brak

12:00 | [PRELEKCJA] Wilkołak w kulturze Słowian: legendy, podania i tajemnice żywego folkloru [18+]
Jarovit ◆ Sala 6 (Prelekcyjna 2) ◆ Nauka ◆ 50 minut
Prelekcja zabierze cię w fascynującą podróż po słowiańskich legendach i podaniach o wilkołakach, które od wieków budzą grozę i ciekawość. Poznamy, jak te mityczne postacie funkcjonowały w kulturze ludowej oraz jak ich obraz przetrwał w żywym folklorze. Zastanowimy się także, czy wilkołak to tylko legenda, czy może coś więcej – tajemnica, która wciąż kryje się w lasach i na polach. Triggery: Na prelekcji pojawią się opisy zaginięć, polowań i ataków potencjalnych wilkołaków. Mogą wywołać dyskomfort i poczucie niepewności.

12:00 | [WARSZTATY] Warsztaty malowania figurek: od czego zacząć [12+]
Jarosław "Healer" Ścibiorek, Natasza Ponikiewicz ◆ Sala 17 (Prelekcyjna 8 - Modelarska) ◆ Gry ◆ 110 minut
Figurki stały się powszechniejsze niż kiedykolwiek: gry bitewne, planszowe, druk 3d - część użytkowa, część kupowana głównie jako dekoracje. Ponieważ "pomalowana figurka zawsze wygląda lepiej niż niepomalowana" zapraszam na warsztaty podczas których omówimy co jest potrzebne na start, jakie rzeczy kupić, jak ich używać i przerobimy podstawowe techniki malowania, by przenieść farbę na figurkę w sposób, który możliwie blisko odda to, co mamy w głowie ^^ Triggery: Brak

PROGRAM - SOBOTA

12:00 | [KONKURS] Wielki konkurs ilustracji fantastycznej [15+]
Kurczak ◆ Sala 15 (Prelekcyjna 7) ◆ Literatura ◆ 50 minut
Wydaje ci się, że wiesz, jak wygląda Czerwona Sonia? Albo, że odróżnisz Elryka od Geralta*? Najprawdopodobniej ci się wydaje. Jeśli jednak chcesz spróbować swoich sił w konkursie rozpoznawania bohaterek fantastycznych książek, zapraszamy. Pytania będą polegać na rozpoznawaniu postaci przedstawionej na obrazku. Każde będzie miało dwa poziomy. Podstawowy– wystarczy rozpoznać postać. Zaawansowany – będzie trzeba podać więcej informacji np. ilustratora, czy kraj. Konkurs indywidualny lub drużynowy. Triggery: Możliwa artystyczna nagość, przemoc przedstawiona na rysunkach

12:00 | [PRELEKCJA] Autyzm w fandomie, autyzm na konwentach [B.O.]
Jego Cesarska Wysokość ◆ Sala 14 (Prelekcyjna 6) ◆ Fandom ◆ 50 minut
Latem zeszłego roku przeprowadziłem serię wywiadów z osobami związanymi z aktywnym fandomem, które zmagają się ze spektrum autyzmu. Prelekcja będzie próbą syntezy i podsumowania ich perspektyw, będzie również zawierać kilka sugestii dla organizatorów imprez i zarządów klubów zainteresowanych uczynieniem życia neuroróżnorodnych osób fanujących trochę bardziej znośnym. Triggery: przekleństwa, przemoc, używki, choroby psychiczne, tematyka wykluczeń i dyskryminacji

12:00 | [PRELEKCJA] Dungeons & Dragons na dużym i małym ekranie [12+]
Piotr "Min" Markiewicz ◆ Sala 18 (Prelekcyjna 9) ◆ Kino i telewizja ◆ 50 minut
Od animowanych seriali, przez niskobudżetowe produkcje, aż po współczesne kinowe widowiska – Dungeons & Dragons niejednokrotnie trafiało na duży i mały ekran. Jak wyglądały te próby przeniesienia kultowej gry RPG do świata filmu i telewizji? Które produkcje warto pamiętać, a o których twórcy woleliby zapomnieć? Zapraszamy na podróż przez ekranowe przygody spod znaku D&D! Triggery: brak

12:00 | [PRELEKCJA] Wraki Bałtyku – co się dzieje za kulisami i dlaczego ich wyciąganie to taka mozolna, paskudna robota [B.O.]
Agnieszka Ulatowska ◆ Sala 13 (Prelekcyjna 5) ◆ Nauka ◆ 50 minut
Jeśli ciekawi Cię co Bałtyk skrywa pod powierzchnią, chcesz zobaczyć niepublikowane jeszcze nagrania z prac podwodnych, dowiedzieć się jak wygląda proces wydobywania wraków z Bałtyku, albo zwyczajnie pooglądać fajne ujęcia z hełmu nurkowego i poczuć się jakbyś był w środku akcji – wpadnij na prelkę.
Mam na imię Agnieszka, od kilku lat wypływam na Bałtyk i uczestniczę w różnych akcjach związanych z wydobywaniem wraków (i nie tylko) z dna. Od 2024 prowadzę misję SaveBaltic.com realizowaną przez Fundację Historia Vita i skierowaną na fizyczne oczyszczanie dna z wraków i amunicji. Trochę się dzieje. Aktualnie prowadzimy dwa duże projekty nurkowań technicznych i prac podwodnych, żeby przygotować kosztorysy pod wyciąganie łącznie 7 wraków z Bałtyku. Jestem przy każdym z nich, więc... jeśli chcesz pogadać, pooglądać filmy z terenu, czy pozadawać (niekoniecznie głupie?) pytania, to wpadaj. Żadnej spiny**.** Triggery: brak

12:00 | [PRELEKCJA] Kanibalizm. W imię wiary, w imię żądzy [18+]
Beniamin Tytus Muszyński ◆ Sala 10 (Prelekcyjna 4) ◆ Vortex 0.5 ◆ 50 minut
Triggery: horror

PROGRAM - SOBOTA

13:00 | [PRELEKCJA] Alchemia, prawdziwa, fantastyczna oraz ta niepkratyczna - od tworzenia złota po kreowanie bogów [15+]
Grzegorz Wielgus ◆ Sala 6 (Prelekcyjna 2) ◆ Historia ◆ 50 minut
Czym jest alchemia? Jak jest prezentowana w fikcji, ile ma wspólnego z realnymi mistrzami wiedzy tajemnej oraz co symbolizuje? Od ziołowych środków zwalczających choroby po królewskie dwory, alchemia stanowiła nieodłączny element historii, a także opowieści, które po stuleciach stały się elementem znanego nam kanonu fantastyki. Triggery: Wzmianki o karach cielesnych, kulturze dawnych wieków oraz praktykach alchemicznych z uwzględnieniem składników

13:00 | [PRELEKCJA] Człowiek wobec bestii. O ludzkich potworach i potwornych ludziach - dawno temu i dziś [B.O.]
dr hab. Michał Nawrocki ◆ Sala 13 (Prelekcyjna 5) ◆ Literatura ◆ 50 minut
Tematem prelekcji jest koncepcja postaci potworów i potworności w ich mitycznych źródłach oraz ich klasyczne i współczesne literackie realizacje. Sens wystąpienia wiąże się z założeniem, że zarówno potwory jak i potworność składają się na figuralne i symboliczne realizacje tego, co w człowieku (świadomie i nieświadomie) najbardziej ludzkie. W konsekwencji takiego ujęcia to, co nie-ludzkie okazuje się najdoskonalszą (w sensie epistemologicznym) reprezentacją tego, co arcy-ludzkie. Triggery: człowieczeństwo, potworność, mit

13:00 | [PRELEKCJA] Procesy o czary w XVIII wieku na terenie Rzeczypospolitej [12+]
Katarzyna Wierzbicka ◆ Sala 2 (Prelekcyjna 1) ◆ Historia ◆ 110 minut
Jak wyobrażano sobie czarownicę? Kto był najbardziej narażony na oskarżenie o czary? Na jaki wiek przypadało apogeum polowań na czarownice? Jak wyglądały procesy i czy zawsze kończyły się skazaniem oskarżonych? Na te i inne pytania postaram się odpowiedzieć podczas prelekcji. Triggery: prześladowania

13:00 | [KONKURS] Fantastyczna Screenówka Smokowa [B.O.]
Kuro_Ōkami ◆ Sala 15 (Prelekcyjna 7) ◆ Popkultura ◆ 110 minut
Jeżeli uważasz, że smoki to przepiękne, majestatyczne stworzenia i żadna, nawet największa ich ilość nie jest w stanie zaspokoić twoich oczu - w takim razie ten konkurs jest wręcz dla ciebie stworzony :).
Zapraszam!! (Ogromna ilość smoków gwarantowana! :D) Triggery: Brak

13:00 | [PRELEKCJA] Ważenie słów jak warzenie eliksirów, czyli tłumaczenie gier fabularnych i paragrafowych [15+]
Anna Maria Mazur ◆ Sala 18 (Prelekcyjna 9) ◆ RPG ◆ 50 minut
W mojej prezentacji postaram się przybliżyć problemy związane z przekładem gier fabularnych (głównie "Zewu Cthulhu", z którym mam największe doświadczenie) oraz gier książkowych (paragrafówek). Opowiem pokrótce o tym, jak wygląda proces wydawniczy tego rodzaju publikacji, a potem omówię kilka zagadnień/problemów związnych z samym przekładem tekstu (oczywiście z przykładami). Triggery: Potwory, śmierć, prostytucja

13:00 | [PRELEKCJA] 5 Jeźdźców Apokalipsy: O Masowych Wymieraniach [7+]
Michał "Enter" Ertner ◆ Sala 14 (Prelekcyjna 6) ◆ Nauka ◆ 110 minut
Podróż w czasie przedstawiająca i opisująca naszą dzisiejszą wiedzę o masowych wymieraniach w dziejach naszej planety, w tym o "Wielkiej Piątce". Opowiemy sobie co się stało i dlaczego, a także jakie istoty wtedy żyły, które z nich przetrwały a które zniknęły z powierzchni ziemi, i jaki efekt na planetę miało dane masowe wymieranie. Triggery: Rozmowa o śmierci zwierząt, kości i szkielety.

PROGRAM - SOBOTA

13:00 | [PANEL DYSKUSYJNY] Sukces ma wielu ojców, a książka kilkoro rodziców [B.O.]
Anna Kańtoch, Agnieszka "Raven" Szmatoła, Grzegorz Czapski, moderator: Marcin "Alqua" Kłak ◆ Sala 9 (Prelekcyjna 3) ◆ Literatura ◆ 110 minut
Na okładce powieści często widnieje tylko jedno nazwisko. W ostatnich latach czasem dokłada się też drugą osobę – tę która zajęła się tłumaczeniem. Są też jednak i inne osoby, które mają znaczący wpływ na to jak finalnie wygląda książka. Wśród nich redaktorki i redaktorzy. Podczas panelu przyjrzymy się ich wkładowi z dwóch perspektyw – autorskiej i redaktorskiej.

13:00 | [PRELEKCJA] Wizerunki Przedwiecznych vol. II – Tym razem body horror! [18+]
Jacek Rybiński, Adam Wieczorek ◆ Sala 10 (Prelekcyjna 4) ◆ Vortex 0.5 ◆ 50 minut
Triggery: horror

14:00 | [PRELEKCJA] Rasy, populacje i (nie)ludzie - fantastyczna antropologia w Opowieściach z Meekhańskiego Pogranicza [15+]
Kisiel, Imperium Meekhańskie ◆ Sala 6 (Prelekcyjna 2) ◆ Literatura ◆ 110 minut
Opowieści starają się odejść od tradycyjnego przedstawiania ras w fantasy, zamiast tego oferując różnorodność kultur, wierzeń i mozaikę granic. Przynajmniej do momentu, aż z Mroku nie wylewają się najróżniejsze maszkary, dziwadła i potworności, które ostatecznie także okazują się ludźmi, przynajmniej w przeszłości. Przyjrzyjmy się więc, kto zamieszkuje Imperium oraz jego okolice, a co ważniejsze: jak i dlaczego je zamieszkuje. Triggery: Biologizm???

14:00 | [PRELEKCJA] 13 rzeczy, których nie wiesz o (A)D&D i o które boisz się zapytać [15+]
Tomek Kreczmar ◆ Sala 18 (Prelekcyjna 9) ◆ RPG ◆ 50 minut
Minęły dekady od narodzin RPG-ów. Na przestrzeni lat stworzona przez Gygaksa i Arnesona marka pojawiła się w podręcznikach, grach i książkach. Ale nie tylko. Gumowe figurki? Ruchome postaci? Kolorowanki? Zapomniane VHS-y czy CD? Jakie niezwykłe produkty zdobiło logo D&D lub AD&D na przestrzeni lat? Jakie niezwykłe rozszerzenia pojawiły się na rynku. I jak to wszystko wpłynęło na rozwój RPG-ów? Triggery: sex, violence

14:00 | [PRELEKCJA] To nie jest jezioro, to ocean, czyli o Remedyverse przemyślenia luźne [12+]
Swarley ◆ Sala 13 (Prelekcyjna 5) ◆ Gry ◆ 110 minut
Czy Remedy to studio od strzelanek z gimmickiem? Czy Sam Lake to fiński Hideo Kojima? Czy Najstarszy Dom faktycznie jest najstarszy? I dlaczego dozorca Ahti jest centralnym punktem wszechświata? Będą teorie spiskowe, smaczki narracyjne i zero pojęcia, co tu się właściwie wydarzyło. Triggery: horror, krew, przemoc

14:00 | [WARSZTATY] Strefa Modelarska - warsztaty [B.O.]
Hangar z Potworami ◆ Sala 17 (Prelekcyjna 8 - Modelarska) ◆ Gry ◆ 50 minut

14:00 | [PRELEKCJA] Gdy natura wyprzedza fikcję – Najdziwniejsze organizmy, o których prawdopodobnie nie słyszeliście [18+]
Jarosław Adam Pankowski ◆ Sala 10 (Prelekcyjna 4) ◆ Vortex 0.5 ◆ 50 minut
Triggery: horror

15:00 | [KONKURS] OST-ry Konkurs Muzyki Serialowej [B.O.]
Radek "Rynvord" Polański ◆ Sala 15 (Prelekcyjna 7) ◆ Kino i telewizja ◆ 50 minut
Było już o filmach, to teraz będzie coś o serialach. Sprawdź swoją wiedzę ze znajomości czołówek serialowych. Jeśli pochłaniasz seriale hurtowo i bez problemu rozpoznajesz główne motywy z ich wejściówek – to zdecydowanie konkurs dla Ciebie. Triggery: brak

PROGRAM - SOBOTA

15:00 | [PRELEKCJA] Ostatnie co pozostaje, to wybór [15+]
Grzegorz Wielgus ◆ Sala 2 (Prelekcyjna 1) ◆ Literatura ◆ 50 minut
walka dobra ze złem to cudowny motyw, ale co jeżeli chcemy zanurzyć się w narrację, która daje nam do wyboru kłamstwo i nieszczęście? Jak interpretować i budować narrację, w których protagoniści nie mają szansy na szczęśliwe zakończenie? Diuna, gry od FromSoftware, Clair Obscure: Expedition 33 a nawet Trzej Muszkieterowie pokazują, że gdy opowieść dobiega końca, bohaterowie stają się złoczyńcami. Albo bardzo smutnymi i zmęczonymi ludźmi. Triggery: Ogólnie pojęte opisy przemocy

15:00 | [PRELEKCJA] Jak oni (i one) rządzą? Przywództwo i władza w Diunie [15+]
Anna "Smoczyca" Pawłowska ◆ Sala 14 (Prelekcyjna 6) ◆ Popkultura ◆ 50 minut
Pójdziesz za honorowym księciem Leto, a może ulegniesz mocy Mesjasza lub szantażowi barona Harkonnena? Łatwiej uwiedzie Cię adeptka Bene Gesserit, wizja zielonej Arrakis, Złota Droga czy Czcigodne Macierze? Może wybierzesz proste prawo siczy, w której nowy naib zabija poprzednika; może pałac padyszacha pełen intryg. Porozmawiajmy o różnych odcieniach i mechanizmach władzy w Diunie (filmy i kanon 6 książek). Jak oni (i one) rządzą? Triggery: śmierć, szantaż, seks

15:00 | [WARSZTATY] Warsztaty Walk Okrętowych poprzez dawne wieki [B.O.]
Bartek "T3RROR" Bryl, Robert "Dhagar" Kolanowski ◆ Sala 18 (Prelekcyjna 9) ◆ Historia ◆ 110 minut
Warsztaty Walk Okrętowych z załogą drewnianego, wiślanego żaglowca. Uczestnicy dowiedzą się, jak ciężkie były warunki walki na XVw. jednostkach. Zajęcia mają charakter angażujący i dynamiczny, ale punkt wyjścia to także dobra zabawa. Będzie można zapoznać się z replikami wyposażenia. Jeśli warunki będą odpowiednie, kadeci sprawdzą swoje umiejętności w praktyce. Prowadzący zawodowo pracują z młodzieżą i mają stosowne zaświadczenia. Triggery: brak

15:00 | [PRELEKCJA] Czy Zombie mogą latać? Jak powstaje animacja od kuchni [12+]
Marek Walczyk ◆ Sala 9 (Prelekcyjna 3) ◆ Kino i telewizja ◆ 50 minut

15:00 | [PRELEKCJA] [15:00-16:20] Potwory z zaświatów. Larwy astralne, sukkuby i egregory w międzywojennej literaturze ezoterycznej [18+]
Małgorzata Alicja Biały ◆ Sala 10 (Prelekcyjna 4) ◆ Vortex 0.5 ◆ 80 minut
Triggery: horror

16:00 | [PRELEKCJA] Wierzę w Matkę Wielką i tych tamtych - religia i wierzenia w Opowieściach z Meekhańskiego Pogranicza [15+]
Kisiel, Imperium Meekhańskie ◆ Sala 6 (Prelekcyjna 2) ◆ Literatura ◆ 110 minut
Z tomu na tom coraz większe znaczenie w serii mają bóstwa, ich polityka, natura oraz pochodzenie. Jakie to ma jednak przełożenie na wiarę? Jak funkcjonują świątynie, kto odpowiada za kult jak w ogóle ludzie wierzą? Co kształtuje ich świat? Czy kult Wielkiej Matki jest czymś, co mogłoby w ogóle funkcjonować? Czy tolerancja religijna w tym świecie jest w ogóle możliwa? Odpowiedzi na te pytania być może da się znaleźć na kartach cyklu. Przynajmniej się postaram. Triggery: Przemoc na tle religijnym, fanatyzm religijny

16:00 | [PRELEKCJA] Marzenia o imperium chmur [B.O.]
Adam "Czarny Smok" Pawłowski ◆ Sala 13 (Prelekcyjna 5) ◆ Historia ◆ 50 minut
Niebo pełne srebrnych, obłych kształtów długością dorównujących Titanicowi. Nieustający szum silników rozpędzających te monstra do nawet 90 mil na godzinę. Pasażerki i pasażerowie machający do swoich bliskich na ziemi z gondol pod kadłubami. Obsługa lotniska podprowadzająca na linach statek powietrzny do wielkiego, obrotowego hangaru. Ponad sto lat temu takie obrazy nie były niczym niezwykłym. Zapraszam na wycieczkę po zaułkach ślepej uliczki ewolucji statków powietrznych - śladami zeppelinów.
Triggery: brak

PROGRAM - SOBOTA

16:00 | [PRELEKCJA] 250 lat porażek polskiej fantastyki [15+]
Tomek Kreczmar ◆ Sala 14 (Prelekcyjna 6) ◆ Popkultura ◆ 110 minut
Powiadają, że polska fantastyka obchodzi w tym roku 250-lecie. To chyba wystarczająco długo, by odcisnąć trwały ślad w kulturze światowej. Tymczasem poza nielicznymi wyjątkami nasi twórcy rzadko osiągają globalną rozpoznawalność. Choć mamy takie marki jak Wiedźmin, wciąż trudno mówić o systemowej obecności na światowym rynku. Czy rzeczywiście ponosimy porażkę? A może przeciwnie – mamy więcej sukcesów, niż nam się wydaje? Jak polska fantastyka wypada na tle światowej i z czego wynikają różnice? Triggery: sex, drugs, vilonece

16:00 | [KONKURS] Mysztyfikacja [12+]
Vinga ◆ Sala 15 (Prelekcyjna 7) ◆ Kino i telewizja ◆ 50 minut
Myszy, księżniczki, superbohaterowie i wszystko pomiędzy - od Królewny Śnieżki z 1937 roku aż po to, co Disney wypuścił zanim zdążyłeś przyjechać na konwent. Mysztyfikacja to quizowa bitwa w stylu Jeopardy, gdzie liczy się znajomość produkcji Studia Które Kupiło Już Prawie Wszystko. Przyjdź i udowodnij, że te x lat oglądania Disneya to nie był zmarnowany czas. Triggery: kilka gifów ma sceny przemocy

16:00 | [WARSZTATY] Warsztaty malowania figurek: teoria kolorów [12+]
Jarosław "Healer" Ścibiorek, Natasza Ponikiewicz ◆ Sala 17 (Prelekcyjna 8 - Modelarska) ◆ Gry ◆ 110 minut
Podczas malowania figurek często spotykamy się z dylematami dotyczącymi barw: jaki ma być schemat kolorystyczny oddziału? Czy dane kolory do siebie pasują? Jak sprawić, by tycia figurka nie była z odległości metra rozmazaną plamką? Spojrzymy na koło barw, jako jedno z narzędzi do uzyskania odpowiedzi na podobne pytania. Oczywiście wszystko od razu przeniesione na praktyczne chlapanie farbą po figurkach ^^ Triggery: brak

16:00 | [GRA] Czy chcesz zostać kultystą? [12+]
Dreamrenders ◆ Stołówka (gamesroom - stół 1) ◆ Gry ◆ 170 minut
"Czy chcesz zostać kultystą?" to 4-osobowa gra karciana z gatunku deck builder. W samej grze tworzymy swój własny kult pozyskując nowych członków w postaci kart. Gra jest raczej prześmiewcza i przedstawia wiele zawodów z naszego codziennego życia w krzywym zwierciadle jako potencjalnych rekrutów do kultu. Jednak jak każdy szanujący się lider kultu żeby zasłużyć w oczach swojego bożka poświęcamy pozyskanych wyznawców, wygrywa więc gracz który zdobędzie najwięcej punktów poświęcenia. Gra NIE jest gore, nie przedstawia tematów politycznych, seksualnych, narkotyków, ani alkoholu. Zasady również nie są zbyt skomplikowane więc próg wejścia nie jest wysoki.

16:00 | [PANEL DYSKUSYJNY] W grupie raźniej – o grupach literackich [B.O.]
Anna Kańtoch, Katarzyna Ophelia Koćma, Krzysztof Rewiuk, Katarzyna Wierzbicka, moderator: Grzegorz Czapski ◆ Sala 9 (Prelekcyjna 3) ◆ Literatura ◆ 110 minut
Chociaż pisanie może kojarzyć się z samodzielną pracą i długimi samotnymi wieczorami, to nie jest to cała prawda. Zarówno w Polsce jak i poza nią działają rozmaite grupy literackie. Pomagają one osobom autorskim rozwijać warsztat, omawiać pomysły, stawiać sobie wyzwania. Co właściwe dają one osobom uczestniczącym? No i czy warto do takowych dołączy

16:00 | [PRELEKCJA] Trupy II [14+]
Marek S. Huberath ◆ Sala 2 (Prelekcyjna 1) ◆ Literatura ◆ 110 minut

PROGRAM - SOBOTA

1

16:30 | [PRELEKCJA] [16:30-17:20] Realne wampiry – przypadki wampiryzmu psychopatologicznego z analizą [18+]
Wojciech Poleszczuk ◆ Sala 10 (Prelekcyjna 4) ◆ Vortex 0.5 ◆ 50 minut
Triggery: horror

17:00 | [PRELEKCJA] 30 fantastycznych książek, o których mogłyście nie słyszeć, a które warto przeczytać [12+]
Kurczak ◆ Sala 9 (Prelekcyjna 3) ◆ Literatura ◆ 50 minut
30 fantastycznych polecajek z ostatnich lat. Nie z pierwszych stron gazet. Często takie, które mogły przelecieć poniżej waszego radaru, albo w ogóle nie wyszły po polsku. Jeśli regularnie „nie masz co czytać" przyjdź i posłuchaj. Edycja odświeżona i updejtowana o rzeczy, które wyszły w latach 2025-2026.
Triggery: Brak

17:00 | [KONKURS] Know your Vault [12+]
Radek "Rynvord" Polański ◆ Sala 15 (Prelekcyjna 7) ◆ Popkultura ◆ 50 minut
Ludzkość stoi na krawędzi nuklearnej zagłady, a na horyzoncie pojawia się jej wybawca. Vault-Tec. A wraz z nim niezliczone schrony, które mają zapewnić amerykańskiej części ludzkości przetrwanie. A że trochę ciasno? A że czasem przy okazji przeprowadzi się w nich jakiś mały eksperyment...
Jak dobrze znasz historię schronów Vault-Tec? Ile wiesz o niecnych planach korporacji i o tym, co naprawdę działo się za drzwiami poszczególnych Vaultów? Triggery: Śmierć

17:00 | [PRELEKCJA] Kacze opowieści, czyli Dragonbane od kuchni [B.O.]
Dawid "Paco" Pac ◆ Sala 13 (Prelekcyjna 5) ◆ RPG ◆ 50 minut
Dragonbane to system, który przebojem wdarł się na polskie erpegowe salony. Na tej prelekcji pochylimy się nad jego długą historią, sięgającą 1982 roku. Przyjrzymy się linii wydawniczej, ostatnim zbiórkom na nowe settingi i dodatki, a także temu, czym żyje międzynarodowa społeczność zgromadzona wokół systemu. Nie zabraknie moich szczerych opinii na temat oficjalnych przygód, a także garści sugestii na temat prowadzenia kaczych opowieści... to znaczy, sesji w Dragonbane. Triggery: brak

17:00 | [PRELEKCJA] Erpegowe lektury: seminarium licencjackie [18+]
Marcin "Seji" Segit ◆ Sala 18 (Prelekcyjna 9) ◆ RPG ◆ 50 minut
Przegląd archiwalnych i współczesnych wydawnictw dotyczących gier fabularnych: natury, historii, rozwoju i zastosowań – od publikacji naukowych po fanowskie. Lista lektur została zaktualizowana zarówno o pozycje sprzed lat, jak i nowe tytuły (a prelegent dalej niewiele z nich przeczytał...). Punkty ECTS: 2k6 Triggery: brak

17:30 | [PRELEKCJA] [17:30-18:20] Memento mori. Historia toposu na przestrzeni wieków [18+]
Joanna Pypłacz ◆ Sala 10 (Prelekcyjna 4) ◆ Vortex 0.5 ◆ 50 minut
Triggery: horror

18:00 | [PANEL DYSKUSYJNY] Potwór czy ofiara? [18+]
Grzegorz Wielgus, Feranos, Mikołaj Kołyszko, moderator: Daniel "Pumba" Jurkiewicz ◆ Sala 9 (Prelekcyjna 3) ◆ Popkultura ◆ 110 minut
Potwór czy ofiara?

PROGRAM - SOBOTA

18:00 | [PRELEKCJA] Jak fantastyczne lata 80. zdefiniowały współczesne sf&f [15+]
Tomek Kreczmar ◆ Sala 18 (Prelekcyjna 9) ◆ Popkultura ◆ 110 minut
Blade Runner, Akira czy Gwiezdne Wojny. Nauromancer, Kolor magii czy Hyperion. Watchmen czy The Dark Knight Returns Millera. A do tego ekranizacja Conana oraz początek cykli Świata Dysku i Czarnej Kompanii. Czy to właśnie przedostatnia dekada XX wieku zdefiniowała współczesną fantastykę? Gdzie dziś widać jej piętno – tylko w kinie, komiksie i literaturze, czy również w grach i popkulturze szerzej? Spróbujmy to rozłożyć na czynniki pierwsze. Triggery: sex, drugs, violence

18:00 | [PRELEKCJA] Między nauką a herezją, czyli o alchemii w Trylogii husyckiej [18+]
Łukasz Kucharczyk ◆ Sala 6 (Prelekcyjna 2) ◆ Literatura ◆ 50 minut
Co łączy średniowieczną medycynę, zielarstwo i poszukiwanie tajemnic natury? W Trylogii husyckiej Andrzeja Sapkowskiego alchemia stanowi istotną część XV-wiecznego obrazu świata. Przyjrzymy się wiedzy i praktykom Reynevana, roli ziół, receptur i substancji oraz związkom alchemii z medycyną i magią. Porozmawiamy o polimorfii i wywoływaniu demonów. Spróbujemy oddzielić historyczne podstawy opisanych praktyk od literackiej fikcji. Triggery: Brutalność, krew, cielesność ludzka

18:00 | [PRELEKCJA] Wysrypi, a nie wykipi! Najsłynniejsze porażki alchemii [15+]
Piotr Tango ◆ Sala 13 (Prelekcyjna 5) ◆ Historia ◆ 50 minut
Alchemicy-oszuści na dworach królewskich, przypadkowe odkrycia przy próbach szukania złota w moczu, eksplodujące laboratoria. Zrobimy tu destylat z najpyszniejszych porażek mądrych staruszków bawiących się gotowaniem, ale niekoniecznie bigosu na uspokojenie władców. Triggery: treści 15+

18:00 | [PRELEKCJA] Troll, golemy i cała reszta - gatunkizm i inkluzywność w Świecie Dysku [15+]
Anna "Smoczyca" Pawłowska, Adam "Czarny Smok" Pawłowski ◆ Sala 2 (Prelekcyjna 1) ◆ Literatura ◆ 50 minut
Gdzie zaczyna się człowieczeństwo, gdzie "bycie osobą", a gdzie obywatelstwo Ankh-Morpork? Czy chodzi w nim o godność, a może o talent, pracowitość lub wolną wolę? Jakie nawyki i tradycje przodków trzeba porzucić w multikulturowym mieście? Pogadajmy o istotach nieludzkich, gatunkizmie i inkluzywności w Świecie Dysku wg Terry'ego Pratchetta. Triggery: picie krwi, zabójstwa, rasizm

18:00 | [KONKURS] Edi przedstawia – Giereczkowo [B.O.]
edi ◆ Sala 15 (Prelekcyjna 7) ◆ Gry ◆ 110 minut
W życiu każdego z nas nadejdzie taki dzień w którym będziemy mogli w KOŃCU GRAĆ W GRY. I nie ważne czy będzie to TOMB RIDER czy TETRIS.
Ale czy aby nie jesteś niedzielnym graczem? Chcesz udowodnić potęgę swojego procesora? Że Twój dysk jest większy niż innych graczy? A pamięć bardziej pojemna i zmieścić w sobie więcej danych?
Konkurs dla miłośników gier, gierek, giereczek. Edycja słuchowa. Triggery: brak

18:00 | [WARSZTATY] Warsztaty Malowania Figurek [12+]
Milityr ◆ Sala 17 (Prelekcyjna 8 - Modelarska) ◆ RPG ◆ 110 minut
Otwarte warsztaty malowania figurek, nie trzeba ani posiadać figurek, ani zdolności malarskich. Nie ważne czy malujesz po raz pierwszy, czy to już twoja setna figurka, zawsze znajdzie się miejsce przy naszym stole :).

PROGRAM - SOBOTA

18:00 | [PRELEKCJA] Żywioły w kulturze [12+]
Kosmik ◆ Sala 14 (Prelekcyjna 6) ◆ Historia ◆ 50 minut
Od starożytnych filozofów po magów z gier RPG, od chińskiego Wu Xing do europejskiej alchemii – żywioły towarzyszą ludzkości od tysięcy lat. Skąd wzięła się koncepcja żywiołów i jakie zadanie spełniała? Jak ewoluowała w kulturach świata, a jak przekształciła się w popkulturze? Czemu idea żywiołów wciąż jest żywa? Zajrzymy do mitów starożytnych, komiksów, gier i seriali, by odkryć, jak uniwersalna idea natury przetrwała w popkulturze – i jak można ją kreatywnie wykorzystać w swoich historiach. Triggery: -

18:30 | [PRELEKCJA] [18:30-19:20] Duchy kwiatów (spotkanie z autorką) [18+]
Jacek Rybiński, Joanna Pypłacz ◆ Sala 10 (Prelekcyjna 4) ◆ Vortex 0.5 ◆ 50 minut
Triggery: horror

19:00 | [PRELEKCJA] Nasza Epoka Brązu się skończyła - wizja upadku epoki brązu w Odysei (2024) Nolana. [12+]
Kisiel ◆ Sala 6 (Prelekcyjna 2) ◆ Historia ◆ 110 minut
Jeden z głośniejszych filmów tego roku wyciągnął na wierzch pewne wydarzenie, które od paru lat wybijało się w zakamarkach internetu - upadek epoki brązu. Na ile sens mają słowa włożone do ust Odyseuszowi? Zobaczmy, co współczesne badania mogą powiedzieć na temat jednego z najbardziej przełomowych momentów w historii naszej części świata i jak sobie z tym tematem próbują radzić dzisiejsze media. Triggery: przemoc, problemy egzystencjalne, historyk mówi o swojej specjalizacji

19:00 | [PRELEKCJA] Quo vadis, „Doktorze Who"? – podsumowanie najnowszej ery [12+]
Tomasz 'Baltazar' Tarnawski (Gallifrey.pl), Krzysztof Danielak ◆ Sala 9 (Prelekcyjna 3) ◆ Kino i telewizja ◆ 50 minut
„Doktor Who" z hukiem świętował swoje 60. urodziny wejściem na Disney+. Następnie mogliśmy oglądać 2 szalone sezony przygód Piętnastego Doktora w wykonaniu Ncutiego Gatwy. Podsumowujemy ostatnie 4 lata najnowszej odsłony kultowego serialu science fiction, od przełomowego momentu wejścia na globalny ogólnoświatowy streaming, aż po ogłoszoną w czerwcu tego roku powtórną przerwę w produkcji. Co wspominamy dobrze? Co poszło źle? Jakie mamy marzenia o dalszej przyszłości? Triggery: brak

19:00 | [PRELEKCJA] Igranie z Atomem [15+]
Radek "Rynvord" Polański ◆ Sala 14 (Prelekcyjna 6) ◆ Historia ◆ 50 minut
Davy Crockett, Convair X-6 czy Goiânia. Ludzkości zna niejeden przypadek, kiedy przez naszą głupotę czy ciekawość dochodziło do tragedii, w których atom odgrywał główną rolę.
Choć Edward Teller był jednym z największych wizjonerów wykorzystania energii atomowej nie brakowało również innych. Jak blisko można podejść do granicy między genialnym pomysłem a kompletnym szaleństwem? Czyli o tych i innych przypadkach, w których ludzka wyobraźnia i ambicja poszły o wiele kroków za daleko. Triggery: Śmierć

19:00 | [PRELEKCJA] Galaktyczna numizmatyka - Star Trek na monetach i banknotach [B.O.]
Piotr "The D" Domański ◆ Sala 13 (Prelekcyjna 5) ◆ Popkultura ◆ 50 minut
Śmiało podążymy tam, gdzie nie dotarła żadna mennica. Będzie o historii oficjalnych emisji menniczych, a także pół i ćwierć oficjalnych oraz zupełnie fanowskich. W tym wątki polskie oraz rekwizyty do oglądania.
Triggery: Mogą pojawić się historyczne nawiązania do europejskiego kolonializmu

PROGRAM - SOBOTA

19:00 | [PRELEKCJA] Co naprawdę robi pocisk? Balistyka bez mitów i filmowych efektów [18+]
Paweł "Hassan" Ścibiorek ◆ Sala 2 (Prelekcyjna 1) ◆ Inna ◆ 50 minut
Co dzieje się z pociskiem po trafieniu w cel? Dlaczego jedne pociski odkształcają się, inne fragmentują, a jeszcze inne przebijają przeszkody? Na przykładzie testów w żelu balistycznym przyjrzymy się przekazywaniu energii, penetracji i mechanizmom działania różnych typów amunicji. Porównamy rozwiązania stosowane przez wojsko i służby mundurowe, oddzielając rzeczywistość od mitów znanych z filmów, gier i popkultury. Triggery: Broń

19:30 | [PRELEKCJA] [19:30-20:20] Demony japońskie, a demony europejskie [18+]
Monika Fudali ◆ Sala 10 (Prelekcyjna 4) ◆ Vortex 0.5 ◆ 50 minut
Triggery: horror

20:00 | [PRELEKCJA] Zbiór myśli losowych - dyskusja o grach, grozie, fantastyce i funie z ich tworzenia [18+]
Feranos ◆ Sala 9 (Prelekcyjna 3) ◆ Popkultura ◆ 110 minut
Feranos to autor książek - "Spowiedź abysalu", "Entropia: Osierocę wilki", "Galeria koszmarów feranosa", "Sarnie sny czyli kolejna galeria koszmarów feranosa", współtwórca gry planszowo-karcianej "Hegemon: The Gallery of Nightmares" or metroidvanii w reliach Jakucji "Allara". Dyskusja ogólna na temat gier (w tym tworzenia), książek (w tym pisania), ale też jakimkolwiek temacie, na który wejdziemy czyli pewnie - filozofii, AI i pewnie nawet geografii, jak nas bardzo poniesie.

20:00 | [PRELEKCJA] Polska Zbrojna edycja 2026 [15+]
Bartłomiej "SONY" Sienkiewicz ◆ Sala 2 (Prelekcyjna 1) ◆ Nauka ◆ 110 minut
Porozmawiamy o uzbrojeniu jakie posiadamy, kupujemy, produkujemy. Przeanalizujemy dlaczego wybrano takie a nie inne. Skupimy się na zagadnieniach zwykle pomijanych jak logistyka, przemysł oraz polityka. Wytłumaczę Wam czemu zakup jednego rodzaju uzbrojenia jest powiązany z innym - choć na pierwszy rzut oka nie mają nic wspólnego. przedstawię Wam najnowsze wiadomości oraz zdjęcia z Międzynarodowego Salonu Przemysłu obronnego w Kielcach, na którym będę. Całość w przystępnej, łatwej formie. Triggery: Militaria, Nauka, Strategia, Polityka

20:00 | [PRELEKCJA] Blask RPG - prezentacja gry [18+]
Albert ◆ Sala 13 (Prelekcyjna 5) ◆ RPG ◆ 50 minut
Blask jest grą fabularną opowiadającą o losach mieszkańców świata, zniszczonego wskutek uruchomienia tajemniczego Mechanizmu. Od kataklizmu minęło tysiąc lat i jedyny fragment rzeczywistości, który nie uległ całkowitej zagładzie, to Miasto - bezkresna, opustoszała metropolia oraz kryjące się pod nią niezmierzone głębiny podziemi. Triggery: Przemoc, horror, choroby psychiczne

20:00 | [WARSZTATY] Zaśpiewajmy razem piosenki multifandomowe [B.O.]
Marta Duda-Gryc, Zosia von Hotzka ◆ Sala 18 (Prelekcyjna 9) ◆ Fandom ◆ 50 minut
Filki, czyli piosenki fandomowe do znanych melodii („Maszerują chłopcy", „W moim ogródecku", „Stara Maui", „Idzie żołnierz borem, lasem", „Cheri, Cheri Lady", „Bella ciao", „Rozkaz" KSU itp.) i filmowo-serialowe („Deszcze Castamere", „Grosza daj wiedźminowi") – zaśpiewajmy je razem z akompaniamentem buzuki i mandoliny oktawowej. Triggery: gwałt na randce/użycie na kimś roofie

20:00 | [PRELEKCJA] Nowe religie ery sztucznej inteligencji [15+]
Jacek Treliński ◆ Sala 14 (Prelekcyjna 6) ◆ Nauka ◆ 50 minut
Bazyliszek Roko, longtermizm, efektywny altruizm, ruch Zizians. Podczas prelekcji zajrzymy do najdziwniejszych i najbardziej kontrowersyjnych środowisk związanych z AI. Sprawdzimy, dlaczego wokół sztucznej inteligencji tak często powstają narracje przypominające religie: z wizją zbawienia, apokalipsy i własnymi „prorokami". Triggery: Omówimy serie morderstw

PROGRAM - SOBOTA

20:00 | [KONKURS] Edi przedstawia – Sucharto, czyli konkurs im. Karola Strasburgera [15+]
edi ◆ Sala 15 (Prelekcyjna 7) ◆ Inna ◆ 110 minut
Lubisz jak jest sucho? To to jest zabawa dla Ciebie. Suchary małe i duże, nie wszystkie dobre ale na pewno wymagające wody żeby bezproblemowo je przełknąć... Triggery: niewybredne dowcipy i trudne tematy

20:00 | [WARSZTATY] Strefa Modelarska - warsztaty [B.O.]
Hangar z Potworami ◆ Sala 17 (Prelekcyjna 8 - Modelarska) ◆ Gry ◆ 50 minut

20:30 | [PRELEKCJA] [20:30-21:20] Groza w kartach. O tarocie i taliach inspirowanych tym, co mroczne [18+]
Weronika "Scarllet" Chyczyńska ◆ Sala 10 (Prelekcyjna 4) ◆ Vortex 0.5 ◆ 50 minut
Triggery: horror

21:00 | [PRELEKCJA] Nie samą Japonią kaiju żyje. [18+]
Hiszpan ◆ Sala 14 (Prelekcyjna 6) ◆ Kino i telewizja ◆ 50 minut
Czyli gdzie tak naprawdę zapoczątkował się gatunek i jak inne kraje poza Japonią mogą nam pokazać, jak stworzyć kaiju. Od początków w Ameryce po szemrane filmy z Tajlandii. Triggery: Przekleństwa, czarny humor, krwawe sceny z filmów

21:00 | [PRELEKCJA] Smok vs. Żmij [14+]
Slavipole ◆ Sala 6 (Prelekcyjna 2) ◆ Historia ◆ 50 minut
Różnice w słowiańskim i judeochrześcijańskim postrzeganiu baśniowych stworzeń

PROGRAM - NIEDZIELA

10:00 | [PRELEKCJA] Polacy nie gęsi i swoich asasynów mają. Rzecz o sztyletnikach czasów powstania styczniowego [16+]
Danuta Psuty ◆ Sala 9 (Prelekcyjna 3) ◆ Historia ◆ 50 minut

10:00 | [PRELEKCJA] Extinction, de-extinction. O co w tym chodzi [12+]
Wiewiur ◆ Sala 13 (Prelekcyjna 5) ◆ Nauka ◆ 50 minut
Wykład będzie dotyczył biologiczno filozoficznych kwestii związanych z wymieraniem zwierząt.
Triggery: śmierć okrucieństwo wobec zwierząt

10:00 | [PRELEKCJA] (Post)kapitalizm [12+]
xetnoinu ◆ Sala 6 (Prelekcyjna 2) ◆ Popkultura ◆ 110 minut
Star Trek od apogeum XX wieku, przez wojenny upadek społeczny i moralny Ziemi, po cztery wizje rozwoju po kapitalizmie. Podróż przez uniwersum, które oprócz optymizmu, wbrew powszechnej opinii, zawiera też mroczne scenariusze przyszłości oraz krytyczne przedstawienia współczesności. Triggery: Opisy apokaliptyczne, wojen i zagłady nuklearnej

10:00 | [WARSZTATY] Świątynia Sithów [B.O.]
Akademia SaberArts ◆ Sala 18 (Prelekcyjna 9) ◆ Fandom ◆ 110 minut
Sithowie trudnią się nie tylko walką na miecze świetlne. Zobacz, czym trudnią się przed walką i czego możesz nauczyć się od nich, odwiedzając ich świątynię. Wśród atrakcji czekają Cię między innymi:
- Wyzwania alchemiczne, w tym: identyfikacja Artefaktów, Praca z Miksturami oraz Alchemiczny Taniec Cieni; - Strefa fotograficzna; - Strefa malunków farbami; - konkurs wiedzy Star Warsowej; Triggery: Brak

10:00 | [WARSZTATY] West Marches: warsztaty prowadzenia kampanii otwartostołowej [15+]
Krzysztof "kostasz" Ostaszewski ◆ Sala 2 (Prelekcyjna 1) ◆ RPG ◆ 25 minut
Dwa i pół roku kampanii. Czterdziestu graczy. Jeden świat. Jak zrobić, żeby to wszystko ogarnąć - i nie zrobić z tego pracy na etat? Omówimy techniczne, społeczne i warsztatowe aspekty prowadzenia długotrwałych otwartostołowych kampanii, do których każdy może w dowolnym momencie wpaść - choćby na jedną sesję - i nie utonąć w morzu lore oraz wielowątkowych questów. Podzielę się swoim doświadczeniem, stosowanymi narzędziami byśmy razem pokonali największego złola wszelkich RPGów - grafik graczy. Triggery: przekleństwa

10:00 | [KONKURS] Awantura o Kredyty: Teleturniej Fantastyczny [12+]
Kosmik ◆ Sala 15 (Prelekcyjna 7) ◆ Popkultura ◆ 50 minut
Konkurs inspirowany kultowym teleturniejem Awantura o Kasę, w którym wiedza spotyka się z bezwzględną taktyką i blefem. Zbierz 4-osobową drużynę i stań do licytacji o pytania z zakresu literatury, gier, filmów oraz popkultury sci-fi i fantasy. Będziesz grać ostrożnie czy zaryzykujesz wszystko?
Triggery: -

10:00 | [GRA] Czy chcesz zostać kultystą? [12+]
Dreamrenders ◆ Stołówka (gamesroom - stół 1) ◆ Gry ◆ 170 minut
"Czy chcesz zostać kultystą?" to 4-osobowa gra karciana z gatunku deck builder. W samej grze tworzymy swój własny kult pozyskując nowych członków w postaci kart. Gra jest raczej prześmiewcza i przedstawia wiele zawodów z naszego codziennego życia w krzywym zwierciadle jako potencjalnych rekrutów do kultu. Jednak jak każdy szanujący się lider kultu żeby zasłużyć w oczach swojego bożka poświęcamy pozyskanych wyznawców, wygrywa więc gracz który zdobędzie najwięcej punktów poświęcenia. Gra NIE jest gore, nie przedstawia tematów politycznych, seksualnych, narkotyków, ani alkoholu. Zasady również nie są zbyt skomplikowane więc próg wejścia nie jest wysoki.

PROGRAM - NIEDZIELA

10:00 | [WARSZTATY] Strefa Modelarska - warsztaty [B.O.]
Hangar z Potworami ◆ Sala 17 (Prelekcyjna 8 - Modelarska) ◆ Gry ◆ 50 minut

10:00 | [PRELEKCJA] Pulpowa literatura grozy (na polskim rynku wydawniczym pierwszej płowy lat 90. XX wieku na przykładzie powieści G.N. Smitha) [18+]
Beniamin Tytus Muszyński ◆ Sala 10 (Prelekcyjna 4) ◆ Vortex 0.5 ◆ 50 minut
Triggery: horror

10:00 | [WARSZTATY] Warsztaty gry Go [B.O.]
Krakowski Klub GO ◆ Stołówka (gamesroom - stół 2) ◆ Gry ◆ 350 minut
Zapraszamy na warsztaty z gry Go – fascynującej gry planszowej, w której proste zasady kryją ogromne możliwości! Z nami poznasz podstawowe zasady gry, dowiesz się, jak stawiać kamienie na planszy, zdobywać terytorium i przechytrzyć przeciwnika. Wszystko w przyjaznej atmosferze, bez względu na to, czy masz już doświadczenie w grach strategicznych, czy dopiero zaczynasz swoją przygodę z planszówkami.

11:00 | [PRELEKCJA] Tarot - 78 luster wyobraźni [15+]
Adam Kucharczyk ◆ Sala 13 (Prelekcyjna 5) ◆ Inna ◆ 50 minut
Spotkanie o kartach tarota w ujęciu opowieściotwórczym. Prelekcja / dyskusja dla wszystkich tworzących narracje - pisarzy, opowiadaczy, mistrzów gry, graczy, każdego, kto chce poznać niezwykłe narzędzie wsparcia wyobraźni. Rzut historyczny (krótki, z perspektywy opowieści a nie historii sztuki), co nieco wskazówek praktycznych a wszystko podlane sosem z archetypów i doprawione Jungiem i aktywną wyobraźnią. Idealny zestaw narzędzi, by wyruszyć w niezwykłą podróż z Głupcem u boku.
Triggery: okultyzm (jak się ktoś uprze, z powodów pewnego mitu wokół Tarota, choć bardzo będę tego tematu unikał, wręcz jestem w kontrze)

11:00 | [PANEL DYSKUSYJNY] Bohater nie musi być dobry – dlaczego lubimy postacie moralnie szare? [B.O.]
Anna Kańtoch, Agnieszka "Raven" Szmatoła, moderator: Katarzyna Ophelia Koćma ◆ Sala 9 (Prelekcyjna 3) ◆ Literatura ◆ 110 minut

11:00 | [PANEL DYSKUSYJNY] Homunkulus, golem, Frankenstein – kto ma prawo tworzyć życie? [14+]
Jacek Rybiński, Mikołaj Kołyszko, Adam Wieczorek, moderator: Daniel "Pumba" Jurkiewicz ◆ Sala 2 (Prelekcyjna 1) ◆ Literatura ◆ 110 minut
O sztucznym człowieku jako jednym z najważniejszych motywów fantastyki.

11:00 | [PRELEKCJA] Giganci polskiej fantastyki: Miciński, Grabiński, Żuławski i inni [18+]
Krzysztof "Korsarz" Biliński ◆ Sala 10 (Prelekcyjna 4) ◆ Vortex 0.5 ◆ 50 minut
Triggery: horror

12:00 | [PRELEKCJA] Najdziwniejsze crossovery w popkulturze [12+]
Nordine Sekkar ◆ Sala 6 (Prelekcyjna 2) ◆ Popkultura ◆ 50 minut
Batman walczy z wojowniczymi żółwiami ninja. Optimus Prime spotyka Twighlight Sparkle. Kaczor Donald trafia do świata... Asteriksa i Obeliksa. A to dopiero początek.
Popkultura uwielbia łączyć rzeczy, których absolutnie nikt nie prosił o połączenie. Czasem wychodzą z tego perełki, czasem totalne szaleństwo, a czasem dzieła, przy których jedyną sensowną reakcją jest: „Kto to zatwierdził?!". Triggery: Brak

PROGRAM - NIEDZIELA

12:00 | [WARSZTATY] Sesje Medytacyjne [B.O.]
Akademia SaberArts ◆ Sala 18 (Prelekcyjna 9) ◆ Inna ◆ 110 minut
Jedną z częstych czynności, jakiej poddają się użytkownicy mocy jest Medytacja.
Triggery: Brak

12:00 | [PRELEKCJA] “Podbródek, który może zabić - krótka historia Bruce'a Campbella [12+]
Swarley ◆ Sala 2 (Prelekcyjna 1) ◆ Kino i telewizja ◆ 50 minut
Muza Sama Raimiego, król kina klasy B, nieudacznik którego wszyscy kochają. Bruce Campbell nigdy nie był wiodącą postacią w Hollywood, ale nie przeszkodziło mu to zostać królem tańca na własnym parkiecie - prześledźmy najciekawsze filmy, anegdoty z kariery, a przede wszystkim - sprawdźmy czy Elvis pokonałby mumię!” Triggery: przemoc, krew, Bruce Campbell

12:00 | [WARSZTATY] Steampunk, cyberpunk i inne punki [12+]
Kosmik ◆ Sala 13 (Prelekcyjna 5) ◆ Literatura ◆ 50 minut
Neonowe ulice przyszłości. Światy napędzane parą. Alternatywne wizje świata tak różne, jednak łączy je jedna cecha - zdecydowane skupienie na jednej konkretnej idei. Podczas prelekcji przyjrzymy się różnym przedstawieniom rzeczywistości kształtowanej przez technologię i estetykę. Porównamy ich różnice i podobieństwa, a także spróbujemy sami stworzyć taki świat. Prelekcja z elementami warsztatów. Triggery: -

12:00 | [PRELEKCJA] [12:00-13:20] Seryjni zabójcy, o których nie wiedzieliście, że mordowali rytualnie [18+]
Mikołaj Kołyszko ◆ Sala 10 (Prelekcyjna 4) ◆ Vortex 0.5 ◆ 80 minut
Triggery: horror

13:00 | [PRELEKCJA] Narzędzia do prowadzenia notatek dla Mistrzów Gry - Wersja 2026 [B.O.]
Krzysiek ◆ Sala 13 (Prelekcyjna 5) ◆ RPG ◆ 50 minut
Na prelekcji pokazuje narzędzia, gdzie początkujący i zaawansowani mistrzowie mogą zapisywać swoje myśli i przygotowywać się do sesji/kampanii Triggery: brak

13:00 | [PRELEKCJA] Wspólnota Hanna – 10 lat towarzyszenia osobom w kryzysie bezdomności [B.O.]
Budax ◆ Sala 2 (Prelekcyjna 1) ◆ Inna ◆ 50 minut
Od dekady krakowska Wspólnota Hanna udowadnia, że prawdziwe wsparcie jest czymś znacznie głębszym niż doraźna pomoc materialna. Polega ono przede wszystkim na budowaniu autentycznej relacji z drugim człowiekiem. Podczas prelekcji opowiem szczegółowo, jak w praktyce wygląda nasze codzienne towarzyszenie osobom w kryzysie bezdomności na krakowskich Plantach. Podzielę się historiami pokazującymi wielką wartość zwykłej obecności. Zapraszamy każdego do wspólnego przełamywania społecznych barier! Triggery: bezdomność, przemoc, śmierć

13:00 | [PRELEKCJA] Przepis na Supermocarstwo [B.O.]
Daniel "Pumba" Jurkiewicz ◆ Sala 9 (Prelekcyjna 3) ◆ Nauka ◆ 50 minut
Przepis na Supermocarstwo: szczypta gospodarki, litr ropy naftowej, tona dyplomacji i wojsko do smaku: Zrozumieć, czym jest supermocarstwo w XXI wieku, jakie są jego składniki, które państwa aspirują do tej roli i jakie są tego konsekwencje. Wejdźcie ze mną do globalnej kuchni i ugotujmy wspólnie supermocarstwo. Ciekawe co nam wyjdzie? Rosja serwowana z kawiorem a może USA jako przystawka do pysznego steku. Zakładajcie fartuchy i działamy. Triggery: Brak

PROGRAM - NIEDZIELA

13:00 | [PRELEKCJA] Trucie gołębi na plantach, czyli retrospektywa piosenek Toma Lehrera [12+]
Kurczak ◆ Sala 6 (Prelekcyjna 2) ◆ Popkultura ◆ 50 minut
Tom Lehrer to największy nerd wśród pianistów. Prelekcja zgłoszona po to żeby odświeżyć jego nieco zapomnianą twórczością. Wpadnijcie jeżeli chcecie posłuchać o tym jak truć gołębie w parku, masochistycznego tanga czy śpiewanej opowieści o Wernerze von Braunie, oraz oczywiście piosenki o pierwiastkach w wersji klasycznej i arystotelejskiej. Specjalnie dla fanów romantasy będzie piosenka o smutach z lat 60. Specjalnie dla fanek hard SF – piosenka o łobaczewskim i matematyce. Triggery: Humorystycznie przedstawiony seks, masochizm, wojna. Matematyka.

13:30 | [PANEL DYSKUSYJNY] [13:30 - 14:50] Brutalizacja i dewiacje w świecie grozy. Gdzie zaciera się granica między strachem a obrzydzeniem? [18+]
Mikołaj Kołyszko, Beniamin Tytus Muszyński, Bartosz Ejzak, Adam Wieczorek, moderator: Jacek Rybiński ◆ Sala 10 (Prelekcyjna 4) ◆ Vortex 0.5 ◆ 80 minut
Triggery: horror

14:00 | [PRELEKCJA] Legendy Czarnogóry, czyli horror po bałkańsku [18+]
Jarovit ◆ Sala 9 (Prelekcyjna 3) ◆ Inna ◆ 50 minut
Prelekcja przedstawia mroczną podróż po legendach Czarnogóry, gdzie prastare mityczne istoty i demony z Durmitoru, Jeziora Skadarskiego, Boki Kotorskiej, Moraczy i Gór Przeklętych wciąż budzą grozę. Ukazuje fascynujące opowieści pełne bałkańskiego horroru, które od wieków kształtują lokalny folklor i kulturę. Odkrywane są tajemnice tych niezwykłych miejsc, gdzie rzeczywistość miesza się z legendą. Triggery: śmierć, horror, groza

14:00 | [PRELEKCJA] Power!!! Unlimited power, czyli przegląd systemów mocy w mangach i anime [15+]
Aleksandra "Akane", Przemysław Lawera ◆ Sala 13 (Prelekcyjna 5) ◆ Inna ◆ 50 minut
Magia, chakra, nen, mana i tym podobne- wiele japoński serii ma swoje mniej lub bardziej unikalne systemy mocy, które pojawiają się i rozwijają na przestrzeni fabuły. Podczas prelekcji będziemy opowiadać oraz oceniać systemy mocy w mangach i anime- na czym polegają, jak się ich używa, czy się czymś wyróżniają, a później ustalimy ranking najlepszych z nich. Jednak nie tylko, wy również będziecie mogli o tym zadecydować! Triggery: Pojawienie się serii z ograniczeniem wiekowym 16+, brak konkretnych trigger warningów

14:00 | [PRELEKCJA] Goblin, gumiho i syrenka – baśnie, legendy i potwory w k-dramach [12+]
Raku, dziarska kasia ◆ Sala 2 (Prelekcyjna 1) ◆ Kino i telewizja ◆ 50 minut
Dokkaebi, gumiho, syreny, duchy i nieśmiertelni bohaterowie — co pochodzi z dawnych opowieści, a co jest już dziełem scenarzystów? Bo jak się okazuje, do niemal każdej historii można dorzucić reinkarnację, przeznaczoną miłość i przystojnego nieśmiertelnego. Będzie folklor, popkultura i oczywiście trochę dramowego absurdu. Triggery: brak

14:00 | [WARSZTATY] Arena mieczy świetlnych [B.O.]
Akademia SaberArts ◆ Sala 18 (Prelekcyjna 9) ◆ Fandom ◆ 110 minut
Dla fanów Gwiezdnych Wojen i walki na miecze świetlne mamy gratkę - a mianowicie: świetną okazję, żeby chwycić miecz świetlny w ręce i pod okiem doświadczonych pasjonatów tej cywilizowanej broni podszkolić się w walce improwizowanej. Triggery: Aktywność fizyczna

PROGRAM - NIEDZIELA

14:00 | [PANEL DYSKUSYJNY] Gdzie dobrze sprzedać nerkę, żeby wydać pierwszą książkę - praktyczne porady samowydawców [B.O.]
Slavipole, Daniel "Pumba" Jurkiewicz ◆ Sala 6 (Prelekcyjna 2) ◆ Literatura ◆ 50 minut
Gdzie przebiega granica między elastycznością a rezygnacją z własnych przekonań? I czy niezależność oznacza, że wszystko trzeba robić samemu?

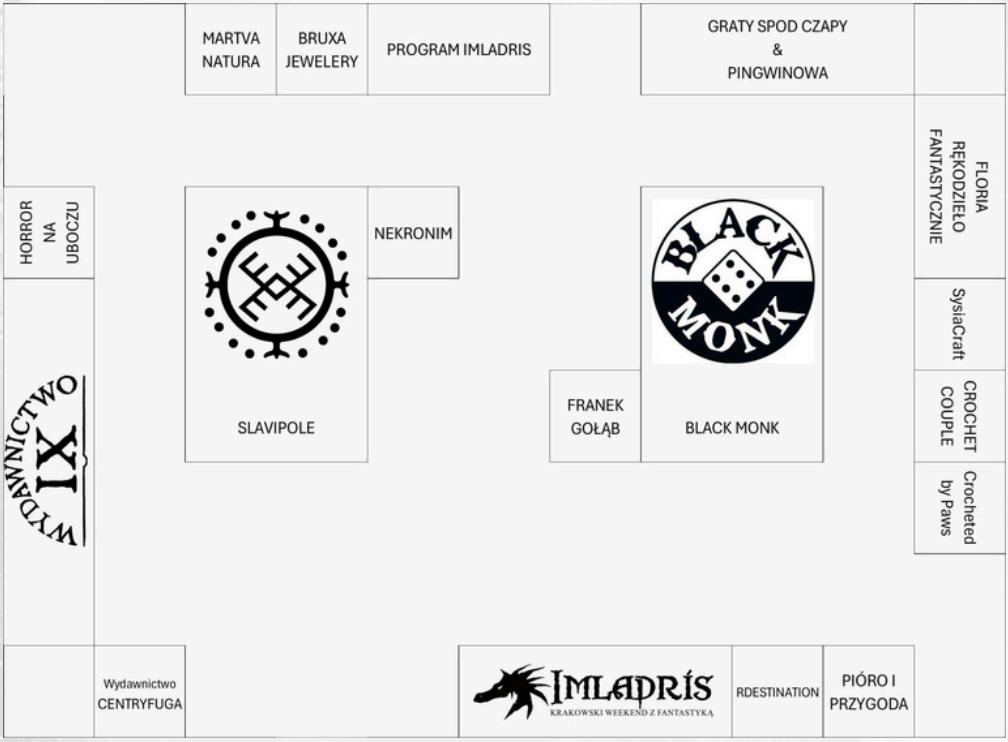
15:00 | [PRELEKCJA] Fabuła zaskoczenie - Jak prowadzić kampanię opartą na nieprzewidywalności? [B.O.]
Vaaxte ◆ Sala 9 (Prelekcyjna 3) ◆ RPG ◆ 50 minut
Przygotowanie kampanii wymaga zapisania tła fabuły, zaplanowania spotkań i scen, wymyślenia dokąd prowadzą wskazówki, a sporządzone notatki służą jako drogowskaz do prowadzenia sesji. Dlatego teraz to wszystko wyrzucamy, fabuła jest taką samą zagadką dla Osoby Mistrzującej, jak dla Osób Grających! Na podstawie systemu Brindlewood Bay, przedstawię jak się za taką kampanię zabrać. Triggery: morderstwo, krew, przemoc

15:00 | [PRELEKCJA] Co oni zrobili z moją mangą?! Live action - od cringe'u do arcydzieła [15+]
Raku, dziarska kasia ◆ Sala 2 (Prelekcyjna 1) ◆ Kino i telewizja ◆ 50 minut
Papier wszystko przyjmie, ale co się stanie, kiedy spróbujemy przenieść nawet najdziwniejsze wymysły mangaków na ekran? Przyjrzymy się japońskim (i nie tylko) ekranizacjom aktorskim mang – od Dragon Balla i Sailor Moon, poprzez Atak Tytanów do tych mniej znanych. Będzie o cringe'u, wielkich porażkach i niespodziewanych sukcesach. Triggery: przemoc

15:00 | [PRELEKCJA] Podróże w czasie - fikcja vs nauka [12+]
Kosmik ◆ Sala 13 (Prelekcyjna 5) ◆ Nauka ◆ 50 minut
Wyobraź sobie, że możesz wrócić do momentu z przeszłości. Albo wręcz przeciwnie: znaleźć się nagle w przyszłości. Są to sytuacje mocno działające na wyobraźnię i nic dziwnego, że znalazły swoje miejsce w fikcji. Od premiery "Wehikułu czasu" w XIX wieku podróże w czasie stały się popularnym motywem w dziełach kultury, a nawet w rozważaniach naukowych. W czasie prezentacji przyjrzymy się różnym sposobom jej przedstawienia w kulturze, a następnie zobaczymy co na ten temat ma do powiedzenia nauka. Triggery: -

15:00 | [PRELEKCJA] Czy istnieją ciekawe mity Cthulhu poza lovecraftowskim? [18+]
Adam Wieczorek ◆ Sala 10 (Prelekcyjna 4) ◆ Vortex 0.5 ◆ 50 minut
Triggery: horror

WYSTAWCY



Floria Rękodzieło fantastyczne
Bruxa Jewelry https://bruxa.pl/
Wydawnictwo IX https://wydawnictwoix.pl/
Graty Spod Czapy & Pingwinowa www.gratyspodczapy.pl
SLAVIPOLE https://slavic.biz/
Franek Gołąb https://golompfranek.carrd.co/
Jeż Bojowy https://www.instagram.com/jezbojowy/
SysiaCraft https://www.instagram.com/sysia.craft/
Martva Natura https://martvanatura.pl/
Crocheted by Paws
Crochet Couple
Nekronim https://www.instagram.com/nekronim
Pióro i Przygoda www.pioroiprzygoda.pl
Black Monk https://blackmonk.pl/
Centryfuga https://www.centryfuga.com/
Rdestiknation
PROGRAM IMLADRIS - Feranos, Katarzyna Wierzbicka, Agnieszka "Raven" Szmatoła, Danuta Psuty, Nordine Sekkar

PATRONI MEDIALNI

Dragonus
gry planszowe
sklep i wypożyczalnia

POLSKIE ERPEGOWANIE

PLANETA MEPLI
magazyn

MAGAZYN
BIAŁY KRUK

Gallifrey.pl

IMPERIUM
MEEKHAŃSKIE

SPONSORZY


COP
CORP


galakta


MUD
ARKADIA
ARKADIA.RPG.PL


powergraph


BLACK
MONK


WYDAWNICTWO
IX


PLAYMATY
GRAMY RAZEM


muduko

ORGANIZATORZY KONWENTU:

HISTORIA VITA

FUNDACJA HISTORIA VITA

Organizator konwentów, rekonstrukcji historycznych, plenerów fotograficznych, sesji RPG, LARP-ów. Dawniej wydawca fanzinu Smokopolitan oraz organizator spotkań klubu fantastyki Krakowskie Smoki.



KSF

KRAKOWSKA SIEĆ FANTASTYKI

Konwenty, gry planszowe, spotkania, gry RPG

Spotykamy się kilka razy w miesiącu na żywo i online. Szczegóły znajdziecie na naszym profilu na facebooku. Mieszkańców Krakowa i okolic zapraszamy też do dołączenia do naszego Stowarzyszenia.



GILDIA ORGANIZATORÓW

GILDIA ORGANIZATORÓW

Łączy nas sympatia do szeroko pojętej kultury i pasja do organizowania większych i mniejszych wydarzeń kulturalnych. Każdy z nas to specjalista z innej dziedziny. Stawiamy na wspólne działanie oparte na otwartość.



Organizatorzy

Koordynator Główny

Krzysztof "Kabal" Świątek

PROGRAM

Koordynatorka programu
Joanna "Tootthie" Kubizna
Program + Karaoke
Aleksandra "Nao" Pióro
Program i obsługa gości
Karol "Benq" Siek
Aleksandra Przystaś
Natasza Gubała
Karolina "Clegane" Małas
Aleksandra Wiktoria Górecka
Procedury i procesy
Jakub Kozerski
Gamesroom
Karol Suski

MEDIA I PROMOCJA

Koordynatorka promocji i mediów
Gabriela "Gaba" Wilk-Kościelniak
Opieka nad mediami i komunikacją
Filip "Mast" Kozłowski
Smoki Imladrisowe (organizacja)
Marcin "Alqua" Kłak

SPONSORZY

Koordynator sponsorów
Iwo "Chochlik/Tar" Pencarski
Sklepik konwentowy
Patryk "Vega" Kwiędacz
Zuzanna "Suseł" Gałat

WSPARCIE

Fundacja, sprawy prawne, domena
Paweł "Hassan" Ścibiorek
Szereny
Projekty gadżetów
Aleksandra "Pająk" Maćków-Neumann
Projekt grafiki Imladris XXIV
Kaja „Blajn” Sztajnykier

ADMINISTRACJA

Koordynator administracji
Daniel "Nelek" Wójtowicz
IT, Conclair
Michał "Zwierz" Dorociński
IT - domena, hosting, strona www, discord
Jakub "Yavi" Neumann
Akredytacja
Beata "Trot" Stochla
Finanse
Krzysztof "Cris" Krzyżanowski

KADRY I LOGISTYKA

Koordynator Kadr i Logistyki
Zbigniew "Tejk" Kmonk
Magazyn i techniczni
Wit 'Vito' Grzesiak
Michał 'Damaskus' Merchwa
Gżdaczmasterzy
Piotr 'Random' Kunkowski
Sebastian 'Taun' Gondek
Patrol i medycy
Jakub "Vampaj" Kumecki
Jakub "Tokiiro" Talar
Dobrostan + telefon zaufania
Julia 'Mango' Magocsy
Szymon 'Grue' Kania
Wsparcie dobrostanu
Olga 'Margo' Kulasińska
Chillownia
Alicja 'Poziomka' Kłosowska
Szatnia i Integracja
Marcin "Spood" Piechota
Punkty info i gra konwentowa
Hanna "Yuki" Erbel
Jedzonko
Marta "Karin" Stępień

WYSTAWCY

Koordynator wystawców
Bartosz "Troll" Zachaj
Zastępca koordynatora wystawców
Agnieszka Skwara

Wolontariusze

Krystian "IGOR" Wiśniewski
Hocrimine
Jakub "Smoll Quack" Jagodziński
Alicja "Kreweta" Gutkowska
Kizior
Pedro
Szymon "Simpson" Samon
Julka
Perc
Adrianna "Dixie" Brzemińska
Fullmetal
Michał "Miska" Kazanecki
Marek "Toster-chan" Hryniewicz
Patryk Zając
Axel / Kapsel
Anna "Fenek" Grabowska
emel
Maciej "Mitrrus" Mitrowski
Martyna "Apfel" Kloc
Paweł "Doshi" Ostrowski
Młoda
Michał "Maliniak" Malinowski
Alicea
Żubr
Mara
Aleksander "Magu" Gruszczyński
Skrzat
Michał "Minamir" Marzęcki
Julia "Anosia" Kumosz
Gustaw "Nerfox" Kubala
Krzysiu/Cukier/Majdi
Fumi
Adam "Karl" Tkaczyk
Kacper "Mietek" Kondek
Aleksandra "Olej" Jurgielewicz
Bartłomiej "Bartuuuuuus" Małek

Gutek
Maciejson
Konrad "Sosna" Sosnowski
Kamok
Libe
demi
Isabella "Demi" Czyżewska
KissxSisEnjoyer
Artur "Akra" Łąsiak
Jan "Erdo" Ziombski
Noa Idol [2D]
apoiio
Franciszek "Krzesło" Krukowski
Jerzy "Jerry" Stępień
Michał "Misza" Wszędybył
Bartosz "Grzybendays" Malik
Małgorzata "Margo" Zentarska
Pandeł
Michalina "irysek" Kozak
Kairo Szpak
Babcia
Gosai
SnowCat
Sebastian Kiepas
MarconZet
Caell
Cypher
Natalia "Żaba" Strugała
Wiewiur
Karson
Patryk "Ivan Elektryk" Patena
Bartosz "Suseł" Rutkowski
Sosenka
Jan "Ptasiu" Ptasiński
Talib

oraz 4 osoby, kóre chciały pozostać anonimowe



IMLADRÍS
KRAKOWSKI WEEKEND Z FANTASTYKĄ

DISCORD





CLASSIC ROCK CLUB KRAKÓW
ul. Rajska 24

Codziennie od 17:00

PIĄTEK
21:00 KARAOKE NIGHT

SOBOTA
20:00 AFTERPARTY
22:30 WRĘCZENIE NAGRODY IM. KRZYSZTOFA "FUNIA" ŚWIĄTKA

NIEDZIELA
20:00 DEAD DOG PARTY



FUNDACJA HISTORIA VITA

Fundacja Historia Vita to organizacja, która łączy pomoc humanitarną, działania ekologiczne i ochronę dziedzictwa kulturowego. Realizuje transporty wsparcia dla potrzebujących, dba o Bałtyk poprzez oczyszczanie go z wraków i amunicji oraz wspiera projekty edukacyjne. Tworzą ją ludzie zaangażowani, dla których pomoc innym i troska o przyszłość mają realne znaczenie.

Dołącz — Twoje wsparcie może odmienić czyjeś życie.

Nasze główne inicjatywy - III Filary



AKCJA UKRAINA

Pomoc Humanitarna

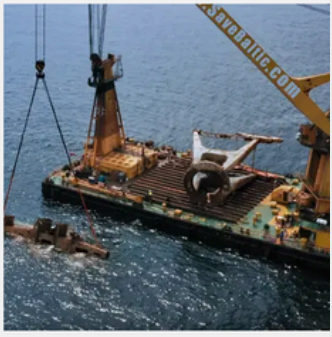
www.facebook.com/historiavita



IMLADRIS

Konwent Miłośników Fantastyki

www.imladris.pl



SAVEBALTIC.COM

Misja Oceany

www.savebaltic.com

HTTPS://HISTORIAVITA.PL/

NAJWAŻNIEJSZE LINKI

