

REGULAMIN

Regulamin XVI edycji konwentu Imladris: Krakowski Weekend z Fantastyką

1. *Postanowienie wstępne i definicje*

- 1.1. Organizatorem XVI 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 Organizatorem.
- 1.2. Konwent odbywa się na terenie Liceum nr 42 w Krakowie przy ul. Studenckiej 13, w dniach 13-15 października 2017.
- 1.3. Każda osoba biorąca udział w Konwencie, w szczególności osoby, które opłaciły akredytację, twórcy programu, goście Konwentu, wyznaczona przez Organizatora obsługa oraz ochrona, zwani dalej są Uczestnikami.

2. *Akredytacja na Konwent*

- 2.1. Akredytacje na Konwent można zakupić w przed sprzedaży (zwanej preakredytacją) za pośrednictwem strony z formularzem akredytacji do dnia ogłoszonego przez Organizatora lub w dniu rozpoczęcia Konwentu i poszczególnych jego dniach w punkcie akredytacji.
- 2.2. Koszt akredytacji ustalony zostaje na poziomie
 - 2.1. W pre-akredytacji (zakup do dnia 06/10/2017) – 40 zł za udział w całym konwencie (3 dni)
- 2.2. Po zamknięciu pre-akredytacji na miejscu konwentu:
 - 50 zł za udział w całym konwencie
 - 20 zł akredytacja w piątek
 - 30 zł akredytacja w sobotę
 - 10 zł akredytacja w niedzielę
- 2.3. Do noclegu na terenie konwentu upoważnia jedynie akredytacja pełna za udział w całym konwencie, kupiona w pre-akredytacji lub na miejscu w trakcie trwania konwentu. Ilość miejsc noclegowych jest ograniczona do 100 sztuk (chyba że organizator postanowi inaczej i ogłosi zmianę na stronie internetowej konwentu oraz w niniejszym regulaminie). Informacja o dostępnej pozostałej ilości miejsc noclegowych będzie zamieszczona na stronie internetowej konwentu.
- 2.3. Zwolnienia a opłaty akredytacyjnej przewidziane są dla następujących osób:
 - 2.3.1. uczniów Gimnazjum nr 2 w Krakowie, na podstawie ważnej legitymacji szkolnej;
 - 2.3.2. dzieci do 5 roku życia przebywających na Konwencie z prawnym(i) opiekunem(ami);
 - 2.3.3. twórców programu w przypadku zrealizowaniu

minimum jednego punktu programu podczas trwania Konwentu po wcześniejszym zgłoszeniu punktu programu u Organizatora;

- 2.3.4. goście Konwentu ogłoszonych przez Organizatora oficjalnymi kanałami informacyjnymi;
- 2.3.5. przedstawicieli mediów po wcześniejszych uzgodnieniach z Organizatorem uprawnionych do otrzymania akredytacji medialnej;
- 2.4. Każda osoba przybyła na Konwent zobowiązana jest wylegitymować się podczas akredytacji ważnym dowodem tożsamości ze zdjęciem.
- 2.5. Osoby niepełnoletnie od 12. do 18. roku życia są zobowiązane przedstawić w punkcie akredytacji zgodę rodziców bądź opiekunów prawnych na udział w Konwencie według wzoru zamieszczonego na stronie <http://imladris.in/wp-content/uploads/2016/03/zgoda2016.pdf> Zgoda musi zawierać dane kontaktowe do wyżej wymienionych osób.
- 2.6. Osoby poniżej 12. roku mogą przebywać na Konwencie wyłącznie z rodzicami bądź opiekunami prawnymi.
- 2.7. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany ceny akredytacji w dowolnej chwili, w tym ceny indywidualnej akredytacji na podstawie ustaleń z danym Uczestnikiem Konwentu.
- 2.8. Organizator zastrzega sobie prawo odmowy sprzedaży akredytacji bez podania powodu.
- 2.9. Zabrania się wprowadzania zwierząt na teren Konwentu. Zakaz nie dotyczy zwierząt-przewodników osób niepełnosprawnych.

3. *Udział w Konwencie*

- 3.1. Na terenie Konwentu można przebywać od godziny 17:00 w piątek do godziny 16:00 w niedzielę. Osoby, które wykupiły akredytację jednodniową, muszą opuścić teren Konwentu przed 23:00 w danym dniu, w którym obowiązuje zakupiona akredytacja jednodniowa.
- 3.2. Na terenie Konwentu mogą przebywać tylko osoby posiadające stosowny identyfikator oraz pracownicy obiektu, w którym odbywa się Konwent. Osoby nieuprawnione do przebywania na terenie obiektu zostaną bezwzględnie wyprowadzone z terenu Konwentu przez ochronę/obsługę.
- 3.3. Identyfikatorów nie można udostępniać osobom trzecim. Każdy Uczestnik Konwentu zobowiązany jest do noszenia identyfikatora w widocznym miejscu. W przypadku zgubienia identyfikatora należy niezwłocznie zgłosić się do akredytacji. Duplikat wydawany jest za opłatą odpowiadającą równowartości wykupionej wejściówki.
- 3.4. Na terenie Konwentu należy zachować porządek i czystość oraz posprzątać pomieszczenia, w których się przebywało.

REGULAMIN

- 3.5. Samodzielne naklejanie plakatów, ogłoszeń i tym podobnych na terenie Konwentu bez zgody Organizatora jest zabronione. Nie dozwolone jest również prowadzenie sprzedaży bez posiadania identyfikatora wystawcy wydane na akredytacji lub bez wyraźnego pozwolenia udzielonego przez Organizatora oraz w miejscach nie wyznaczonych przez Organizatora.
- 3.6. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za szkody fizyczne, materialne i moralne Uczestników Konwentu. Za wszelkie szkody odpowiedzialność finansową i prawną ponoszą wyłącznie ich sprawcy.
- 3.7. Na terenie Konwentu obowiązuje całkowity zakaz wnoszenia i spożywania alkoholu oraz środków odurzających w jakiegokolwiek formie. Osoby nietrzeźwe lub znajdujące się pod wpływem wyżej wymienionych środków, a także zachowujące się w sposób sprzeczny z dobrymi obyczajami i zasadami kultury oraz niestosujące się do postanowień Regulaminu mogą być usunięte z terenu Konwentu oraz pozbawione prawa Uczestnictwa bez prawa do zwrotu akredytacji, a corpus delicti zatrzymane w depozycie. Palenie tytoniu i e-papierosów jest dozwolone jedynie w wyznaczonej przez organizatora
- 3.8. Na teren Konwentu zabronione jest wnoszenie wszelkich niebezpiecznych przedmiotów, w tym broni palnej (w tym czarno-prochowej), materiałów wybuchowych oraz pirotechnicznych, broni białej (za wyjątkiem tzw. broni białej bezpiecznej), pistoletów na kulki (replik ASG) i materiałów radioaktywnych oraz innych przedmiotów wymienionych w ustawie z dnia 21. maja 1999r. o broni i amunicji. Przepis ten nie dotyczy ochrony oraz osób przygotowujących pokazy i prelekcje przewidziane w programie Konwentu, za uprzednią zgodą Organizatora. Na terenie Konwentu obowiązuje zakaz chodzenia z obnażonymi ostrzami. Repliki ASG muszą mieć rozładowany magazynek oraz obowiązuje zakaz kierowania lufy w kierunku ludzi i zwierząt (za wyjątkiem przyzwolenia od Organizatora w przypadku pozowania do zdjęć).
- 3.9. Na terenie Konwentu obowiązuje zakaz używania otwartego ognia.
- 3.10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy zgubione lub pozostawione bez opieki.
- 3.11. Każdy Uczestnik Konwentu jest zobowiązany do kulturalnego zachowania i podporządkowania się decyzjom Organizatora (w tym obsługi i ochrony obiektu, w którym odbywa się Konwent oraz wyznaczonej przez Organizatora). Od decyzji można odwołać się do Organizatora, którego decyzja jest ostateczna.
- 3.12. Osoba naruszająca prawo, w szczególności powodująca zagrożenie życia, zdrowia, napastująca lub naruszająca

dobra materialne innych Uczestników, zostanie usunięta z terenu Konwentu bez zwrotu akredytacji, a sprawa przekazana odpowiednim służbom porządkowym.

4. Program oraz atrakcje podczas trwania Konwentu

- 4.1. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w programie Konwentu bez konieczności wcześniejszego ustalania zmian z Uczestnikami; zmiany w programie nie stanowią podstawy do ubiegania się o zwrot kosztów akredytacji; o zmianach w programie Organizator będzie informował najpóźniej w dniu, w którym odbyć się ma dana atrakcja.
- 4.2. Organizatorzy i obsługa zastrzegają sobie prawo do uczestnictwa we wszystkich konkursach i turniejach.

5. Postanowienia końcowe

- 5.1. Uczestnik Konwentu wyraża zgodę na wykorzystanie jego wizerunku w publikacjach poligraficznych i elektronicznych na potrzeby promocji Konwentu i Organizatora, oraz na potrzeby relacji z Konwentu przez zaproszone media, bez ograniczeń czasowych i geograficznych.
- 5.2. Uczestnik Konwentu zgadza się na udostępnienie Organizatorowi swoich danych osobowych (imię, nazwisko, data urodzenia, nr dowodu tożsamości, miejscowość pochodzenia). Dane te są wykorzystywane tylko i wyłącznie do celów ewidencji na użytek Organizatora i nie są udostępniane osobom trzecim. Administratorem danych jest Organizator, Uczestnikom Konwentu przysługuje prawo do wglądu w ich dane, prawo do ich poprawienia i żądania usunięcia.
- 5.3. Podpis na liście akredytacyjnej oznacza akceptację wszystkich punktów niniejszego regulaminu. Nieprzebrnięcie regulaminu może spowodować pozbawienie prawa do uczestnictwa w Konwencie bez zwrotu akredytacji; nieznajomość regulaminu nie zwalnia od odpowiedzialności Uczestników.
- 5.4. W kwestiach nieregulowanych niniejszym regulaminem zastosowanie znajdują odpowiednie przepisy Kodeksu Cywilnego.
- 5.5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności i nie utożsamia się z opiniami wygłaszanymi przez Uczestników podczas trwania Konwentu.
- 5.6. W kwestiach spornych Organizator zastrzega sobie do podjęcia ostatecznej decyzji.
- 5.7. Organizator zastrzega sobie prawo do ostatecznej interpretacji niniejszego regulaminu Konwentu.
- 5.8. Niniejszy regulamin dostępny jest na oficjalnej stronie internetowej Konwentu oraz w punkcie akredytacyjnym podczas trwania Konwentu.

BLOK LITERACKI

BLOK LITERACKI

PARTER s.2

PIĄTEK

18:00 | Nie tylko Atlantyda – mityczne wyspy i lądy w wierzeniach

Maria Zdybska

19:00 | Konkurs „Meekhańskie pogranicze” z Robertem M. Wegnerem

prowadzi Błażej Kardys

Konkurs, jaki jest, każdy widzi. Honorowym konsultantem poprawności odpowiedzi będzie sam autor. Jeśli potrzebujesz więcej informacji, prawdopodobnie nie jest to konkurs dla Ciebie.

20:00 | Zapomniane a ponadczasowe – o wyjątkowych opowieściach grozy

Krzysztof „Korsarz” Biliński

O tym, że laska pańska na pstrym koniu jeździ, słyszało wielu. Równie wielu autorów przekonało się o tym za życia, a częściej niestety po śmierci. I oczywiście nie chodzi tu jedynie o mecenasów kultury, ale o zdecydowanie bliższych nam czytelników popkultury, którzy w ogromnym rynku, jaki nas otacza, dają się zwieść wydawniczym kuglarzom. A cierpią na tym znakomici autorzy, po których warto sięgać i o nich przypominać. Czyli o kilku trudnych, kontrowersyjnych i wstrząsających opowieściach grozy.

21:00 | Odcienie grozy – polska literatura grozy współcześnie – panel

Krzysztof „Korsarz” Biliński, Michał Stonawski

Zainteresowanie literackim horrorem wzrasta zauważalnie. Piszecie o tym wiele mediów, wydawcy już nie stronią od takiego klasyfikowania książek. Co teraz? Czy fantastyka grozy stwarza nowe elementy przerażające odbiorcę współczesnego? Czy stanowi literaturę zaangażowaną, czy tylko rozrywkową? Sięgamy po klasyków, aby znaleźć odpowiedzi na dylematy trapiące nas obecnie, czy raczej traktujemy horror jako rozrywkę?

SOBOTA - NIEDZIELA

10:00 | BOARD GAME JAM

Cyrus Bukovsky, Jacek „XaneX” Olejnik, Arkadiusz Haratym [GRART]

GRART zaprasza na kolejny jam! Zawsze chcieliście zrobić grę planszową, ale nie mieliście okazji?

Teraz macie! Zapraszamy trzyosobowe zespoły do wzięcia udziału w 12-godzinny maratonie: każdy zespół będzie miał za zadanie wykonanie gry planszowej w oparciu o wylosowane tematy – niech wygrają najlepsi! Konkurs odbywać się będzie pod czujnym okiem jury złożonego z grafików i projektantów gier, zapewniającego pomoc i konsultacje.

BLOK RÓŻNOŚCI

PARTER s. CZYTELNIJA

PIĄTEK

18:00 | Gottlieba topichy porwały, czyli mazurski folklor

Artur „Dzikowy” Olchowy

Siegfried Lenz pisał o Mazurach: „moja rodzinna kraina leżała, jakby to powiedzieć, na tyłach historii”. Owo oderwanie od bieżących zdarzeń w Europie ukształtowało specyficzny folklor z odrębną demonologią, obrzędowością i pobożnością. Mocno etnograficznie, mocno anegdotycznie, a trochę sentymentalnie o mazurskich wierzeniach ludowych.

20:00 | Jak to będzie w jesiennej gawędzie

Bartłomiej Bartczak [Liga Złych Mistrzów Gry]

Czy czujesz się mistrzem jesiennej gawędy? A może tak jej nienawidzisz, że masz jej dość? Wpadnij zmierzyć się z legendą w konkursie crossoverów.

SOBOTA

10:00 | ARCHIPELAG – ELIMINACJE

16:00 | Pracownia nerdowskiej biżuterii

Patrycja „Pat” Wiazowska

Warsztaty z tworzenia nerdowskiej biżuterii. Kostki, mikstury, kryształy mocy i kieszonkowe smoki zawsze przy Tobie!

17:00 | Opowieści w czasie i przestrzeni

Katarzyna Nowacka

Zapraszam wszystkich fanów Doctora Who, aby spróbowali swoich sił w tworzeniu nowych opowieści, które mogłyby się stać częścią Whoniversum. Zastanowimy się nad fenomenem serialu, rozłożymy kilka odcinków na czynniki pierwsze, a wreszcie sami pobawimy się w scenarzystów. Po serii zabaw i ćwiczeń przyjdzie chwila, aby opowiedzieć własną doktorową historię. Fanów szalonych

BLOK KONKURSOWO-WARSZTATOWY

przygód kosmity w niebieskiej budce nie może tutaj zabraknąć!

20:00 | Słuchowisko Gorektyw na żywo – słuchowisko z muzyką na żywo

GOREktyw

Przygotowaliśmy dla Was dwa teksty w dwóch osobnych odsłonach: tekst napisany specjalnie na Imladris, inspirowany legendami Krakowa, oraz prolog nowej powieści Artura Dzikowego – kontynuacji „Czarownicy znad Kałuży”.

NIEDZIELA

10:00 | Przechowalnia bagażu

BLOK KONKURSOWO-WARSZTATOWY

PIĘTRO s. 6

PIĄTEK

18:00 | Bombowa wiedźwka o Kapitanie Bombie (16+)

Xel

Czołem, gwiazdni rekruci!

Jeśli wiecie, jak wygląda proces wydalniczy skurwola, gdzie jest minerał albo jaki stopień ma chorąży Głuś – Sebek zaprasza Was na wspaniały konkurs wiedzowy! Jeśli natomiast nie wiecie... To i tak zapraszamy... Tfu!

Z uwagi na treść niektórych pytań, wstęp dla osób powyżej 16. roku życia lub z prawnym opiekunem na jego odpowiedzialność.

20:00 | Po ilu pikselach? Po dwóch poproszę!

Marcin „Levi” Samojłowicz

Sprawdź swoją „bezużyteczną” wiedzę z zakresu rozpoznawania gier po obrazkach.

SOBOTA

10:00 | Warsztaty zabawkarskie

Wiewiur

Warsztaty mają na celu pokazanie podsyaw projektowania i wykonywania miękkich zabawek. Uczestnicy zapoznają się w praktyce z jedną z metod wykonywania takich zabawek – od pierwszego (projekt) do ostatniego (wykończenie) kroku. Poznają też podstawy innych metod.

Ilość miejsc ograniczona (15 osób). Zapisy w punkcie info na I piętrze. Dzieci poniżej 5 lat

mogą uczestniczyć w warsztatach tylko pod opieką osoby dorosłej.

13:00 | Sto seriali, wśród których i tak nie ma Twojego ulubionego

Tomasz „Bogdan” Bogdanowicz, Dawid „Brunet” Palinowski

Myszlisz, że oglądasz dużo seriali? Pamiętasz, dla kogo pracował MacGyver, którą chorobę najczęściej diagnozował zespół dr. House’a czy w jakim świecie zagubił się Will Byers? Jeśli choć na jedno pytanie odpowiedziałeś twierdząco, przyjdź i sprawdź się w naszym fantastycznym konkursie serialowym obejmującym ponad sto tytułów produkcji amerykańskiej, brytyjskiej i polskiej! Zapraszamy drużyny dwu- lub trzyosobowe.

15:00 | Konkurs lemowski

Tomasz „Godryk” Marcinkowski

Czy pamiętasz, dokąd podróżował Ijon Tichy? Kto wylądował na Edenie? Co to jest ściąg? Czym naprawdę był meteoryt tunguski? Czym jest fantomatyka? Co unicestwiła maszyna robiąca „nie”? Jakie nauszniki zakładać na uszy z uranu? Ile lat miał Pirx? Kim była Harey? Jaka jest optymalna liczba płci? Do czego służyły kalstery, uldery i raksy? A do czego golcondryna? Albo coś prostego: ile to jest dwa dodać dwa? Nawet jeśli nie znasz odpowiedzi, przyjdź, ten konkurs jest także dla Ciebie!

17:00 | Czaszki tuszem, kawą i wybielaczem malowane

Patrycja „Pat” Wiazowska

Warsztaty, na których nauczycie się malować i rysować realistyczne czaszki zwierząt ziemskich i fantastycznych nietypowymi technikami, takimi jak tusz, wybielacz czy kawa. Poznacie tajniki rysowania z obserwacji, zachowywania proporcji i dodawania cech fantastycznych w celu wykreowania przykładowej czaszki smoka czy jednorożca. UWAGA!: Z powodu pracy z substancją żrącą, jaką jest wybielacz, warsztaty nie są przeznaczone dla osób z problemami oddechowymi oraz dzieci poniżej 14 roku życia.

19:00 | Turniej wiedzy o Westeros im. lorda Rodrika Harlawy

Wicked Woodpecker of the Wood

Oczekując, aż z północy zawieją „Wichry Zimy”, czas zebrać się na kolejny turniej dzielnych wojaków, którzy zmierzą się w walce o tytuł

BLOK HISTORYCZNO-LITERACKI

najbardziej uczonego fana George'a R.R. Martina i uniwersum „Pieśni Lodu i Ognia”.

Zakres konkursu obejmuje powieści z cyklu „Pieśni Lodu i Ognia”, zbiór opowiadań „Rycerz Siedmiu Królestw”, nowele „Książę łotr” i „Księżniczka i królowa” oraz „Świat Lodu i Ognia”.

NIEDZIELA

10:00 | Warsztaty malowania figurek

Agata „Avlene” Grzywacz-Kisielewska [Krakowska Sieć Fantastyki]

Zastanawia Was, jak powstają małe, skrupulatnie pomalowane ludziki na stołach gier bitewnych lub wielkich dioramach? A może już zdarzyło się Wam kupić zestaw figurek, dostaliście je od znajomego czy też po prostu chcielibyście zobaczyć i spróbować, z czym się to je? Na naszych warsztatach nauczycie się podstaw kunsztu. Zapewnimy Wam wszystko, co niezbędne do malowania: pędzelki, farbki i oczywiście figurki.

13:00 | Konkurs speed-paintingu z nagrodami od sklepu Vanaheim.pl

Agata „Avlene” Grzywacz-Kisielewska [Krakowska Sieć Fantastyki]

14:00 | Konkurs militarno-fantastyczny

Karol „Carrabin” Batko

Quiz z zakresu szeroko pojętej wojskowości w literaturze fantasy i światach gier fabularnych. Jeśli sądzisz, że wiesz wszystko o bitwach, armiach, zamkach i dowódcach w fantasy – sprawdź, czy masz rację.

BLOK HISTORYCZNO-LITERACKI

II PIĘTRO s. 13

PIĄTEK

18:00 | Ekologiczna utopia: solarpunk jako konwencja literacka

Anna „An-Nah” Egan

Czym właściwie jest solarpunk? Pełnoprawnym podgatunkiem i konwencją w obrębie fantastyki? Kolejną ładną dekoracją? Ruchem filozoficznym?

19:00 | Wprowadzenie do „Świata Dysku”

Terry'ego Pratchetta

Grzegorz Bukowiec

Krótkie przedstawienie serii „Świata Dysku”: o czym właściwie opowiada, za co jest tak uwielbianą i jak najlepiej rozpocząć z nią swoją przygodę.

20:00 | Życie i światy braci Strugackich

Marcin Strzyżewski

Dwaj bracia, astronom i tłumacz języka japońskiego, przeżyli blokadę Leningradu, by stworzyć rosyjską fantastykę naukową niemalże w rynkowej pustce. Zaczynali od pełnego nadziei podboju Wenus w „Krajinie purpurowych obłoków” i Marsa w „Stażystach”, by później opisać niepokojące wizje przyszłości w powieściach „Fale tłumią wiatr”, „Żuku w Mrowisku” czy sławnym „Pikniku na skraju drogi”.

21:00 | Templariusze – od powstania do upadku.

Neithan

Przedstawienie faktów i mitów związanych z powstaniem, działaniem i upadkiem zakonu templariuszy.

SOBOTA

10:00 | Gdzie się podzieli paladyni?

Paweł Majka

Obecnie bohaterowie są zmęczeni, a czasem wręcz zdruzgotani. Taka moda. Prawie wszyscy herosi Marvela mają swoje za uszami, w fantasy praktycznie rządzi antybohaterowie, a w dalekiej galaktyce jednym z głównych herosów jest przemytnik – wśród czarnych charakterów znajdują się zaś ścigający go łowcy nagród.

11:00 | Spotkanie autorskie z Michałem Cholewą

12:00 | Kiedy historyk robi facepalma

Agnieszka Fulińska

Mało kto dziwi się czy obrusza, gdy biolog, fizyk albo inżynier kręci nosem na naukowe bzdury w fantasy zwanej naukową. Ale gdy humanista – historyk czy historyk kultury – rzuca książką, bo irytują go anachronizmy, ignorowanie obyczajów czy bezsensowne szczegóły historii alternatywnej, to już trochę mniej... społecznie akceptowalne. Tymczasem w większości przypadków takim wpadkom całkiem łatwo zapobiec, co zobaczymy na przykładach z książek i seriali dziejących się w mniej lub bardziej alternatywnym XIX wieku.

BLOK HISTORYCZNO-LITERACKI

13:00 | Panel: portale autorskie

Anna Hryczyszyn, Anna Kańtoch, Magdalena Kucenty, Maria Zdybska, Simon Zack

Czy portale internetowe dla początkujących pisarzy mogą pomóc? Jeśli tak, to w jaki sposób? Jakie są negatywne strony publikowania swojej twórczości na takich stronach? Czy portale są konkurencją dla tradycyjnych klubów pisarskich? Na te i inne pytania odpowiedzą polscy pisarze.

14:00 | Spotkanie autorskie z Andrzejem Pilipiukiem

15:00 | Fantazmat Wielkiej Lechii

Jakub „Mendosław” Jastrzębski

Niezwycone pradawne imperium, kolebka europejskiej cywilizacji. Niezależni naukowcy, którzy w poszukiwaniu prawdy nie cofną się przed niczym. Logiczne dowody, zaginione księgi i przemilczane odkrycia archeologiczne. To Imperium Lechitów. A może skok na kasę? Sprawdźcie sami i poznajcie Turbosłowian.

16:00 | Porady dla początkujących pisarzy

Magdalena Kucenty

Zupełnie banalne porady o tym, jak zabrać się za pisanie. Oczywiście oczywistości, na które początkujący pisarz nie umie wpaść sam, a po usłyszeniu których ma ochotę palnąć sobie w ten pusty łeb. Opracowane na podstawie własnych, nieraz bolesnych doświadczeń. Połączone z warsztatami na tyle kreatywnego pisania, na ile kreatywność można ujarzmić i wpisać w zasady.

18:00 | Giallo – czyli jak straszyć po włosku

Błażej Grygiel [GOREktyw]

19:00 | Symbolika kruka w wierzeniach różnych kultur

Maria Zdybska

20:00 | Zapomniane Damy Camelotu

Zuzanna „Pryvian” Śliwa

O Morganie Le Fay i królowej Ginewrze słyszeli wszyscy. Tym razem skupmy się na damach Camelotu, które zostały niesłusznie zapomniane przez popkulturę.

NIEDZIELA

10:00 | „Opowieści z meekhańskiego pogranicza” dla początkujących

Aneta Kruc

Prezentacja serii Roberta M. Wegnera „Opowieści z meekhańskiego pogranicza” dla osób poszukujących nowej lektury.

11:00 | Panel: Wikingowie – czemu nas fascynują?

Jakub „Mendosław” Jastrzębski, Łukasz

Malinowski, Andrzej Pilipiuk

„Wikingowie” i „The Last Kingdom” święcą sukcesy. Dobra passa na seriale z gatunku fikcji historycznej z wikingami trwa. Dlaczego ci wojownicy ze Skandynawii tak nas fascynują?

12:00 | Napiszmy powieść fantasy – po grecku!

Aleksandra Klęczar

Masz ochotę na nietypowy setting dla swojej opowieści fantasy? Chcesz dać bohaterom nieznanne potwory do pokonania, magię inną niż zazwyczaj, a w tle – społeczeństwo zorganizowane w nieco odmienny sposób, niż to zwykle w fantasy bywa? Ta prelekcja jest dla Ciebie!

13:00 | Heros wędrowniczek. O podróżach wikingów w najdalsze zakątki świata na przykładzie wybranych sag legendarnych

Łukasz Malinowski

Islandczycy mieli podróżowanie we krwi, więc i bohaterowie ich sag nie mogli siedzieć beczynnie. Heros opisany w sagach to podróżnik, który największe przygody przeżywał na dalekich wyprawach. Gdzie podróżował, w jakim celu i z kim musiał tam walczyć? Przyjrzymy się tym zagadnieniom na przykładzie wikinga Rollona (sportretowanego ostatnio w „Wikingach”), który w islandzkiej tradycji stał się Hrolfem Wędrowniczkiem.

14:00 | Fantastyczna Kartografia, czyli magia map

Weronika „Ryuumei” Ślabosz

Jak stworzyć mapę wykreowanego świata? Tutaj dowiesz się, jak tworzy się mapy, zmieniając nasz świat i jego cechy na potrzeby fantastyki, mangi i gier.

BLOK NAUKOWY - SCIENCE FICTION

II PIĘTRO s. 18

PIĄTEK**18:00 | Anonimowość w Sieci***Budax*

Czy jest możliwe zachowanie anonimowości w dzisiejszych czasach? Czy technologia jest wystarczającą barierą przed inwigilacją? Jakiego są sposoby na zabezpieczenie komunikacji? Czy istnieje coś takiego jak idealna anonimowość? Na te i inne pytania postaram się Wam odpowiedzieć w mojej prezentacji.

19:00 | Ale to już było!*Magdalena Kucenty*

Jak twórcy filmowi inspirowani się, a czasami wręcz zapożyczają pomysły z anime do swoich produkcji? Które ze znanych, nieraz już kultowych scen to tak naprawdę przeróbki japońskich pierwowzorów?

20:00 | Ewolucja antyutopii od „1984” do „Igrzysk Śmierci”*Bartosz Rabiej, Łukasz Gołębiowski*

Przedstawienie zmian w dogmatach gatunku, skorelowanych z postępem technologicznym oraz rozwojem społeczeństwa aż do współczesności.

21:00 | Ewolucja antyutopii od „1984” do „Igrzysk Śmierci” – dyskusja*Bartosz Rabiej, Łukasz Gołębiowski*

Dyskusja związana z poprzedzającą panel prezentacją.

SOBOTA**10:00 | Problemy etyczne przyszłości***Adam Jarmuła*

Rozwój technologii przynosi nowe problemy. Jak zaprogramować automatyczny samochód na wypadek sytuacji z tzw. problemu wagonika? Na jakie problemy etyczne mogą natrafić kolonizatorzy Marsa? Jak wiele powinniśmy poświęcić w walce z ociepleniem klimatu? Co z autonomicznymi systemami bojowymi?

11:00 | Ciekłokrystaliczne relacje*Agnieszka Zapart*

Nowe technologie, zaawansowane i dostępne dosłownie na wyciągnięcie ręki, nieustannie zmieniają świat naokoło nas, stwarzając go niejako na

nowo. Jak zmieniają nas samych i nasze relacje z innymi? Co dzieje się w naszym mózgu, gdy nie wypuszczamy telefonu z ręki? Jak Messenger czy WhatsApp zmieniają wzorce komunikowania z przyjaciółmi i bliskimi? Co nam daje, co odbiera kolejna apka? Czy jeszcze możemy się bez tego obejść? Czy chcemy? Czy potrafimy?

12:00 | Panel: S.I. – obawa przyszłości czy przyszłość bez obaw*Michał Cholewa, Magdalena Kucenty, Katarzyna Rupiewicz, Robert M. Wegner*

Maszyny i roboty uczą się, wykonując coraz więcej obowiązków. Czy czeka nas przyszłość, w której maszyny przejmą większość prac, odciążając człowieka? Co w takim razie z miejscami pracy w związku z postępującą automatyzacją? A może czeka nas przyszłość rodem z Matrixa, gdzie komputery przejmą kontrolę nad ludzkością?

13:00 | Spotkanie autorskie z Robertem M. Wegnerem**14:00 | Chrześcijaństwo, inaczej Biblia, czyli ile chrześcijaństwa jest w chrześcijaństwie***Paweł „Zenzej” Szarek*

Chrześcijaństwo w symbolach, zwyczajach, obrzędach – na ile jest nowe, a na ile ściągnięte z innych wierzeń. Podobieństwa i różnice, czyli ile chrześcijaństwa w chrześcijaństwie.

15:00 | Haker nie magik*Magdalena Kucenty*

O przekłamanym wizerunku hakera w znanych filmach i serialach. Jak oderwane od rzeczywistości są sceny hakerskie serwowane nam przez twórców filmowych? Które z popełnianych przez nich błędów powtarzają się najczęściej? Jakie przekłamania były najbardziej absurdalne? I czy coś jednak udało im się zrobić dobrze?

16:00 | Świat pseudonaki kwantowej*Piotr Gawron*

Opis świata fizycznego wykorzystujący mechanikę kwantową jest wysoce nieintuicyjny i sprzeczny ze zdrowym rozsądkiem. Fizycy i informatycy kwantowi posługują się takimi pojęciami jak: teleportacja, telepatia, wiele światów czy wynik pomiaru zależny od wyboru obserwatora. Przyczynia się to do mistycyzowania przez wielu mechaniki kwantowej i wyciągania błędnych wniosków. W trakcie

BLOK POPKULTURALNY

niniejszej prezentacji spróbujemy zanurzyć się w ten osobliwy świat pseudonauki.

17:00 | Rewolucja 1905

Andrzej Pilipiuk

Rewolucja 1905 roku jest dziś mocno zapomniana, a jej uczestnicy zazwyczaj wrzucani do jednego worka z komunistami. Prelekcja przybliży garść zapomnianych faktów i nazwisk oraz pokaże, jak nasi przodkowie walczyli z caratem.

18:00 | Jak przetrwać na ulicy część 2

Paweł „Zenzej” Szarek, Małgosia Mikosz

Jak przetrwać w świecie realnym i gier plus spełnienie woli będących na prelekcji rok temu (albo i nie).

19:00 | Współczesne pole walki a nasze błędne wyobrażenia i mity

Jacek „Tarot” Tarociński

Czym różni się nasze, często błędne wyobrażenie o wojnie i sposobach jej prowadzenia od rzeczywistości?

20:00 Broń atomowa – rodzaje, działanie, atomowa apokalipsa. Nuke them all!

Szymon „Simon Zack” Żakiewicz

Wszystko, co chcielibyście wiedzieć o działaniu broni atomowej. W multimedialnej prelekcji przedstawię Wam konstrukcję, zasady działania oraz typy broni jądrowej. Pokażę również, co dzieje się podczas eksplozji nuklearnej, jak działają poszczególne rodzaje ładunków i jak mogłaby wyglądać oślawiona III wojna światowa i atomowa postapokalipsa.

NIEDZIELA

10:00 | Wielka informatyka i mały problem z prywatnością

Katarzyna Rupiewicz

Big data, Internet of things i smart city – modne pojęcia, za którymi kryje się znacznie więcej niż jesteśmy w stanie sobie wyobrazić. Opierają się w końcu na gromadzeniu nieskończonej ilości danych, również naszych.

Próba obiektywnej i pozbawionej emocji analizy dobrych i złych aspektów współczesnej kultury danych.

11:00 | Panel: Społeczeństwo post-apo

Paweł Majka, Artur „Dzikowy” Olchowy, Marcin Strzyżewski, Robert M. Wegner

Na zgłiszczach świata, czy to zniszczonego przez wojny, bomby, epidemię czy atak kosmitów, przy życiu trzyma się kurczowo garstka ludzi. A ludzie szybko stworzą struktury społeczne. Jak one by wyglądały w świecie, w którym wszystkiego brakuje? Które z książkowych opisów brzmią najbardziej prawdopodobnie?

12:00 | Spotkanie autorskie z Pawłem Majką

13:00 | Nie taka (astro)fizyka straszna, jak ją malują

Tomasz „Tomsz” Tarnański

Mało kto lubi fizykę, to fakt. Prawie każdy lubi czasem pogapić się na Księżyc lub na gwiazdy, to też fakt. Ale jak to się dzieje, że te gazowe kule świecą? Ile „żyją”, jak „umierają”? Dlaczego czasami powstaje z nich biały karzeł, a innym razem czarna dziura? Jak dużo wiemy o Wielkim Wybuchu i skąd właściwie wiemy, że ta teoria jest w ogóle poprawna? Jak Wszechświat się rozwijał? Fizyka może odstraszyć, ale jeśli podejść do niej z odpowiedniej strony, jej świat pochłania bez reszty.

14:00 | Samotni pośród gwiazd

Radosław „Rynword” Polański

Wszechświat ma 13,799 mld lat, a tylko w naszej galaktyce jest blisko 400 mld gwiazd. Mimo to wciąż nie natrafiłszy na ślad obcych cywilizacji.

BLOK POPKULTURALNY

II PIĘTRO s. 15

PIĄTEK

18:00 | Animowane filmy fantastyczne dla dorosłych

Tomasz Kozłowski

Animowane filmy dla dorosłych wciąż nie cieszą się zbyt dużą popularnością w naszym kraju. Podczas prelekcji chciałbym zaprezentować publiczności subiektywny wybór najciekawszych tytułów – przede wszystkim produkcji europejskiej i amerykańskiej, które każdy fan science fiction powinien poznać.

19:00 | Nawiedzone miejsca i jak je znaleźć

Krzysztof „Korsarz” Biliński, Michał Stonawski
Wiosną 2017 roku w wydawnictwie Van Der Book wyszła książka „Mapa Cieni” o nawiedzonych

BLOK POPKULTURALNY

miejscach w Krakowie i okolicach. Opowiemy Wam o nich.

20:00 | ABC Konstruowania Robotów

Daniel „Tarii” Tokarczyk

Świat robotów jest Ci znany tylko z książek, gier czy filmów? Chciałbyś to zmienić i rozpocząć swoją zabawę z robotyką? Dobrze trafiłeś!

21:00 | Rozmiar ma znaczenie, czyli co nieco o krótkiej broni białej

Michał „Mleczyk” Blacharski, Anna Maria „Mad” Niewójt

„I zaszedł mnie od tyłu i krzyknął »Dawaj pieńiądzę!«. Jak wyciągnąłem swój saux i kilka razy nim pogroziłem, to teraz mam szacun na dzielni. No, przecież z mieczem nie będę chodził, a i tak mało miejsca na zamach w tych waszych wąskich uliczkach”.

Jeśli chcesz się dowiedzieć o różnych rodzajach broni i jaka jest różnica w walce bronią długą a krótką, zapraszamy.

SOBOTA

10:00 | Bajki nie tylko dla dzieci

Agnieszka Zapart

W pewnym sensie nigdy nie wyrastamy z bajek. Zmienia się tylko ich jakość oraz znaczenie w zależności od momentu życia. Na czym polega ten fenomen? Z czego bierze się moc mitów, baśni, legend czy nawet zwykłych przyogniskowych opowieści? Dlaczego chcemy sobie opowiadać wciąż na nowo te same historie? Szukając odpowiedzi na te pytania, sięgając będziemy do momentami nieprawdopodobnych, ale i fascynujących odpowiedzi udzielanych przez psychoanalizę czy psychologię głębi.

11:00 | Projekt Manhattan – fascynująca historia wyścigu po pierwszą bombę atomową

Szymon „Simon Zack” Zakiewicz

Jak powstawała pierwsza bomba atomowa? Jakie tajemnice i ciekawostki kryje historia Projektu Manhattan? Czy Hitler rzeczywiście był o krok od wybudowania bomby? Jak ocenia się dzisiaj rzucenie bomb na Japonię? Pełna ciekawostek i intrygujących faktów multimedialna podróż po kulisach wynalezienia i zastosowania najpotężniejszej broni świata.

12:00 | Doctor Who żegna Stevena Moffata

Magdalena „Lierre” Stonawska

Od 2010 roku panem i władcą serialowego imperium zwanego „Doctorem Who” jest Steven Moffat, kontrowersyjny scenarzysta i producent. Jego czas dobiega końca, więc to dobry moment na podsumowanie. Osiem lat, sześć serii, dwóch Doktorów, milion pomysłów – prześledzimy, jak wyglądał jego wkład w Whoniversum i co pozostawi następcom.

13:00 | Conan – mądry król czy głupi barbarzyńca

Konrad „Funky Koval” Kowalówka

Chcę pokazać, że Conan to nie tylko mięśniak z dużym mieczem i małym umysłem. Wszak nie został królem wielkiego państwa z licznymi sojusznikami tylko dlatego, że zabił poprzedniego. Podczas jego podróży widać było, jak umie zdobywać sobie ludzi i jak podejmuje ważne dla innych decyzje. Niestety utarło się, że barbarzyńcy to głupi i prości wojownicy.

14:00 | Co poszło nie tak? Wtopy branży gier

Ilona „Kobieta-Slimak” Myszowska, Adrian „Adrianus” Pskiet

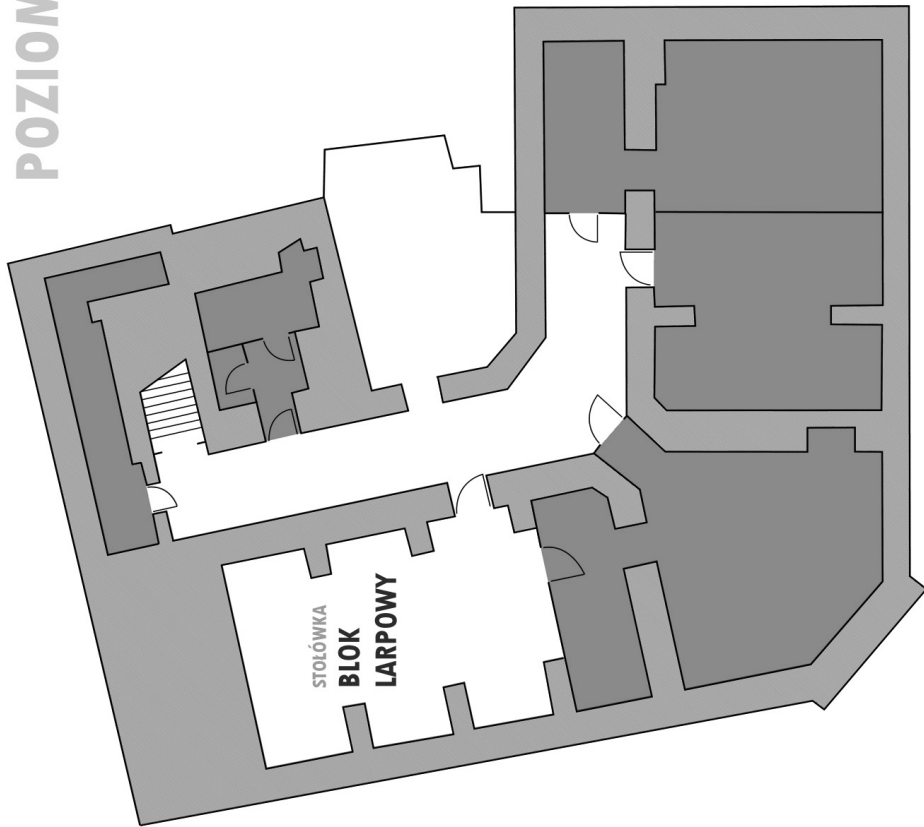
Jako doświadczeni przez życie game developerzy opowiemy o tym, jak NIE robić gier. Na znanych i (nie)lubianych przykładach pokażemy, co nie zadziało w popularnych produkcjach. Będzie więc „Mass Effect 3” oraz tegoroczna Androbieda, „No Man’s Sky”, „Duke Nukem Forever” czy „Franko 2”, a nawet najsłynniejszy fail branży – „E.T. the Extra-Terrestrial” oraz kilka mniej znanych gier.

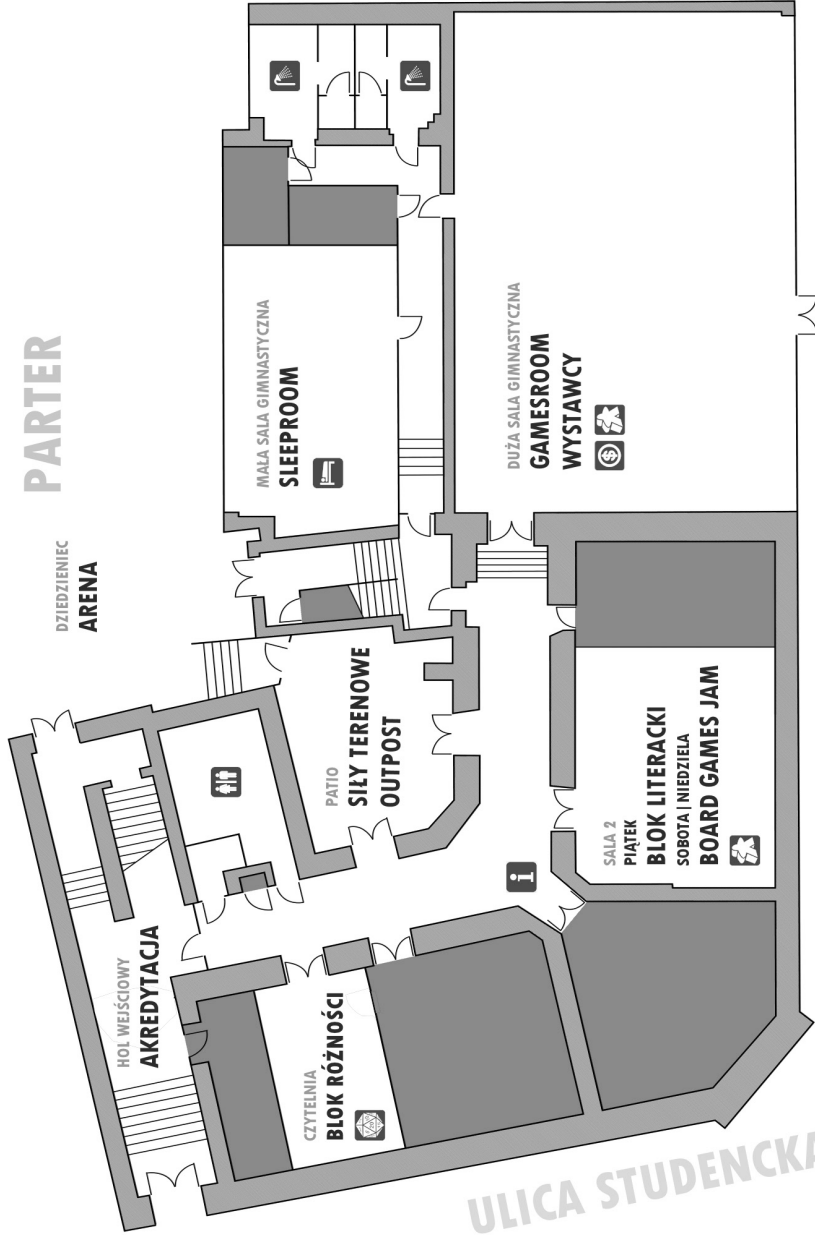
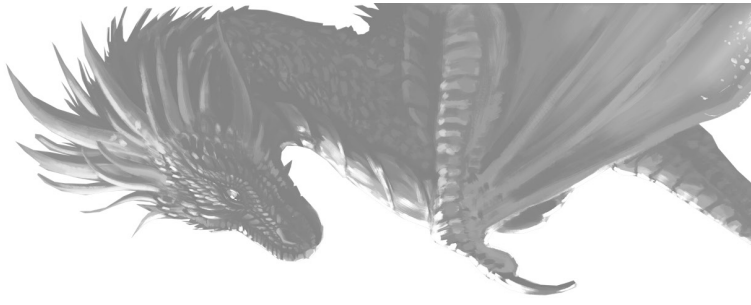
15:00 | Tajemnicza prelekcja Kuby Ćwieka

Jakub Ćwiek

(Tak tak, to nie chochlik drukarski – my sami nie wiemy, co tam będzie. Kuba obiecał nam prelekcję, a ponieważ znamy go i jego talent mówcy, wiemy, że będzie wciągająca. Ale o czym? Tego nie wiemy. I szczerze mówiąc liczymy na to, że nas zaskoczy!)

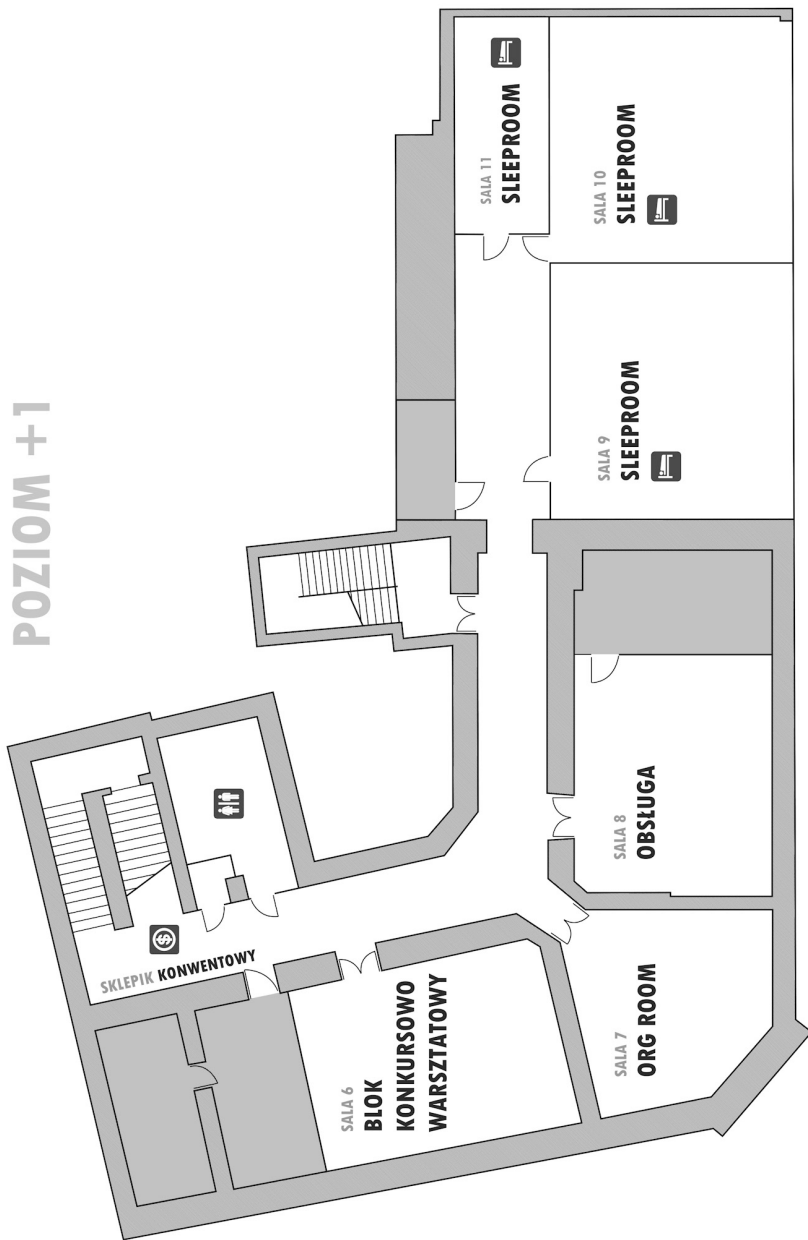
POZIOM -1



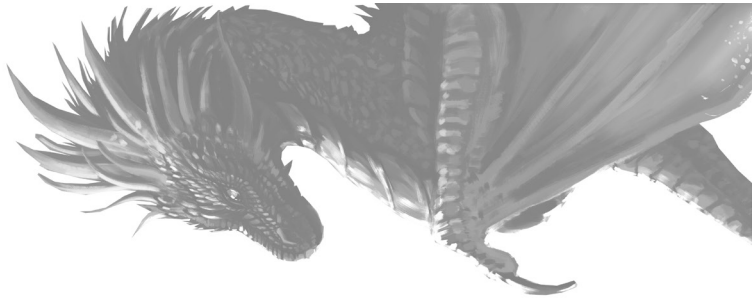
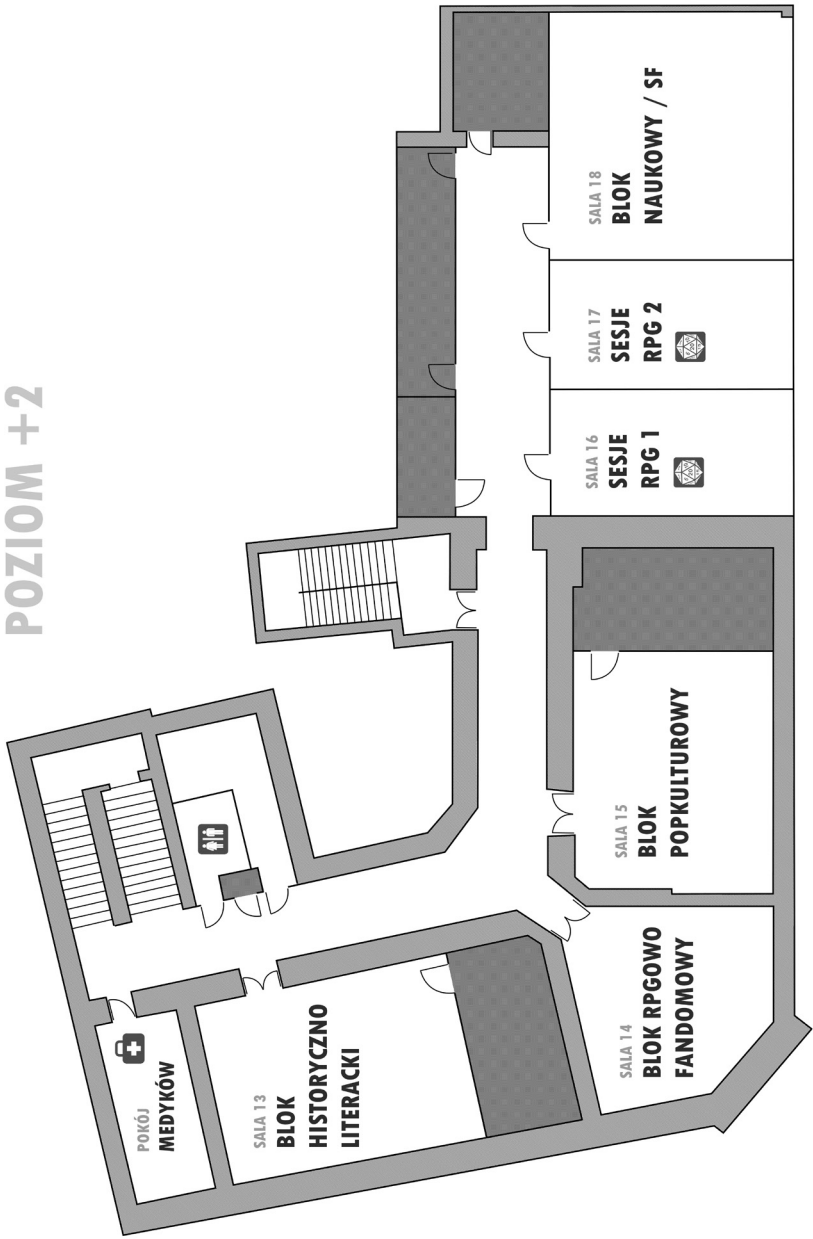


ULICA STUDENCKA

POZIOM +1

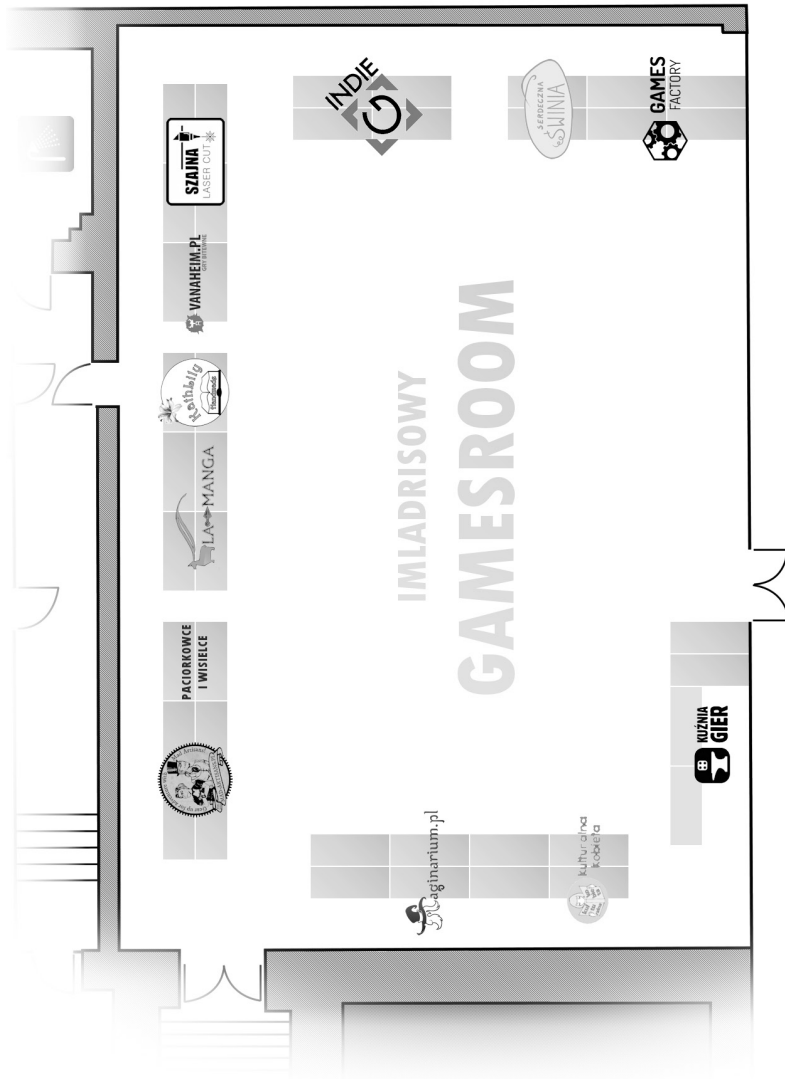


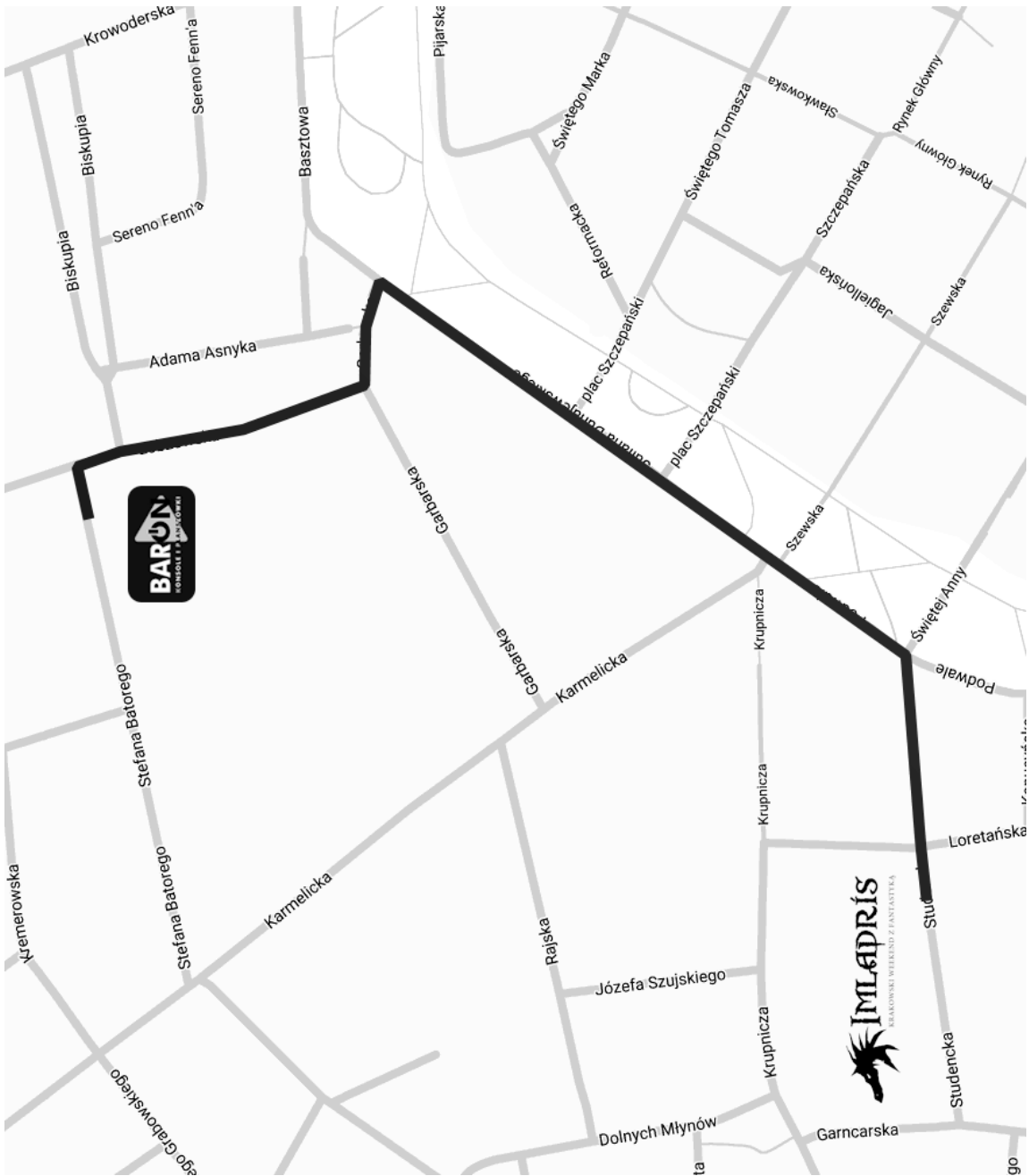
POZIOM +2



DUŻA SALA GIMNASTYCZNA

GAMESROOM WYSTAWY





BLOK RPG-FANDOM

16:00 | Spotkanie autorskie z Kobieta-Slimakiem

17:00 | Spotkanie autorskie z Jakubem Ćwiekim

18:00 | Witamy w (nie)znanym kosmosie. „The Expanse” i tradycje literacka i kulturowa

Aleksandra Kłęczar

Seria Coreya to gatunkowo dość klasyczna SF z elementami różnych innych gatunków (space opera, horror), nawiązująca bardzo świadomie do klasyki. Ale klasyka SF nie jest jedynym obszarem literackiej tradycji, z którym autorzy „The Expanse” pogrywają. W swojej prelekcji chciałabym pójść tymi śladami z lupą w jednej, a latarką w drugiej ręce – wskazać obecność motywów klasycznych, biblijnych, szekspirowskich oraz, oczywiście, zaczerpniętych z najbardziej oczywistego tu źródła inspiracji, „Don Kichota” Miguela de Cervantesa, jak również z tradycji powieści XIX i XX wieku. Chcę także zastanowić się nad pytaniem, po co autorom opisującym odyseję ludzkości dość niespodziewanie odkrywającej kosmos (i płacącej za to sporą cenę...) odniesienia do szacownej literackiej klasyki? Do czego je wykorzystują i w jaki sposób się nimi posługują?

Zapraszam na MOCNO SPOJLEROWĄ wędrówkę po literackich ścieżkach „The Expanse”.

20:00 | Jak zostać indie game developerem, aka indykiem – tutorial

Ilona „Kobieta-Slimak” Myszowska, Adrian

„Adrianus” Pskiet

Chcesz zostać twórcą gier, ale nie wiesz, jak się za to zabrać? Masz przecucie, że to najlepszy czas na debiut, bo rodzice wciąż płacą Twoje rachunki? To prawda! Opowiemy, jak zadebiutować w tworzeniu gier, gdy Twój budżet to herbatnik i dobre chęci.

na poważnie, niektóre stricte fantastyczne. Zajawkowa wiedza, dobra zabawa i multum hipotetycznych ofiar gwarantowane!

11:00 | W zasadzie niebezpieczne – o potworach z filmu

Michał Cholewa

Czy zastanawiałeś się, jak przerażające mogłyby być starcia z filmowymi monstrami – od klasycznych po współczesne? Jak przegryzałyby się przez kości, psikały żrącymi substancjami, względnie tratowały budynki dalekowschodnich metropolii? My też – i, zdradzimy, nie jest źle. Potwory nie są aż tak groźne, jak można by oczekiwać!

12:00 | „Once Upon a Time” – kochamy i nienawidzimy

Dorota Majcherek

Podczas prelekcji omówię pozytywne i negatywne aspekty serialu. Zwrócę uwagę m.in. na odświeżenie baśni, ciekawe podejście do postaci, ale też ich niewykorzystany potencjał czy powtarzalność.

13:00 | Zły gender boli całe życie (czyli wszystko o płci)

Anna „An-Nah” Łagan

Jak działa nasza płeć biologiczna, czym różni się identyfikacja płciowa od płci kulturowej i dlaczego żadna z nich nie determinuje orientacji seksualnej? Czy można nie być ani mężczyzną, ani kobietą albo równocześnie jednym i drugim? Czy helikoptery bojowe naprawdę mają z tym cokolwiek wspólnego? Popularnonaukowa prelekcja o płci w jej aspektach biologicznych i kulturowych, ozdobiona przykładami z fantastyki.

14:00 | Pal sześć

Paweł „Hassan” Ścibiorek

Kilka słów o broni działającej na odległość. Raczej współczesnej. Z prezentacją.

NIEDZIELA

10:00 | Koniec świata! Czyli różne oblicza apokalipsy

Szymon „Simon Zack” Zakiewicz

Zagłada naszej cywilizacji/planety jest bardzo popularnym i powracającym motywem w fantastyce. Znamy i lubimy wszelkie postapokalipsy, ale jeśli miałyby się przydarzyć, jak by wyglądały? Przystudiujemy wspólnie różne warianty zmiatania życia z naszej planety – niektóre całkiem

BLOK RPG-FANDOM

II PIĘTRO s. 14

PIĄTEK

18:00 | Legendarna „Legenda Pięciu Kręgów”

Jakub „Gomerath” Poźlewicz, Marcin „Małgarot” Danek

Nagrodzony wieloma nagrodami (m. in. Best RPG of 1997, Scribe Players Choice Award) klasyczny erpeg Johna Wicka to wciąż najpopularniejszy

BLOK RPG-FANDOM

z systemów samurajskich. W związku z pogłoskami o nadciągającej nowej edycji pod patronatem nowego wydawnictwa, warto zapoznać się z tą grą.

19:00 | **Metamorphosis Alpha: pierwsza gra fabularna SF**

Marcin „Seji” Segit

W 1976 roku ukazała się „Metamorphosis Alpha”, pierwsza fantastycznonaukowa gra fabularna. Ten zasłużony dla hobby tytuł, choć nieco zapomniany, przeżywa obecnie drugą młodość. W tym roku został także wydany po polsku, na co trzeba było czekać aż 41 lat. Na prelekcji będzie nieco o historii oraz obecnej kondycji „Metamorphosis Alpha”, świecie i mechanice gry oraz o tym, jak poprowadzić tę świetną grę i dobrze się przy tym bawić.

20:00 | **O filku. Znowu**

Alicja „Kruffachi” Tempłowicz

Jak w zeszłym roku i dwa lata temu – parę słów o filku. Czym jest muzyka fanowska? Kim są wykonujący ją ludzie? Trochę teorii tak dla początkujących, jak i bardziej zaawansowanych oraz krótka prezentacja w praktyce.

21:00 | **Bohater o tysiącu twarzy – o tworzeniu żywych postaci w RPG**

Konrad „Harry” Mrozik

Każdy kiedyś, grając w gry fabularne, miał ten moment nostalgii i zadał sobie pytanie: czy zostałem żelazko na gazie? Wbrew pozorom to nie jest pytanie od czapy, o czym możemy porozmawiać na prelekcji dotyczącej tworzenia realistycznych postaci w RPG.

SOBOTA

10:00 | **Para czy punk – przegląd literatury steampunkowej**

Anna „Siemomysła” Hrycyszyn

Co łączy „Ektenię” Emila Strzeszewskiego i cykl „Protektorat parasola” Gail Carriger? Co dało podwaliny pod nurt steampunkowy w literaturze i jak on się przejawia? Czym różnią się pozycje spod szyldu pary i punku? Na te i inne pytania odpowie autorka „Zatopić »Niezatapialną«” Anna „Siemomysła” Hrycyszyn.

11:00 | **Worldcon 75 – czy znając swoje, można chwalić cudze?**

Marcin „Alqua” Kłak

Jak daleko jesteś skłonna/y pojechać na konwent? Tylko Kraków? A może cała Polska? A gdyby tak wybrać się gdzieś dalej... Przyjdź i zobacz, czym jest i jak wygląda najstarszy, wciąż odbywający się konwent na świecie!

12:00 | **Niesprawiedliwe kalambury fandomowe**

Mochalian, Hanson i Ich Stary

Te kalambury będą NIESPRAWIEDLIWE, ZŁE i ukradną Ci drugie śniadanie. Będziesz mógł wybrać tylko, czy mają Cię męczyć filmami, książkami, czy TV.

13:00 | **Planescape, czyli kiedy dedeki stają na głowie – opis settingu**

David „Makao” Mibok

Planescape to „meta-setting” do drugiej edycji DnD. Opisuje ogromną przestrzeń zawierającą wszystkie możliwe do wyobrażenia rzeczywistości. Tam, gdzie egotyczny to synonim prozaicznego. Jest cyniczny, groteskowy, ale często także heroiczny. To niezwykle osobliwa mieszanka – dzisiaj moglibyśmy powiedzieć „weird fantasy”. To setting oparty o różne idee oraz filozofie. Stawia pytanie o „sens życia” – ale nie przez suche, akademickie rozważania. To styl życia, abstrakcyjna codzienność Wieloświata.

14:00 | **Blok RPG od kuchni – panel**

Bartłomiej Bartczak, Justa Borowska, Zuzanna

„Noemi” Kadłcik, Paulina „Sophie” Markiewicz

Chciałbyś wiedzieć, jak wygląda przygotowanie bloku RPG na konwencie od strony organizatora? Chciałbyś posłuchać, z jakimi problemami się mierzymy? Chciałbyś usłyszeć, dlaczego znajdują się tam takie, a nie inne punkty programu? Przyjdź i podyskutuj z nami.

15:00 | **Panel: dobre i złe rzeczy na konwentach**

Bartłomiej „Zły Janek” Jankowski, Konrad „Funky

Koval” Kowalówka, Adrian „Reviaden” Tarnowski

Panel dyskusyjny na temat różnych dobrych i złych rzeczy dziejących się na konwentach. Dyskusja ma być anonimizowana, bez wskazywania konkretnych konwentów. Chodzi o wyłapanie różnych dobrych pomysłów oraz ewentualnych problemów, o których często sami organizatorzy nie mają pojęcia.

BLOK RPG-FANDOM

16:00 | **Girl power, hic mulier i inne, czyli nie tylko królowny i Nawojki**

Agnieszka Fulińska, Aleksandra Kłęczar

Dziewiętnastowieczna bohaterka, która ma coś do powiedzenia, działa na własną rękę, nie wzdycha i nie marzy wyłącznie o małżeństwie – często spotykamy się z opinią, że takie dziwo to tylko w literaturze fantastycznej. Wykształcona świecka kobieta zajmująca się pracą naukową w XVI czy XVII wieku – takż. A już kobieta w wojsku przed XX w. – czysta fantastyka. Pokażemy Wam, że niekoniecznie, a przy okazji zdekonstruujemy kilka literacko-fantastycznych memów dotyczących kreacji postaci kobiecych. Historia ma, wbrew pozorom, mnóstwo wzorców dla intrygujących i nietuzinkowych bohaterek literackich i erpegowych – tylko brać i się inspirować!

18:00 | **50 shades of Cthulhu RPG**

Jakub „Arathi” Nowosad

Od tajemniczych rytuałów w świątyniach starożytnego Rzymu, poprzez sale tronowe królów Mrocznych Wieków i okopy frontów wojen XX wieku, aż do stechniczowanych metropolii bliskiej przyszłości i wielkich mechów walczących pośród gwiazd. Oto krótki przewodnik po najciekawszych odsłonach gry fabularnej w świecie Mitów Cthulhu.

19:00 | **Panel: self-publishing**

Magdalena Pioruńska, Michał Szymański, Szymon „Simon Zack” Zakiewicz

Czy self-publishing zastąpi tradycyjne wydawnictwa? Jak samodzielnie wydać książkę? A może lepiej skorzystać z możliwości Internetu?

20:00 | **Porozmawiajmy o RPG**

Moderują: Marcin „Seji” Segit, Jakub „Arathi” Nowosad

Dyskusja o kondycji polskiego rynku gier fabularnych, grach i graczach, naszych potrzebach, obawach i marzeniach. Pogadajmy o tym, co nas cieszy, co wkurza i co chcielibyśmy zmienić, zobaczyć, zrobić. Zapraszamy chętnych do wzięcia udziału.

NIEDZIELA

10:00 | **MAID RPG – po co i dlaczego?**

Jacek „Dedalus” Kurek

Maid RPG to produkcja, w której gracze wcielają się w pokojówki i lokajów żywcem wyjętych

z japońskich produkcji animowanych. Chcesz grać jako kosmiczna robo-pokojówka? System zachęca. Wampiryczna demono-pokojówka? Bez problemu. W podręczniku czeka nas sporo humoru, dziur w mechanice, tony absurdu i nieprzebrane pokłady krawędzi skrywane się w tabelach losowych cech.

11:00 | **„Wchodźcie do lochów!” – o narracji w grach fabularnych**

Konrad „Harry” Mrozik

Pogawędka o narracji w RPG. Dyskusja o stylach, sposobie przekazu opisu świata przedstawionego i zbiór rad dla Mistrzów Gry. Nie wykluczam wymiany doświadczenia oraz debaty z użyciem ciężkich słów.

12:00 | **Warsztaty MG – warsztaty opisów walki**

Wojciech Rzadek

Walka awsz. będzie krwawa, chaotyczna i brutalna. Ale czy zawsze należy ją opisywać tak samo w każdym systemie? Czy inaczej będzie to wyglądało w Monastyrze, a inaczej w 7th Sea? Albo w Drodze do Chwały i Legendzie? A czy potrzeba w ogóle o tym mówić? Zmieni to coś w rozgrywce? Moim zdaniem tak. Czy się z tym zgadzasz, czy nie, zapraszam serdecznie, byśmy wspólnie bawili się opisami tego elementu gry, który czego by nie mówić jest ważny i wzbudza u graczy tyle emocji. A przynajmniej powinien.

13:00 | **Filmowe prowadzenie gier fabularnych**

Konrad „Harry” Mrozik

O tym, jak filmowo przedstawić przygodę w RPG, w jaki sposób stworzyć otoczkę kina akcji, grozy czy kiczu, a także przenieść rozgrywkę na inny poziom przeżywania historii.

14:00 | **Filozofia i religie w świecie The Elder Scrolls**

Mateusz „Jezus” Tomczyk

Zapraszam na prelekcję dotyczącą filozofii i religii w świecie Zwojów Starożytnych – The Elder Scrolls. Świat ten należy do najbardziej rozbudowanych światów gier komputerowych. Jeśli chcecie się dowiedzieć więcej o świecie Morrowinda, Obliviona i Skyrima, ta prelekcja jest dla Was!

BLOK LARPOWY

BLOK LARPOWY

STOŁÓWKA (PIWNICA)

Zapisy na larpę prowadzone są w punkcie info na I piętrze lub bezpośrednio przed larpem u prowadzącego.

PIĄTEK

18:00 | Nanolarping – warszaty + LARP

Jakub „Gandi” Wasielak

Każdy uczestnik będzie mógł w zaledwie godzinę stworzyć larpa, który błyskawicznie zostanie rozegrany. Podzielimy zajęcia na dwie części: drużynowe tworzenie larpa według podanych wcześniej wytycznych oraz przetestowanie wszystkich koncepcji na świeżo, zaraz po napisaniu. Przygotujcie swoje najciekawsze pomysły, które zawsze baliście się zrealizować, ponieważ lepsza okazja Wam się nie trafi!

SOBOTA

10:00 | ARCHIPELAG – ELIMINACJE

16:00 | Sherlock: Śmiertelna Licytacja – LARP

Wiktor „Bodvar” Łyżwa

W podlondyńskiej posiadłości znany brytyjski badacz i podróżnik Lord Riversdale zmarł strasznie i tajemniczą śmiercią. Mimo, iż trup jeszcze nie ostygł, jego niemały majątek oraz egzotyczne trofea, licznie sprowadzone z wypraw, mają trafić na licytację. Kto chciał śmierci starego lorda? Czemu cała rodzina została wcześniej wydziedziczona? Sprawa ta budzi nie tylko podejrzenia przedstawicieli Scotland Yardu, ale i słynnego detektywa Sherlocka Holmesa.

NIEDZIELA

11:00 | Sarmacka Gawęda [Czarostoja] – LARP

Jakub „Korzy” Korzycki

To zły czas dla Rzeczypospolitej i dla Panów Braci. Władysław IV, król dobrodziej, zmarł trzy miesiące temu, a czerń kozacka pod wodzą Bohdana Chmielnickiego powstała przeciwko Rzeczypospolitej. Płoną dwory i wsie. Wojsko królewskie zostało rozbite, hetmani zostali wzięci do niewoli, a ukraińska barbaria prze na zachód.

Nadchodzi czas sejmku konwokacyjnego, czas więc, by wybrano posła, który w imieniu powiatu sanockiego pojedzie do Warszawy. Przed wyborami na

sejmiku, jak to zwykle bywa, zorganizowano spotkanie najważniejszych w powiecie person w podsanockiej karczmie „U Spytka”.

BLOK SESJI RPG

Zapisy na sesję prowadzone są w punkcie info na I piętrze lub bezpośrednio przed sesją u prowadzącego.

SESJE I

II PIĘTRO s. 16

PIĄTEK

20:00 | SESJA I: GTA Vice City: Chłodne dni

MG: Jakub „Arathi” Nowosad

Mechanika: „The Hood” (Apocalypse Engine)

Gracze: 4

Czas trwania: 4-6 h

Vice City – mekka dilerów, mafii, handlarzy bronią, alfonsów i świetnej muzyki. Porządki robią tu policja, FBI, DEA i oczywiście sami gangsterzy. Czy poradzicie sobie na pełnych brudów ulicach bez kasy, znajomości i nadziei? Sesja RPG w gangsterskich klimatach lat 80. na mechanicę „The Hood” (Apocalypse Engine) z elementami sandboxu.

SOBOTA

10:00 | ARCHIPELAG – ELIMINACJE

15:00 | ARCHIPELAG – OBRADY

17:00 | ARCHIPELAG – FINAŁ

NIEDZIELA

11:00 | SESJA III – MAID RPG

MG: Jacek „Dedalus” Kurek

System: MAID RPG

Graczy: 5

Czas trwania: 4h

Wielki bal księcia wampirów, bluźnierczy rytuał w lochach zapomnianej twierdzy i garstka śmiałków... a nie – nie ten system.

Niezależnie od tego, czy przyjdzie Ci grać pokojówką z dna piekieł, czy też może zdecydowanie zbyt kościstym lokajem, cele są jasne – powstrzymać intruzów pragnących pokrzyżować plany Waszego chlebobdawcy oraz zapewnić najwyższej jakości obsługę wszystkim przybyłym na uroczystość gościom.

SESJE II

II PIĘTRO s. 17

PIĄTEK**18:00 | SESJA II: Czyste Rączki***MG: Adam „Śmiałek” Śmiałek***Gracze:** 2-6**Czas trwania:** 5h

Czyste Rączki to dość specyficzny scenariusz. Z jednej strony jest pastiszem typowych sesji w tym systemie; z drugiej – to uczciwie skonstruowana przygoda, która z pewnością będzie wyzwaniem dla Badaczy. Jeżeli jednak bardzo poważnie podchodzisz do którejś z niniejszych rzeczy:

- lovecraftowski horror,
- RPG,
- telenowela „Klan”,

to prawdopodobnie nie jest sesja dla Ciebie.

Gracze otrzymają postaci na miejscu, a do gry niewymagana jest zbytnia znajomość systemu – niemniej by w pełni czerpać radość z tej przewybornej parodii warto mieć za sobą choć parę typowych sesji w Call of Cthulu i być zaznajomionym z RPGowymi klasykami.

SOBOTA**10:00 | ARCHIPELAG – ELIMINACJE****17:00 | ARCHIPELAG – FINAŁ****NIEDZIELA****11:00 | SESJA IV: „Duchy”***MG: Jan „Rin” Jakubowski***Gracze:** 4**Czas trwania:** 4h

Dawniej zwracano się do duchów prastarych dębów i uroczysk w górach. Nasi przodkowie składali im ofiary i prosili o pomoc w trudnych chwilach. Teraz... teraz nie ma już prastarych dębów, bo zostały wycięte, a na miejscach uroczysk stoją schroniska. Ale to wcale nie znaczy, że nie ma duchów. Większość ludzi o nich zapomniała, porwana kapitalistyczną i futurystyczną wizją świata, gdzie bogami są Internet i narkotyki, ale nie wszyscy. Nie my, którzy pamiętamy. To, że stare duchy uciekły albo zginęły, wcale nie oznacza, że duchów nie ma. Pojawiły się nowe, które trzeba traktować z równie wielkim

szacunkiem i ostrożnością. Nie my, którzy staramy się o równowagę i stoimy na straży świata, choć dziś odziani w dżinsy i kurtki, w sercach nadal tacy sami. Nie my, szamani.

NOTKA O ARCHIPELAGU

„Żaden człowiek nie jest samotną wyspą: każdy stanowi ułamek kontynentu, część lądu.”

Archipelag jest konkursem promującym RPG nie jako festiwal rywalizujących gwiazd, a jako wspólnie przeżywane doświadczenie, rozrywkę, w której dla każdego znajduje się miejsce, gdzie – przywołując klasyczny już cytat – „przed wyruszeniem w drogę zbiera się drużyna”. Na konwencie Imladris zostaną rozegrane eliminacje i inaf konkursu. Drużyny podczas sesji oceniane są przez kadrę sędziowską złożoną doświadczonych graczy i Mistrzów Gry. Na podstawie ich ocen wybierany jest zwycięzca.

SALA POST-APO**Siły Terenowe Outpost S.T.O**

PARTER s. Patio

SOBOTA**10:00 | Mroczna Wieża dla laików***Kala*

„Człowiek w czerni uciekał przez pustynię, a rewolwerowiec podążał w ślad za nim”. Panel przedstawiający świat Mrocznej Wieży oraz losy Rolanda – ostatniego rewolwerowca, który do niej zmierza.

12:00 | Konkurs screenowy postapo*Siekier*

„E, typie! Kojarzysz ten kadr z filmu? No oczywiście, że z postapo filmu jest! No co ty! To nie jest Mad Max!” Zapraszam do udziału w konkursie screenowym, czyli odgadywania tytułu filmu po jednej klatce.

13:00 | Post-realizm stosowany – prelekcja teoretyczno-warsztatowa nt. aktorstwa i autentyczności postaci na larpach postapo*Schalenia*

Samo południe. Środek miasta. Pojedynek. Napięcie narasta, kowboje sięgają do pasów... Teraz od nich zależy, czy scena będzie epickim przeżyciem, czy umowną imitacją walki. Na larpach można skupiać się na wielu rzeczach, jednak bez względu na to, czy zbierasz fasolę, czy też knujesz spisek na skalę całego uniwersum i robisz szaszłyki

POKAZY GIER BITEWNYCH

jednocześnie, to Ty sprawiasz, że świat wokół jest realny. Na warsztatach postaram się wyjaśnić, jak i dlaczego to działa oraz przedstawić metody doskonalenia larpowych technik. Będziemy dużo się ruszać i nie pozwolimy nikomu nie spróbować*. Ubierz się niewygodnie i miej wystające rzeczy wszędzie. Jak upadniesz – będzie bolało. Bo przecież postapo to nie rurki z kremem, ja zaś na drugie imię mam REALIZM.

*Nie ma widowni, wszyscy ćwiczą.

15:00 | Ziemie Jałowe – modna, wakacyjna destynacja

Marzeneira

Hile Wędrowcze! Zatrzymaj się na moment, daj odpocząć nogom. Jeszcze dogonisz swoje sprawy, a tymczasem zajrzyj do mnie. Opowiem ci o rzeczach... Ziemiach Jałowych malowanych złodem rozmaitem, gdzie wśród wypalonych traw lśni niejeden item. HA! Czujesz to? Widzisz to? Masz już plany na wakacje? Co tam Azja, Afryka, Ameryka.. Wierz mi lub nie, ale są światy inne niż ten. Wystarczy tylko, że znajdziesz przejście. Znam takie, pokażę Ci. Będą kolorowe obrazki, niezwykle drobiazgi i dużo mojego gadania.

17:00 | Tworzenie strojów post-apo!

Lash

Lans się sam nie robi, trzeba go stworzyć osobiście! Na prelekcji dowiesz się, jak tworzyć najlepsze stroje w konwencji post apokaliptycznej. Jak się ubrać, gdy świat się skończył, a pasmanteria jest zamknięta. Gdzie znaleźć tanie i dobre materiały, jak je połączyć i sprawić, by nie wyglądały jak ciuchy prosto z H&M.

18:00 | Postapo w szortach

Siekier

Wojna nuklearna, zombie, epidemia, kosmici – świat może się skończyć na różne sposoby. Zapraszam na różne oblicza apokalipsy przedstawione w filmach krótkometrażowych.

20:00 | Jam session

Zielony

Nie każdy instrument to śmieć, ale każdy śmieć to instrument! Zabierz ze sobą swoje ulubione śmieci i dołącz do postapokaliptycznego JAM SESSION!

NIEDZIELA

11:00 | Scena postapo w pigułce

Siekier

Wiesz, czym jest postapo? Wiesz, że w Polsce jest siedem dużych konwentów i mnóstwo pomniejszych imprez oscylujących wokół fantastyki postapokaliptycznej? Przyjdź i przekonaj się, że postapo to nie rurki z kremem!

12:00 | Cyberpunk your sh*t!

Rzepa

Na tych warsztatach poznasz podstawy elektroniki pozwalające Ci dodać trochę punktów lansu do Twojej larpowej/cosplayowej kreacji. Dowiesz się, jakie świecące elementy są dostępne na rynku i może nawet będziesz miał szansę poparzyć łąpska lutownicą.

13:00 | Relacja z Wasteland Weekend!

Lash

Wasteland Weekend jest największym na świecie festiwalem fanów Mad Maxa, odbywającym się na pustyni w Kalifornii. Ponad 4 tys. Fanów w wielkim mieście na środku pustkowiecia rodem z filmu. Jak bawią się Amerykanie, czym różnią się ich festiwale od naszych i co ciekawego można zobaczyć na pustyni? Tego oraz wielu innych rzeczy dowiesz się od Lasha, który był i przeżył (ledwo) to wszystko!

POKAZY GIER BITEWNYCH

PARTER (SALA GIMNASTYCZNA DUŻA)

SOBOTA

11 – 13 | Malifaux

Leszek Dziubek, Adam Piotrowski

Gra bitewna w świecie Steampunku, gdzie postacie rodem z powieści grozy ścierają się w zaulkach złowieszczonego miasta, nawiedzanego przez niewyjaśnione magiczne siły. Grę charakteryzują nowatorskie zasady i bardzo wysokiej jakości linia modeli. Inaczej niż w większości gier bitewnych, w Malifaux zamiast kości używa się kart.

13 – 16 | Batman

Oskar Drabikowski

16 – 18 | Warhammer

Radosław Ratajczak

Gra osadzona realiach Warhammera, a zmagania armii przedstawionych za pomocą

GAMESROOM

dziesięciomilimetrowych metalowych figurek mają miejsce w krainie zwanej Starym Światem, zamieszkanym przez typowe w tym przypadku rasy: elfy, krasnoludy, elfów, orki i gobliny, mroczne istoty Chaosu oraz wiele innych, przedziwnych stworów. Atutem Warmastera jest mechanika gry a konkretnie jej prostota i dynamika

18 – 20 | Warhammer: Age of Sigmar

Daniel „Nelek” Wójtowicz

Gra bitewna w barwnym świecie high fantasy. Uniwersalne zasady, mnóstwo dostępnych modeli, olbrzymie środowisko graczy i hobbystów. Warhammer: Age of Sigmar to prawdopodobnie najpopularniejsza gra figurkowa fantasy na świecie.

GAMESROOM

PARTER (SALA GIMNASTYCZNA DUŻA)

Gamesroom jest otwarty całą dobę. Zapraszamy na pokazy:

SOBOTA

12:00-14:00 Board of Legends

16:00-18:00 Board of Legends

DZIEDZINIEC

16:00 | Arena Post-Gladiatorów

Gala

Walki na Otulinową Stal! Wybierz jedną z dostępnych broni, zmierz się z przeciwnikami na ubitej ziemi i zyskaj sławę jako zwycięzca!

BLOK ATRAKCJI NOCNYCH

PUB BarON ul. Stefana Batorego 1

PIĄTEK

20:30 | Koncert w klimatach fantasy

Agnieszka „Dziewanna” Suchy

21:30 | Koncert zespołu Rat Entertainment Group

22:30 | Konkurs czytania dertybuków

Paulina „Yoshiko” Lis

„Pięćdziesiąt twarzy Greya”, „Wszystkie odcienie czerni” i gorzej. Przyjdź i postaraj się przeczytać wyrwaną z kontekstu stronę i się nie zająknąć. Jesteś w stanie? My nie.

SOBOTA

20:00 | Koncert zespołu Meta Menardi

21:30 | Coroczne Imladrisowe barbarzyńskie karaoke

Barbarzyńcy z Południa

Zapraszamy na wspólne śpiewanie pod znakiem soli i cytryny!

AUTOGRAFY

PIĘTRO I, HOL

SOBOTA

13.00 – Andrzej Pilipiuk

14.00 – Robert M. Wegner

15.00 – Anna Kańtoch

16.00 – Paweł Majka

17.00 – Kobieta-Ślimak

18.00 – Jakub Ćwiek

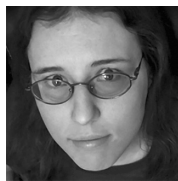
GOŚCIE



**Krzysztof „Korsarz”
Biliński**



Anna Kańtoch



**Ilona „Kobieta-
Ślimak” Myszewska**



Maria Zdybska



Michał Cholewa



Marta Krajewska



Artur „Dzikowy” Olchowy



Siły Terenowe Outpost



Jakub Ćwiek



Magdalena Kucenty



Andrzej Pilipiuk



Wojciech Rzadek



Czarostoja



Paweł Majka



Michał Stonawski



**Szymon „Simon
Zack” Żakiewicz**



Piotr Gawron



Łukasz Malinowski



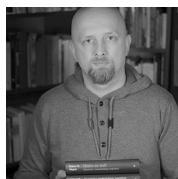
Marcin Strzyzewski



Anna Hryczyszyn



Meta Menardi



Robert M. Wegner

AUTOGRAFY / NOTATKI