

REGULAMIN

Regulamin XVII edycji konwentu Imladris: Krakowski Weekend z Fantastyką

Postanowienie wstępne i definicje

1.1. Organizatorem XVII 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 im. Adama Mickiewicza w Krakowie przy ul. Studenckiej 13, w dniach 9-11 listopada 2018 roku.

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. (...)

3. Identyfikacja Uczestników Konwentu

3.1. Każda osoba przybyła na Konwent zobowiązana jest wylegitymować się podczas akredytacji:

3.1.1. ważnym dowodem tożsamości ze zdjęciem;

3.1.2. w przypadku osób niepełnoletnich między 12. a 18. rokiem życia – ważną legitymacją szkolną wraz z przedłożeniem zgody opiekuna prawnego na udział w Konwencie (według wzoru zamieszczonego na stronie);

3.1.3. w przypadku nieletnich poniżej 12 roku życia uczestnicy muszą akredytować się oraz przebywać cały czas pod opieką prawnego opiekuna legitymującego się ważnym dowodem tożsamości ze zdjęciem.

3.2. Na terenie Konwentu mogą przebywać tylko osoby posiadające stosowny identyfikator Uczestnika oraz pracownicy obiektu, w którym odbywa się Konwent. Osoby nieuprawnione do przebywania na terenie obiektu zostaną bezzwłocznie wyprowadzone z terenu Konwentu przez ochronę/obsługę.

3.3. Identyfikatorów nie można udostępniać osobom trzecim.

3.4. Każdy Uczestnik Konwentu zobowiązany jest na terenie Konwentu do noszenia identyfikatora w widocznym miejscu.

3.5. W przypadku zgubienia identyfikatora należy niezwłocznie zgłosić się do akredytacji. Duplikat wydawany jest za opłatą odpowiadającą równowartości wykupionej wejściówki.

4. Organizacja sleeproomu na Konwencie

4.1. 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.

4.2. Ilość miejsc noclegowych jest ograniczona do 150 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 oraz dostępna będzie na miejscu na terenie Konwentu w czasie jego trwania.

5. Uczestnicy w Konwencie

5.1. Uczestnicy Konwentu posiadający akredytację na cały Konwent mogą przebywać na jego terenie od momentu jego rozpoczęcia do jego oficjalnego zakończenia; wyjątek stanowią osoby wyznaczone przez Organizatora w szczególności obsługa i ochrona, które mogą przybywać na terenie Konwentu do momentu zakończenia prac porządkowych na terenie Konwentu.

5.2. Uczestnicy, którzy wykupili akredytację jednodniową, muszą opuścić teren Konwentu najpóźniej do godziny 6:00 dnia następnego od dnia, w którym obowiązuje zakupiona akredytacja jednodniowa lub w przypadku wejściówki niedzielnej, w momencie zakończenia Konwentu. (...)

5.4. 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

5.6. 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.

7. Zakazy obowiązujące na terenie Konwentu

7.1. Zabrania się wprowadzania psów, skrzątków domowych, smoków oraz chodzących kufrów, a także innych zwierząt na teren Konwentu. Zakaz nie dotyczy zwierząt-przewodników osób niepełnosprawnych.

7.2. Na terenie Konwentu obowiązuje całkowity zakaz wnoszenia i spożywania alkoholu oraz środków odurzających w jakiegokolwiek formie.

7.3. 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.

7.4. Palenie tytoniu i e-papierosów jest dozwolone jedynie w wyznaczonej przez organizatora.

7.5. Na teren Konwentu zabronione jest wnoszenie wszelkich

REGULAMIN

- 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.
- 7.6. Powyższy zapis 7.5. nie dotyczy ochrony oraz osób przygotowujących pokazy i prelekcje przewidziane w programie Konwentu, za uprzednią pisemną zgodą Organizatora.
- 7.7. Na terenie Konwentu obowiązuje zakaz używania otwartego ognia.
- 7.8. Na terenie Konwentu obowiązuje zakaz chodzenia z obnażonymi ostrzami.
- 7.9. Repliki ASG muszą mieć rozładowany magazynek, zwolnioną sprężynę, obowiązuje zakaz kierowania lufy w kierunku ludzi i zwierząt (za wyjątkiem przyzwolenia od Organizatora w przypadku pozowania do zdjęć).
- 7.10. 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 wydanego na akredytacji lub bez wyraźnego pozwolenia udzielonego przez Organizatora oraz w miejscach nie wyznaczonych przez Organizatora; osoby dokonujące takich czynów zostaną usunięte z terenu Konwentu, a w przypadku dokonania szkody na rzecz Organizatora zostaną obciążone kosztem ich naprawienia.
- 7.11. Na terenie konwentu zabrania się prowadzenia działalności politycznej oraz agitacji politycznej; osoby prowadzące taką działalność zostaną usunięte z terenu Konwentu bez prawa do zwrotu kosztów akredytacji.
9. *Postanowienia końcowe*
- 9.1. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za szkody fizyczne, materialne i moralne Uczestników Konwentu. Za wszelkie szkody odpowiedzialność finansową i prawną ponoszą wyłącznie ich sprawcy, lub w przypadku osób niepełnoletnich, ich prawni opiekunowie.
- 9.2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy zgubione lub pozostawione bez opieki. (...)
- 9.4. 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.
- 9.5. 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.
- 9.6. Odbiór identyfikatora na podstawie pre-akredytacji oraz podpis na liście akredytacyjnej oznacza akceptację wszystkich punktów niniejszego regulaminu oraz zgodę na jego przestrzeganie. Nieprzestrzeganie regulaminu może spowodować pozbawienie prawa do uczestnictwa w Konwencie bez zwrotu kosztów akredytacji; nieznanomość regulaminu nie zwalnia od odpowiedzialności oraz z obowiązku przestrzegania niniejszego regulaminu przez Uczestników Konwentu.
- 9.7. 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.
- 9.8. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany treści regulaminu do 7 dni roboczych, przed rozpoczęciem Konwentu.
- 9.9. Organizator zastrzega sobie prawo do ostatecznej interpretacji niniejszego regulaminu Konwentu.
- 9.10. W kwestiach spornych Organizator zastrzega sobie do podjęcia ostatecznej decyzji.
- 9.11. W kwestiach nieregulowanych niniejszym regulaminem zastosowanie znajdują odpowiednie przepisy Kodeksu Cywilnego.
- 9.12. Niniejszy regulamin dostępny jest na oficjalnej stronie internetowej Konwentu oraz w punkcie akredytacyjnym podczas trwania Konwentu.

Pełna wersja regulaminu znajduje się na stronie imladris.in

18:00

Ta straszna ideologia gender*Anna Łagan „An-Nah” – sala nr 14
– Popkulturowa*

O co naprawdę chodziło w medialnej burzy o „ideologię gender”? Jakie są jej społeczne korzenie – a jakie są jej korzenie teologiczne?

Egipt to ja, czyli ideologia władzy królewskiej*Mateusz Napierala „Zedd” – sala nr 2 – Literacko
– Historyczna*

Faraon był ziemskim wcieleniem boga, władcą, wojownikiem i arcykapłanem. Jego życie, śmierć oraz związki z mitologią będą tematem tego referatu.

Buddyzm – podstawy, filozofia i obecność w popkulturze.*Michał Rain „Rainman” – sala nr 6 – Horrorowa*

Jako wielki miłośnik fantastyki, a także buddysta wychowany w rodzinie buddystów obserwowałem z wielką fascynacją, jak buddyjskie motywy były wpłytywane w różne fantastyczne światy. Ponieważ część z nich jest mniej oczywista dla odbiorcy fantastyki niezainteresowanego buddyzmem, chciałbym wskazać interesujące według mnie szczegóły łączące fantastykę ze ścieżką duchową, według której zostałem wychowany.

„Zagrozenia i ryzyka egzystencjalne – nauka a koniec świata”*Marcin Jękot – sala nr 18 – RPG*

Ryzyka egzystencjalne, globalne, katastroficzne ryzyka i scenariusze końca świata. Postaram się zaprezentować to, w jaki sposób problemy dużego kalibru są obecnie rozumiane przez naukowców. Będziemy korzystać z kilku prostych instrumentów z takich dziedzin jak zarządzanie ryzykiem, statystyka i epistemologia. Przedstawię ogólne trendy w rozumowaniu, taksonomie i systematyki stosowane w badaniu ryzyk egzystencjalnych, a także gro najistotniejszych scenariuszy (wraz z uzasadnieniem dlaczego za takie uchodzą) oraz organizacje zajmujących się pokrewnymi tematami.

25 najciekawszych postaci nowych Gwiezdných wojen*Magda Kozłowska „Cathia” – sala nr 13
– Science-Fiction*

Wyjątkowo subiektywny przegląd interesujących postaci wprowadzonych przez nowy kanon „Gwiezdných wojen”.

Bezużyteczny konkurs rozpoznawania planszówek po instrukcji*Grzesiek Bukowiec – Czytelnia – Konkursowa*

Sprawdź, czy znasz wszystkie nadające klimatu szczegóły z instrukcji znanych gier planszowych, o których w praktyce często się zapomina.

Loki, Lokiemu, Lokim – mitologia, a popkultura, no i Marvel.*Filip Kozimiński „Radogost”, Pola Kozimińska – sala 15
– Popkulturowa 2*

Kłamczuch, oszust, morderca, żartowniś, polimorf, lodowy olbrzym, bóg, niespożyty łakomczuch. Czyli za co kochamy i co nas mierzi w interpretacjach.

19:00

VRIL – moc, która wskrzesza i niszczy*Krzysztof Biliński „Korsarz” – sala nr 14
– Popkulturowa*

Tajemna moc Vril była inspiracją dla rozwijającej się cywilizacji i nowych prądów myślowych końca XIX wieku.

Jak smakują szczury, czyli o oblężeniach*Radosław Wartacz „Nighter” – sala nr 2 – Literacko
– Historyczna*

Przyjdź, by dowiedzieć się jak najskuteczniej odebrać warownię wrogiemu rycerzowi – w końcu pierwszy zamek, tak jak i milion, najlepiej ukrąść!

Historia medycyny – od leczenia kapuchą, aż po powołanie WHO*Filip Kozimiński „Radogost” – sala nr 6 – Horrorowa*

Jak szacujemy postęp medycyny? Kto zaczął robić akupunkturę? O co właściwie chodziło Hipokratesowi? Jak (nie) leczyć kapustą i winem?

O czym jest Twoja sesja – struktury opowieści*Maciej Litwin „Vind” – sala nr 18 – RPG*

Co musi zawierać KAŻDA opowieść, by mogła być dobra? Jak to wykorzystać na sesji?

PIĄTEK

Czytam romanse paranormalne, żebyście wy nie musieli

Anna Łagan „An-Nab” – sala 13 – Science-Fiction
Czy romanse paranormalne na pewno są tak złą literaturą, jak się uważa? Skąd się wzięły? Czy mogłyby być dobre?

Gdzie mieszkają Kami, czyli o świątyni japońskiej

Weronika Słabosz „Ryuumei” – sala 15 – Popkulturowa 2
Prelekcja poświęcona świątyniom japońskim. Ich rola, budowa oraz zestawienie najciekawszych świątyni budowli Japonii.

O startrekowych tytułach słów kilka

Piotr Domański „The D” – Patio – Sala Trekowa
Szekspir, klasycy, współczesny kryminał i dziecięce rymowanki, czyli jakie kulturowe nawiązania można znaleźć w tytułach z serii Star Trek.

20:00

Te momenty w Supernaturalu, o których chcemy zapomnieć.

Magda Kozłowska „Cathia” – sala nr 14 – Popkulturowa
Prawdziwy fan nienawidzi serialu, ale go ogląda. Za co kochamy nienawidzić przygody braci Winchesterów?

Piraci: postrach mórz i popkultury

Marcin Baryłka „Kaczor”, Jerzy i Hanson – sala nr 2 – Literacko – Historyczna
Piraci w popkulturze. Kim był Czarnobrody, a kto był Januszem piractwa? Dlaczego morskcy zbóje z Karaibów podbili popkulturę?

Zapomniane a ponadczasowe opowieści grozy

Krzysztof Biliński „Korsarz” – sala nr 6 – Horrorowa
Wyobraźnia autorów fantastyki zmienia nasz świat od wieków. Kreuje nowe idee, naprowadza na trop wielkich wynalazków...

Piu Piu czyli jak prowadzić wojnę w kosmosie

Krzysztof Rudek „Jaxa” – sala 18 – RPG
Wojna, wojna się nie zmienia, a w kosmosie nikt nie usłyszy twojego krzyku.

Ewolucja narracji w grach video

Sergiusz Furmaniak „Serge”, Kacper Adamus – sala nr 15 – Popkulturowa 2
Krótka gawęda na temat tego jak zmieniła się narracja w grach video. Od przygodówek tekstowych po gry MMO i Wirtualną Rzeczywistość.

Mutacje – czyli dlaczego tworzą się potworki (18+)

Alicja Noworolska „Klontwa” – Patio – Sala Trekowa
Historia odkrycia mutacji genetycznych na podstawie obserwacji od czasów średniowiecznych po Czarnobyl. Czym są mutacje i czemu służą?

10:00

Orkowe dzieci i dekarze na Gwieździe śmierci

Adam Jarmuła – sala 14 – Popkulturowa

Czy możemy zabić dzieci orków jeśli wiemy, że każdy ork jest koniecznie chaotyczny zły? Czy zniszczenie Gwiazdy Śmierci jest zgodne z etyką wojny?

„Na początku był chaos”, czyli świat oczami Egipcjan

Mateusz Napierala „Zedd” – sala 2 – Literacko – Historyczna

Kosmologia i kosmografia są obecne w wielu cywilizacjach starożytnych i nie tylko. Egipcjanie byli kreatywni i stworzyli ich wiele. Zapraszam.

Imperialny punkt widzenia. Imperium w kanonie Star Wars

Magdalena Stawniak „Ithilnar” – sala 6 – Horrorowa

W nowym kanonie Imperium zyskało inne oblicze. Nie daj się zwieść rebelianckiej propagandzie! Zobacz jak naprawdę wygląda życie w cieniu Imperatora!

Erpegowe lektury

Marcin Segit „Seji” – sala 18 – RPG

Przegląd archiwalnych i współczesnych wydawnictw dotyczących gier fabularnych: od publikacji naukowych po fanowskie.

Mechanika kwantowa jako w służbie oszołomów

Mateusz Hatupka „Izostar” – sala 13 – Science-Fiction

Krótki opis jak niezwykła teoria fizyczna bywa wykorzystywana przez pseudonaukę. Oraz dodatkowe porady jak się przed tym obronić.

Po ilu pixelach?

Marcin Samojłowicz „Levi” – sala Czytelnia – Konkursowa

Konkurs rozpoznawania gier komputerowych po obrazkach.

Zawód profiler. Jasnowidztwo czy nauka?

Martyna Halbiniak „Idris” – sala 15 – Popkulturowa 2

Profilerzy wdarli się szturmem do filmów, seriali i literatury. Z łatwością rozwiązują najtrudniejsze sprawy i wskazują sprawcę. Jak jest naprawdę?

Czy Star Trek Discovery jest SJW?

Aleksandra Kuśmierz „Bula Nadziewana” – sala Patio – Sala Trekowa

Czy niewidzialna ręka poprawności politycznej chwyciła również Star Treka? Czy może to po prostu typowy, Trekowy standard?

11:00

Lokalność w literaturze weird fiction: folklor i krajobraz

Wojciech Łukasik – sala 14 – Popkulturowa

Sceneria może być kluczowym elementem opowiadania grozy – prezentacja będzie dotyczyć lokalnych krajobrazów i folkloru w utworach weird fiction.

Od Krakowa do Nowego Jorku

Marcin Klak „Alqua” – sala 2 – Literacko – historyczna

Czy myślałaś(eś) kiedyś by wybrać się na konwent poza kraj? Jeśli tak to wpadnij posłuchać o tym gdzie i dlaczego jeździć na konwenty poza Polską.

Mity i baśnie Słowian

Witold Jabłoński – sala 2 – Horrorowa

Witold Jabłoński ukaże podstawy rodzimej mitologii, jej ślady zachowane w baśniach i obrzędach. Przy okazji opowie o swojej nowej książce „Dary bogów. Opowieści słowiańskiego bajorza”.

Jak Strażnik (przyszłemu) Strażnikowi Tajemnic

Andrzej Ryłski „Andre” – sala 18 – RPG

Sztuczki, sposoby i porady ułatwiające prowadzenie Zewu Cthulhu

Wszystkie rakiety – małe i duże.

Krzysztof “Bookat” Bortel, Śląski Klub Fantastyki – sala 13 – Science-Fiction

Krótko o historii, technologii i przyszłości rakiet kosmicznych. Jak dostać się na orbitę i dalej, oraz czy mamy jakieś alternatywy.

Opowieści o pisarzu Lemie

Konrad Szybka – sala 15 – Popkulturowa 2

Wykład o kontekstach literackich Lema, jego stylu i języku, tym co go ukształtowało i co on ukształtował swoim piśmiem.

SOBOTA

Wiedźwówka „Star Trek Scene It”

Miłosz Kamiński – Patio – Sala Trekowa

Konkurs wiedzy o uniwersum Star Trek oparty o interaktywną grę planszową „Star Trek Scene It” – pytania bywają zaskakująco trudne!

Czy wszystko warto ekranizować

panel dyskusyjny – sala 9 – Panelowa

Granice dobrego smaku :)

12:00

Spotkanie autorskie – Andrzej Pilipiuk

sala 14 – Popkulturowa

Harry Potter i Teorie Spiskowe

Katarzyna Laba „Laba” – sala 2 – Literacko

– Historyczna

Jakie teorie rozpałały wyobraźnię fanów między premierami kolejnych tomów HP? Które robią to do tej pory? Śledztwo czas zacząć!

Krwawa sława. O seryjnych mordercach w popkulturze

Martyna Halbiniak „Idris” – sala 6 – Horrorowa

Serie i filmy o seryjnych mordercach pojawiają się jak grzyby po deszczu. Zastanówmy się jak wiele ich twórcy czerpią z prawdziwych przypadków.

Zew Cthulhu Gaslight – Penny Dreadful

Marysia Piątkowska „Merry” Graj Kolektyw – sala 18 – RPG

Przegląd londyńskich upiórów, legend i postaci, które odcisnęły piętno na współczesnym gatunku horroru oraz ich zastosowanie w sesjach RPG.

Blackout. Gdy brak światła to najmniejsze z twoich zmartwień

Marta Potocka – sala 13 – Science-Fiction

Przyczyny i skutki rozległych awarii systemu elektroenergetycznego. Jak możemy przygotować się na wypadek blackoutu?

Mistrzowie technobelkotu

Krzysztof Aparta – Czytelnia – Konkursowa

Zabrzmi jak prawdziwy inżynier Gwiezdnej Floty! Opisz codzienne przedmioty jak najbardziej pokręconym i przynajmniej trochę zrozumiałym technobelkotem.

Neurobiohackowanie – warsztaty

Arkadiusz Schmeichel „ShineDelaNoire” – sala 15 – Popkulturowa 2

Współczesna nauka poszerza nasze możliwości nie tylko poprzez samą technologię, ale i wiedzę o ludzkiej psychice i fizjologii, która leży u podstaw wyłaniającej się obecnie multidyscypliny zwanej ‘neurobiohackowaniem’. Poprzez syntezę dzieł złączył człowieka, neurobiohackowanie umożliwiło modyfikowanie swojego zachowania, samopoczucia i funkcjonowania tak, aby możliwym było wzbicie się ponad swoje słabości, ograniczenia i niedoskonałości.

Audiobooki, ebooki i papier

panel dyskusyjny – sala 9 – Panelowa

Rozmawiamy o tym, jak lubimy czytać/słuchać książki.

13:00

U zarania nerdostwa cz.1 – serie fantastyczne lat 70. i 80.

Michał Lisiecki „mfx” – sala 14 – Popkulturowa

Kultowe serie fantastyczne, które można było zobaczyć w Polsce w latach 80.

Zapomniane Damy Camelotu 2.0

Zuzanna Śliwa „Prywian” – sala 2 – Literacko – Historyczna

Druga odsłona pogadanki o niesamowitych bohaterkach legend arturiańskich.

Zombie SS – fenomen popkultury

Marysia Piątkowska „Merry” Graj Kolektyw – sala 6 – Horrorowa

Porozmawiamy o fenomenie Zombie-Nazistów w kinematografii, grach RPG i literaturze oraz o tym jak Zombie SS stali się ważnym elementem popkultury.

Zainspiruj się komiksem – o pomysłach na sesje RPGie

Władysław Kasicki „Włodi”, Julia Kasicka – sala 18 – RPG

Opowiemy o tym, gdzie szukać i po co sięgnąć, jak również wykorzystać pomysły z komiksów na swoich sesjach!

Co tam panie w Meekhanie?

Aneta Kurc „Aneta”, Bartłomiej Skatbania „Robin Blackett” *Impreium Meekhańskie* – sala 13 – *Science-Fiction*

Co czeka bohaterów w nadchodzącym piątym tomie „Opowieści z Meekhańskiego pogranicza” autorstwa Roberta M. Wegnera?

Mam tę moc, gdy kolorowy wieje wiatr!

Martyna Halbiniak „Idris” – *Czytelnia* – *Konkursowa*

Oglądasz animacje Disneya nie tylko w trakcie sesji? Piosenki z filmów śpiewasz pod prysznicem? Ten konkurs jest dla Ciebie!

Niedokończone opowieści

panel dyskusyjny – sala 9 – *Panelowa*

Co dzieje się z niewydaną twórczością pisarzy?

14:00

U zarania nerdostwa cz. 2 – seriale fantastyczne lat 90.

Michał Lisiecki „mfx” – sala 14 – *Popkulturowa*

Subiektywny przegląd seriali fantastycznych, które można było w latach 90. zobaczyć w polskiej TV.

Obrona sir Mordreda

Zuzanna Sliwa „Pryvian” – sala 2 – *Literacko* – *Historyczna*

Mordred to jeden z najbardziej rozpoznawalnych literackich antagonistów w historii. Tylko czy rzeczywiście zasłużył na swoją niesławę?

Gdzie jest Cthulhu kiedy śpi? Inspiracje i źródła

Błażej Grygiel „Błaż” – sala 6 *Horrorowa*

Gdzie szukać inspiracji do opowieści rodem ze świata Mitów? Z czego warto korzystać? Jak napisać sesję na kolanie?

Porozmawiajmy o RPG – otwarta dyskusja

Marcin Segit „Seji”, Jakub „Arathi” Nowosad – sala 18 – *RPG*

Otwarta dla wszystkich dyskusja o polskim rynku RPG, grach i graczach, fandomie; naszych potrzebach, obawach i marzeniach. Edycja rocznicowa.

„Smocza kłątwa rodu Kraka w etnografii i literaturze”

Witold Jabłoński – sala 13 – *Science-Fiction*

Autor omówi zagadkowe i mroczne dzieje władców Wiślan na podstawie kronik, prac naukowych

i utworów literackich. Jego zdaniem historia ta zasługuje na coś więcej, niż tylko infantylne opowieści dla dzieci o szewczyku Skubie i Wandzie „co nie chciała Niemca”.

Konkurs tolkienowski

Mateusz Hałupka „Izostar” – *Czytelnia* – *Konkursowa*

Konkurs dla fanów twórczości J.R.R. Tolkiena, żadnego filmu, ale też żadnych ograniczeń, jeśli chodzi o zakres pytań z literatury ;)

„Warsztaty filmowe”

Staszek „Szybki Jest” Mąderek – sala 15 – *Popkulturowa 2*

Tworzymy film fanowski: od scenariusza, przez zdjęcia, po montaż, aż do efektów specjalnych, muzyki i udźwiękowania.

Star Trek dla początkujących

Finka Heynemann – *Patio* – *Sala Trekowa*

O tym, czym jest ten cały Star Trek i jak się za niego zabrać.

Brzytwa Lema

panel dyskusyjny – sala 9 – *Panelowa*

Granica między fantastyką, a rzeczywistością

15:00

A więc chcesz zostać wojownikiem synek?

Jakub Zabierowski – sala 14 – *Popkulturowa*

Pogromcy Mitów czyli dlaczego barbarzyńcy nie biegają w skórzanych gaciach, a rapier nie jest bronią skrytobójcy.

Tnij Mistrzu Małodobry! – Kat i jego rola w dawnych czasach

Mateusz Tomczyk „Jezus” – sala 2 – *Literacko* – *Historyczna*

Jak wyglądał proces sądowy 500 lat temu, gdzie i jak polowano na „czarownice” – to i jeszcze więcej na mojej prelekcji!

„Tworzenie light novel – od pomysłu po druk”

Adrian „Adrianus” Pskiet, Ilona „Kobieta Ślimak” Myszowska – sala 6 – *Horrorowa*

Opowiemy o gatunku, możliwościach, procesie tworzenia i pułapkach jakie czyhają na Ciebie na każdym kroku. Podpowiemy też jak przetrwać cały proces i nie oszaleć. Light novel to taka książka dla mangowców, więc jak ktoś chce dowiedzieć się coś o pisaniu normalnej książki z perspektywy

amatora, który ma więcej entuzjazmu niż sprytu, to też może przyjść.

„Gdzie się podziały nasze legendy?”

Paweł Majka – sala 18 – Science-Fiction

Pokój Światów i Wojny Przestrzeni to dwie powieści oparte na legendach, przypowieściach, baśniach, klechdach itp. Częściowo sięgają do tradycji słowiańskich, które są dziś tak modne. Skąd jednak brać te wszystkie informacje i gdzie podziały się opowieści, wśród których żyliśmy od stuleci?

Piszac krótko: rzecz o poszukiwaniu opowieści.

Star Trek Przerobiony – konkurs wiedzy

Piotr Domański „The D” – Patio – Sala Trekowa

Wydaje Ci się, że znasz na wylot przygody Kapitana, Spocka, Kostka i Szkocika? Teraz możesz się przekonać i przetestować swoją wiedzę w konkursie.

Kiedyś to były czasy, teraz nie ma czasów

panel dyskusyjny – sala 9 – Panelowa

Czy w fantastyce może pojawić się coś nowego?

16:00

Żyjemy na pizzach, deal with it!

Marta Magdalena Lasik „Marša” – sala 14

– *Popkulturowa*

Dobrze, skoro Ziemia jest płaska, to sprawdzimy jak działa i dlaczego działa lepiej niż jako kula. Spróbujemy wspólnie zgłębić prawdę przez wielkie P.

Mazurska bajęda

Artur Olchowy „Dzikowy” – sala 2 – Literacko

– *Historyczna*

Mazury: kraina, gdzie Bóg przechadzał się z Lucyferem, gdzie topichy zamieszkiwały każde z tysiąca jezior, gdzie na polach znajdowano kamienne baby.

Co w Dark Necie piszczy? (18+)

Mateusz Budyń „Budax” – sala 6 – Horrorowa

Narkotyki, pornografia, płatni zabójcy... Czy tylko na to możemy liczyć na dnie sieci? Wolontariusz Tor Project opowie wam jak bezpiecznie nurkować.

Satanic panic, czyli diabeł tkwi w RPG

Marcin Segit „Seji” – sala 18 – RPG

Opowieści z dreszczykiem z lat 80. ubiegłego wieku: Jak gry fabularne zaliczono do

wszechobecnego okultystycznego spisku ZŁA i co z tego wynika.

Rekonstrukcja zmysłów przy użyciu implantów domózgowych

Marta Potocka – sala 13 – Science-Fiction

O tym, jak implanty ślimakowe przywracają słuch osobom całkowicie głuchym oraz jakie zmysły moglibyśmy stworzyć przy użyciu podobnej technologii.

„Spaceman Splorf”, czyli retro-gry komputerowe na jeden guzik!

Eukasz Bobrecki „Bob8bit” – Czytelnia

– *Konkursowa*

Klik, klik, klik... kto ma lepszy dryg w palcach ten wygrywa ;)

Serwisy streamingowe – przyszłość kina fantasy/sf

panel dyskusyjny – sala 9 – Panelowa

Coraz więcej produkcji filmowych i serialowych związanych z fantastyką jest produkowane przez serwisy takie jak Netflix, HBO, czy Showmax. Dyskusja o wpływie nowego medium na rozwój gatunku.

17:00

Mechologia stosowana, czyli o kroczących maszynach bojowych

Krzysztof Bińczak – sala 14 – Popkulturalna

Prelekcja obejmie całościowo zagadnienie mechów – od ich historii, poprzez design i mobilność, po uzbrojenie, które pojawia się w wizjach sci-fi.

Dobro, zło i drzewa

Greg Grajek z Witoldem Jabłońskim – sala 2 –

Literacko – Historyczna

Odtworzenie światopoglądu dawnych Słowian, ich sposobu postrzegania rzeczywistości, nastęca wielu problemów. Wynika to po części z niedoboru źródeł, a po części ze zmiany aparatu pojęciowego, jakim operujemy. Kultura słowiańska przesiąknęła chrześcijaństwem i została przez nie przemieniona, przemieniły się słowa, jakich używamy, żeby mówić o konkretnych zjawiskach. Odwrócić ten proces można już tylko za pomocą magii literatury. I to właśnie próbujemy zrobić, poszukamy pierwotnych znaczeń słów takich jak dobro, zło, dola, przyroda. Zastanowimy się, jak

wyglądały bory i lasy centralnej Europy, kiedy jeszcze chadzali przez nie bogowie.

Wylęgarnia pomysłów – od wpadki do udanego porodu

Kazimierz Kyrzyc Jr, Michał J. Walczak – sala 6 – Horrorowa

Co zrobić, by pomysły, które pojawiają się w naszych głowach, przekuć na dzieła literackie przez duże „Dz”. Kilka rad na temat tego, jak zabrać się do pisania, a przede wszystkim jak doprowadzić je do udanego finału.

Feedback – jak to się je?

Patrycja Olchowy „Dziczka” – sala 18 – RPG

Przyjdź, posłuchaj i porozmawiaj na temat feedbacku oraz sposobów, by Tobie i Twojej drużynie grało się po prostu lepiej.

Archetypy w “Opowieściach z meekhańskiego pogranicza”

Aneta Kurc „Aneta”, Bartłomiej Skalbania „Robin Blacketti” – sala 13 – Science-Fiction

Wojownik. Złodziej. Łuczniczka. Żołnierz. Dyskusja o archetypach w „Opowieściach z meekhańskiego pogranicza”

„Jaki to zawodnik?” konkurs muzyki z wrestlingu

Sophie, Elemele – sala Czytelnia – konkursowa

Tworzycie playlisty złożone z czołówek WWE? Na poranny budzik ustawiliście Undertaker’a? A wejściówkę John’a Cena nuciecie pod prysznicem? My nie, ale i tak robimy ten konkurs. Zapraszamy wszystkich hardcorowych, ale i także niedzielnych fanów wrestlingu do udziału.

Star Trek w przekładzie: Co ukrywają przed nami tłumacze?

Krzysztof Aparta – sala 15 – Popkulturowa 2

Czy istnieje „właściwe” tłumaczenie? Dlaczego tłumacze nie mogą się co do tego zdecydować? W tej prelekcji zademonstruję ciekawe różnice między kilkoma tłumaczeniami jednego odcinka Star Trek: The Next Generation, a także przybliżę interesujące aspekty tłumaczenia napisów w porównaniu z innymi rodzajami tekstów. Nie każdy wie, że napisy wycinają wiele znaczenia oryginalnego tekstu. Dlaczego one nam to robią? Prelekcja jest dla wszystkich, nie tylko dla tłumaczy!

Jak się wybić w internecie

Panel dyskusyjny – sala 9 panelowa

Próbujesz odnieść sukces w internecie ale ci nie wychodzi? Posłuchaj o drodze do popularności jaką przeszli nasi goście

18:00

Sztuka trucicia – od strofantyny przez arszenik do nowiczoków

Piotr Szczórek „pi” Paweł Szarek „ZenZej” – sala 14 – Popkulturowa

Od lekarstwa do trucizny, przez „wieczne pigułki”, proszki spadkobierców, do zimnowojennych przepychanek i zabójstw w białych rękawiczkach wieku XXI

Odd Strzała, czyli jak szlachetny wiking walczył z pogaństwem!

Łukasz Malinowski – sala 2 – Literacko – Historyczna

Kiedy chrześcijański skryba bierze się za spisywanie historii z czasów wikingów napotyka na ważki problem. Czy poganin może być bohaterem? Oczywiście, że tak! Wystarczy, jeśli jego pogaństwo będzie „umowne”, zachowanie na wskroś chrześcijańskie, a on sam stanie się wrogiem starych bogów, czarownic i trolli! Poznajcie historię Örvara Odda, szlachetnego poganina który zmagał się z siłami zła!

„City 4 czyli groza w przestrzeni miejskiej... po raz czwarty”

sala 6 – Horrorowa

Kazimierz Kyrzyc Jr, Kornel Mikołajczyk, Michał J. Walczak, Zeter Zelke (panel dyskusyjny)

Z okazji pojawienia się czwartej odsłony antologii współczesnych opowiadań grozy współautorzy tego cyklu opowiedzą o kulisach jej powstawania, a także o tym, czy miasto w różnych jego przejawach może jeszcze przerażać.

Monstrualne gmaszyszcza, czyli rzecz o urzędzie miasta.

Paweł Majka – sala 13 – Science-Fiction

Komisariaty policji w Nowym Jorku, Gormenghast, Niewidzialny Uniwersytet, przy którym Gormenghast wygląda jak szopa na narzędzia, Twierdza Pani z Czarnej Kompanii i wreszcie Dom Chochołów – fantastyka uwielbia wielkie, mroczne budowle, w których łatwo się pogubić. Może warto przypomnieć sobie kilka z nich?

NIEZWYKŁA WIZJA SCIENCE FICTION

Nagroda Fandomu Polskiego imienia Janusza A. Zajdla
Nagroda Literacka im. Jerzego Żuławskiego

Warto było czekać kilka lat na nową powieść Rafała Kosika.

Nowa Fantastyka

Różaniec to bardzo udany powrót Rafała Kosika do powieści dla dorosłych.
kawerna.pl

Różaniec stanowi jedną z najciekawszych wizji w polskiej literaturze fantastycznej ostatnich lat.
Booklips

Różaniec swoim klimatem przypomina niektóre z dokonań Philipa K. Dicka. Jest swoistym ukłonem w stronę dylematów zawartych w *Raporcie mniejszości*, a duszną i deszczową atmosferą przywodzi na myśl *Łowcę androidów*.
gazeta.pl

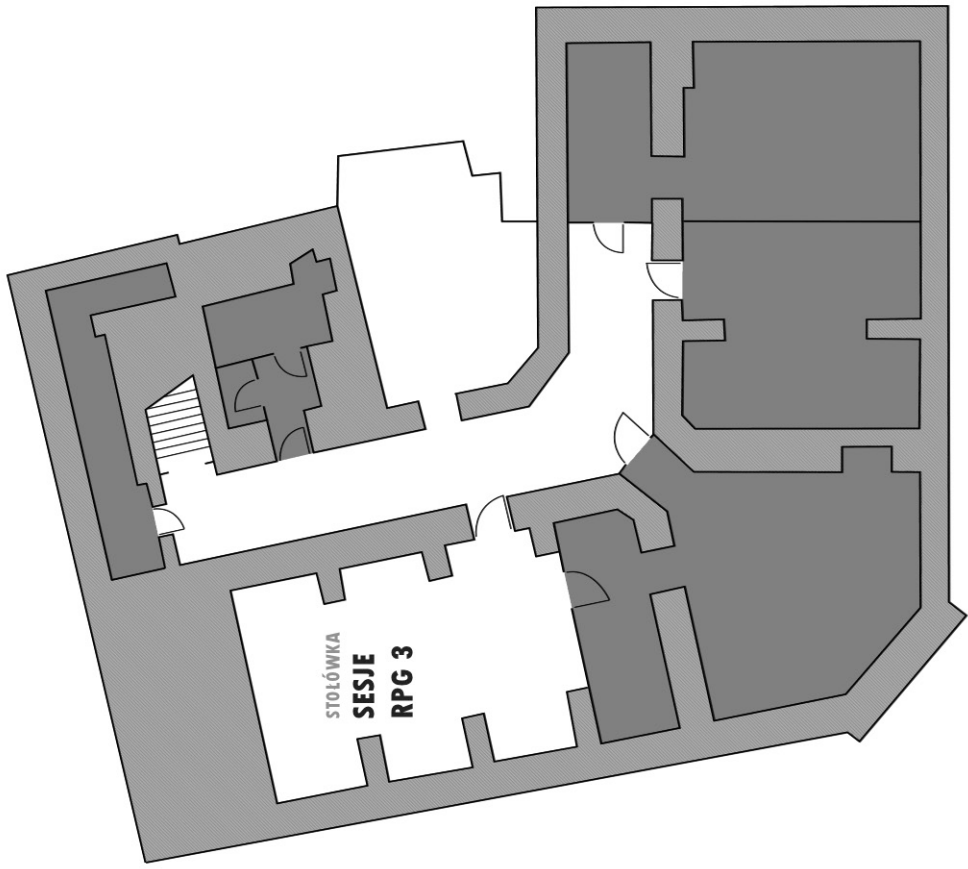
Rafał Kosik przewyższa tu Zajdla o kilka klas pod względem maestrii warsztatowej i światotwórczej, tworząc powieść łączącą w koncepcji fabularnej typową dystopijną intrygę z tak charakterystyczną dla Lema przewrotnością narracyjną.
Creatio Fantastica



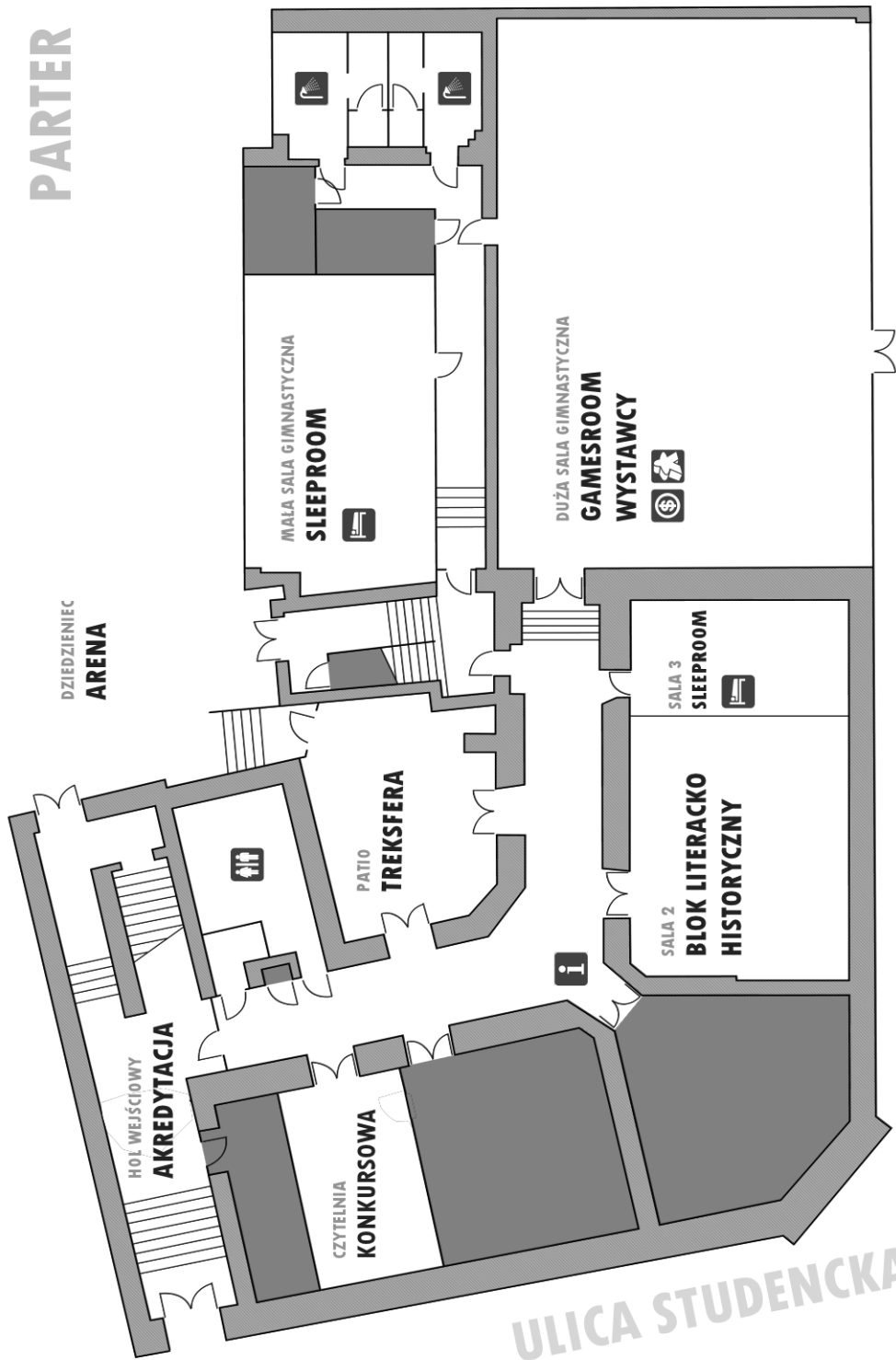
Nowe podejście do porządku społecznego, w którym pojęcie winy i sprawiedliwości odchodzi w przeszłość. Ludzie zamknięci w miastach-enklawach są inwigilowani i kontrolowani przez Nadzór, Prowokację i Eliminację oraz zdani na łaskę wszechmocnej g.A.I.a., o której nie wiadomo, czym naprawdę jest. Ona decyduje o życiu i śmierci jednostek, troszcząc się jedynie o dobro ludzkości. A przynajmniej tak się wszystkim wydaje. Przeciwstawia jej się ojciec, który gotów jest na każde poświęcenie, aby ratować swoje dziecko.


powergraph.pl

POZIOM -1

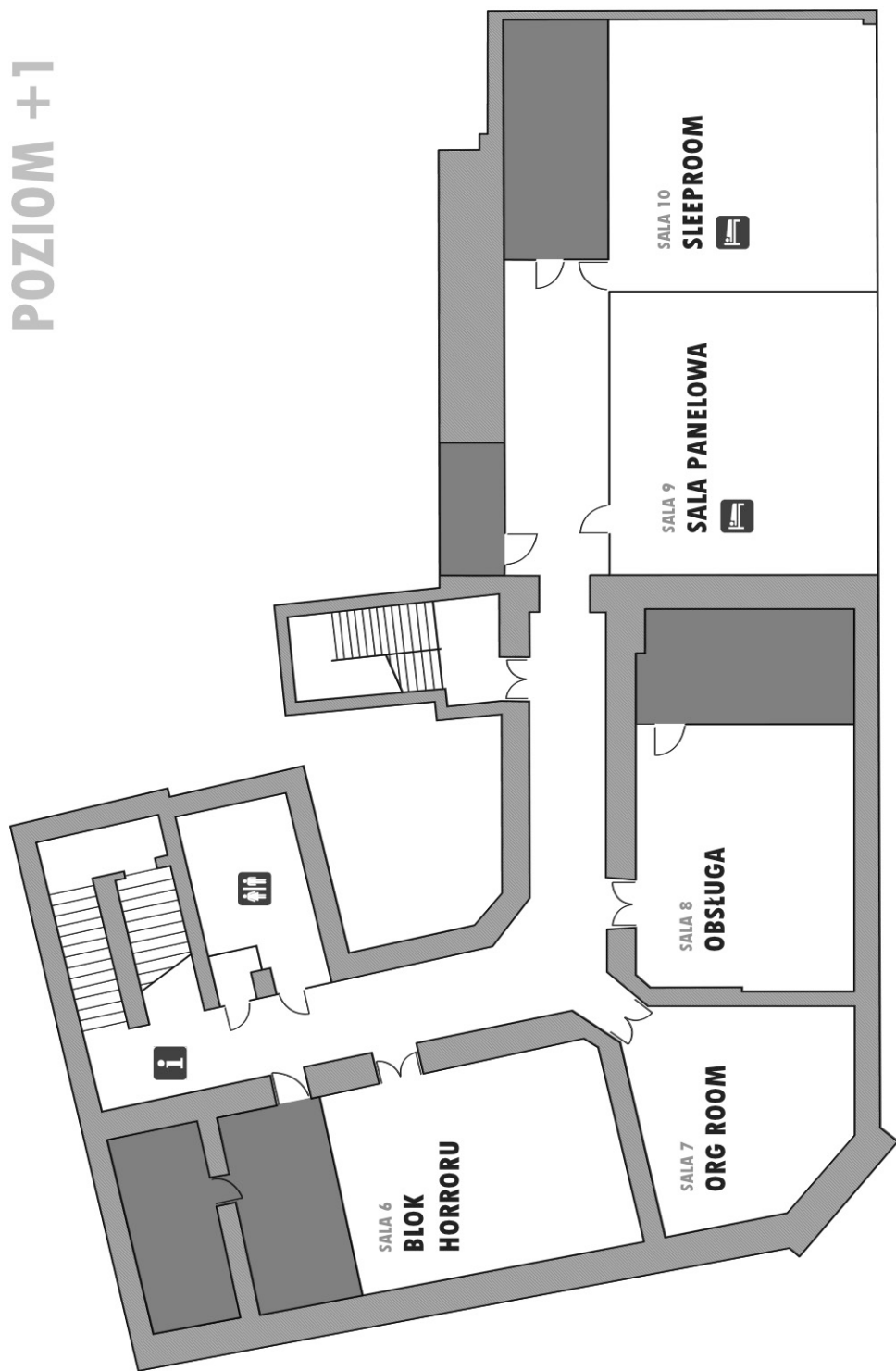


PARTER

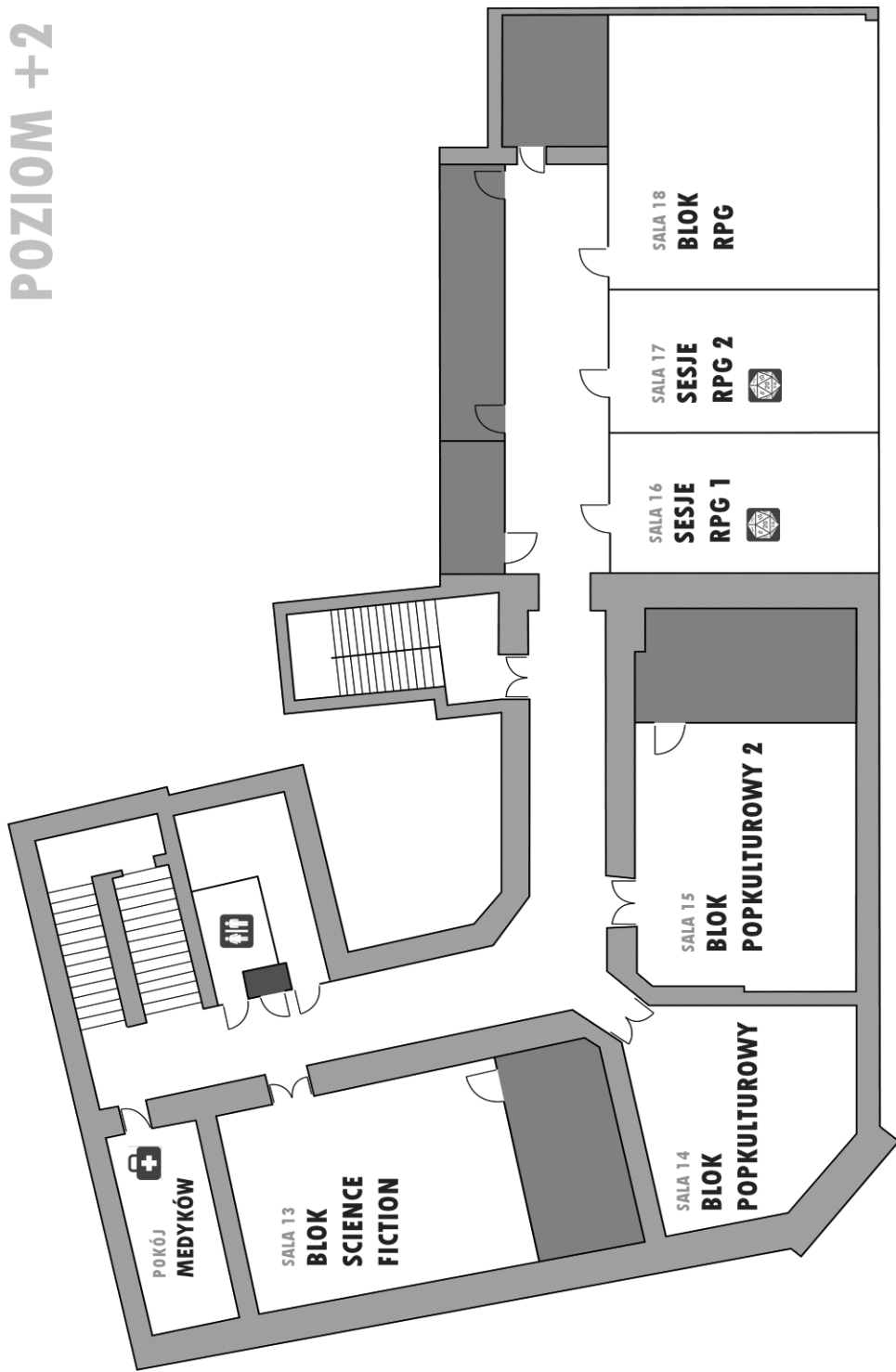


ULICA STUDENCKA

POZIOM +1



POZIOM +2





UL. STEFANA BATOREGO 1



UL. STUDENCKA 13

Uniwersytet
Poiniczy
im. Hugona
Koliątaja w...

Wydział Geologii,
Geofizyki i Ochrony

Konkurs wiedzy z „Opowieści z meekhańskiego pogranicza”

Bartłomiej Skalbania „Robin Blackett”, Aneta Kurc „Aneta” – Czytelnia – Konkursowa

Sprawdź swoją wiedzę o meekhańskim pograniczu! Ile szczegółów pamiętasz w obliczu nadchodzącej premiery piątego tomu?

Historia i (science?) fiction

Agnieszka Fulińska „Drakaina” – sala 15 – Popkulturowa 2

Tworzenie historii alternatywnej wydaje się proste: trzeba coś zmienić i dalej samo pójdzie. Nic podobnego. Historia też rządzi się swoimi prawami...

Star Trek: Kalambury!

Krystian Aparta – Patio – Sala Trekowa

Zasugeruj szybko hasło „Picard” bez używania słów „kapitan”, „Enterprise”, „Jean-Luc” czy „TNG”, a potem pokaż hasło „Złamany puzon Rikera”. I przygotuj chusteczki, bo będzie płacz ze śmiechu. Żeby wziąć udział, nie trzeba posiadać encyklopedycznej wiedzy o uniwersum – prowadzący w razie potrzeby wytłumaczy każde hasło.

19:00**Życie seksualne dzikich Wiktorian**

Greg Gajek – sala 2 – Literacko – Historyczna

Epoka wiktoriańska kojarzy nam się ze spokojem i elegancją, z dystygowanymi dżentelmenami i damami w gorsetach. Ale dziewiętnasty wiek ma także swoją niegrzeczną stronę, a nasi przodkowie mieli czasem takie pomysły, że włosy na głowie stają. Jeśli chcecie poznać krótką historię wibratora, dowiedzieć się, czego dotyczyła Ustawa o dymaniu i jaka była różnica między Sejmem a Senatem w pewnym słynnym burdelu – ta prelekcja jest dla Was.

Co zniszczyło Kraków? Zobacz i posłuchaj!

Błażej Grygiel „Błaż” – sala 6 – Horrorowa

Gorektyw i Graj Kolektyw prezentują opowieść nawiązującą do Mitologii Cthulhu, która rozgrywa się w Krakowie!

Rzut Okiem – Pathfinder 2 Edycja Betatest

Wojciech Gruchala „Drejk” – sala 18 – RPG

Rzut oka na kształtowanie się drugiej edycji Pathfinderera.

Śmierć Royalom – trendy na rynku gier

Wonziu, Kycu – sala 13 – Science – Fiction

Wspólnie z Wonziem i Kycem pochylimy się nad kondycją rynku gier komputerowych. Ile jeszcze potrwa hegemonia tytułów spod znaku Battle Royal, oraz ile jeszcze gier survivalowych przyjdzie nam zobaczyć w najbliższych latach? Fenomen gry Fortnite, który wciąż trwa, przyciągnął w końcu uwagę włodarzy takich potentatów jak EA czy Activision, odpowiedzialnych za serie Battlefield czy Call of Duty. Czy przeniesienie koncepcji Battle Royal do mainstreamu przyczyni się do jej upadku? Czy wzniesienie formuły Rusta na wyżyny wydanego Fallouta 76 ma szanse się powieść? O tym i wielu innych niuansach dzisiejszego rynku usłyszycie właśnie na tym panelu.

Konkurs wiedzy o „Pieśni Lodu i Ognia”

Szymon Dzieciol „Wicked Woodpecker of the West”

– sala Czytelnia – Konkursowa

Konkurs wiedzy na temat „Pieśni Lodu i Ognia” George’a R.R. Martina i dzieł towarzyszących mu.

Panel – Imladris jak kiedyś bywało.

Daniel „Nelek” Wójtowicz – sala 15 –

Popkulturowa 2

Imladris, jeden z najstarszych aktywnych konwentów fantastyki w Polsce, w tym roku obchodzi XX-lecie pierwszej edycji. To kawał czasu, ale również masa wrażeń, ciekawych historii i śmiesznych anegdot. Na tym panelu będziemy wspominać jak to dawniej bywało na Imladrisach, porozmawiamy z organizatorami wcześniejszych edycji, a także zastanowimy się, jaka przyszłość czeka ten konwent. Spotkanie będzie miało charakter luźnej dyskusji. Bez konkretnego planu spróbujemy odtworzyć atmosferę tamtych lat. Zapraszam wszystkich do wspólnego wspomnienia.

20:00**Jak przetrwać na ulicy – Odśłona kolejna**

Paweł Szarek „ZenZej” – sala 14 – Popkulturowa

Jak przetrwać na ulicy – Odśłona kolejna – wszak chcemy przetrwać czy to postapo, cyber, L5K czy też po prostu wracając do domu.

Panel Mitologia w fantastyce

Anna Łagan „An-Nah” – sala 2 Literacko –

Historyczna –

O mitologii w fantastyce oczyma osób zajmujących się tym zagadnieniem naukowo.

Horror w kosmosie

Krzysztof Biliński „Korsarz” – sala 6 – Horrorowa
Niezbadana przestrzeń kosmiczna jest dla człowieka już wystarczającym powodem do odczuwania grozy.

O tym, jak grać w RPG, żeby nie przegrać

Konrad Mroziak „Harry” – sala 18 – RPG
Prelekcja dla Graczy, którzy chcą się dowiedzieć o tym, jak grać, żeby grać drużynowo i współtworzyć historię razem w Mistrzem Gry.

Służby specjalne zawsze lojalne... w Star Wars też

Magdalena Stawniak „Ithilnar”, Magdalena Kozłowska „Cathia” – sala 13 – Science – Fiction
IBB i Wywiad Wojskowy – ich pojawienie się oznacza kłopoty. Oba wywiady służą Imperium, a na prelekcji poznacie przydzielone im obszary działania.

Wszystkie oblicza diabła

Radosław Wartacz „Nighter” – sala 15 – Popkulturowa 2

Postać diabła od wieków fascynuje i inspiruje – na prelekcji sięgniemy do mitologicznych korzeni, by przyjrzeć się najciekawszym jego obliczom.

Treknologia – technologia Star Treka

Finka Heynemann – Patio – sala Trekowa

Być może gdyby nie Star Trek i trekowy komunikator, na prawdziwy telefon komórkowy czekalibyśmy jeszcze wiele lat. Czy są inne naukowe nowinki i wynalazki, które mają swoje źródła w Star Treku? Czy NASA bierze na poważnie możliwość stworzenia napędu warp? Czy w kosmos latają osoby, które inspirowały się Star Trekiem? Podpowiem – tak! Ale więcej zdradzę dopiero w czasie prelekcji.

10:00

Po cichutku o skradanakach

Przemysław Cizek – sala 14 – Popkulturowa

Gry wideo typu stealth towarzyszą nam już od kilku dekad. Przyjrzyjmy się ich rozwojowi i mechanizmom w nich obecnym.

Vanity, self oraz tradycyjnie, co ma najostrejsze kły

Marta Magdalena Lasik „Marša” – sala 2 – Literacko – Historyczna

Krótko i na temat o tym, który sposób może być dla Ciebie najlepszy i dlaczego.

Nawiedzony zamki Polski

Magda Kozłowska „Cathia” – sala 6 – Horrorowa

Lubisz się bać? Świetnie! Cathia podpowie Ci, gdzie pojechać, by doznać nadnaturalnego dreszczyku!

Pomiędzy aktorem i graczem, czyli o nagrywaniu RPG

Adam Uhl „MayItBe” – sala 18 – RPG

Opowiem Wam o podstawach dobrego nagrywania sesji RPG tak, żeby przyciągnąć widzów na kanał YouTube na podstawie naszej przygody z To Ja Go Tnę!

Rzymianie w kosmosie

Aleksandra Klęczar „Ninedin” – sala 13 – Science – Fiction

Imperium rzymskie jako inspiracja w kinie, TV i literaturze science fiction.

Co ty wiesz o popkulturze?

Dorota Majcherek, Dominika Podlesny – Czytelnia – Konkursowa

Uwielbiasz oglądać seriale, filmy czy grać w gry? Uważasz, że masz dobrą pamięć i sporą wiedzę? Przyjdź na nasz konkurs i sprawdź czy masz rację!

Co poszło nie tak – Wtopy branży gier

Adrian Pskiet „Adrianus”, Ilona Myszłowska „Kobieta Ślimak” – sala 15 – Popkulturowa 2

Jako doświadczeni przez życie game developerzy opowiemy na znanych i (nie)lubianych przykładach co nie zadziało w głośnych growych produkcjach.

11:00

Wielka fandomowa przygoda na antypodach

Marcin Klak „Alqua” – sala 14 – Popkulturowa

W fandomie istnieją różne programy wymiany fanowskiej. Jeden z nich – GUFF pozwala fanom z Europy na wyjazd do Australii i Nowej Zelandii.

Czy George R.R. Martin jest dobrym światotwórcą?

Bartłomiej Skalbani „Robin Blackett”, Szymon Lech „Dzięcioł” – sala 2 Literacko – Historyczna

GRRM zdobył sławę autora realistycznego, głębokiego psychologicznie fantasy. Czy to organiczna konstrukcja, czy sztafaż dla teatru marionetek?

Odmęty ludzkiej psychiki

Radosław Wartacz „Nighter” – sala 6 – Horrorowa

Zapraszam w podróż po najbardziej fascynujących zaburzeniach psychicznych i neurologicznych nękających ludzkie umysły!

Alazza we Mgłach Przeszłości – spotkanie z autorem powieści.

Cezary Czyżewski – sala 18 – RPG

O czym marzą bydgoskie demony, czyli prezentacja powieści i spotkanie z autorem „Alazzy” i „Mgiel Przeszłości”

Świat wyłowiony, czyli o kosmologii słowiańskiej

Mateusz Tomczyk „Jezus” – sala 13 – Science – Fiction

Chcielibyście się dowiedzieć, jak powstał Świat według dawnych Słowian, czemu Perun wadził się z Welesem i co do tego ma św. Eliaz? Jeśli tak – zapraszam!

Zatopione miasta, krainy pod falami czyli geomitologia

Marzena Podkowińska „Alienor” – sala 15 – Popkulturowa 2

Nie, geomitologia to nie nazwa kolejnej gałęzi świrowologii – to efekt „a co by było, gdyby to nie były tylko legendy” pewnej pani geolog.

12:00

Dobre sesje, czyli dlaczego RPGi nas oszukują?

Bartosz Król – sala 18 – RPG

Czytasz podręcznik. Tworzysz postać. Oczami wyobraźni widzisz wspaniałe przygody przed Tobą. A potem przychodzisz na sesję i jest słabo. Dlaczego?

NIEDZIELA

Ufoludki, szaraki, alieny, predatory i wielcy przedwieczni.

Konrad Szybka – sala 13 – Science – Fiction

Kosmici, jak ich postrzegamy i dlaczego? Panel dyskusyjny o ludzkiej wyobraźni tworzącej najdziwniejsze stwory żyjące ponad naszymi głowami.

Smoki w pikselach zakłęte

Lukasz Bobrecki „Bob8bit” – Czytelnia – Konkursowa

Konkurs wiedzy o smokach w nowszych i starszych grach komputerowych.

O czapkach i kapeluszach w popkulturze i nie tylko

Michał Smycz „Najmniejszy” – sala 15 – Popkulturowa 2

Historia i terażniejszość, rola w kulturze i życiu codziennym, moda i rzemiosło; słowem – rzecz o wszystkim, dotyczącym nakryć głowy

13:00

Ale głupi ci Rzymianie! – o Celtach i Druidach

Mateusz Tomczyk „Jezus” – sala 14 – Popkulturalna

Czy Rzymianie byli głupi? Albo czy Niebo mogło spaść na głowę? Dowiesz się na prelekcji o starożytnych Celtach, ich kulturze i religii!

Nie tylko Wiktoria czyli długi wiek XIX

Agnieszka Fulińska „Drakaina” – sala 2 – Literacko – Historyczna

Fantastyka dziejąca się w XIX wieku to najczęściej wiktoriański Londyn. Ile można? Zwłaszcza, że fantastyka wcale tam się nie narodziła...

Hack’ n’ slash – rodzaje broni białej

Jakub Fitas [ARMA-PL] – sala 6 – Horrorowa

Spróbujemy omówić główne odmiany broni białej, ze szczególnym uwzględnieniem arsenału dawnych europejskich sztuk walki.

Jak prowadzić emocjonujące walki

Bartosz Król – sala 18 – RPG

Walki są częstym wydarzeniem na sesji. Powinny dawać nam emocje i wypieki na twarzach, ale czasami coś nie wychodzi. Jak prowadzić lepsze sceny akcji?

Rozczłonkować mechaniczne ciało

Anna Łagan „An-Nah” – sala 13 – Science – Fiction

Przyjrzyjmy się mechanicznej makabrze w różnych tekstach kultury.

Od sznurówki do ostu – o władzłach podszyjnych słów kilka

Michał Smycz „Najmniejszy” – sala 15 – Popkulturowa 2

Skąd wzięły się muchy, krawaty, i inne szmatki, które na ludzkich szyjach znajdujemy? Jak odnieść to do cosplayu, LARPów, opisów na sesjach, etc.?

14:00

Gdzie stworzenia z tamtych lat?

Dorota Majcherek – sala 14 – Popkulturowa

Wampiry, wilkołaki, smoki i inne stworzenia każdy zna. Niektórzy kochają, niektórzy nie, ale czy każdy z nas zna korzenie tych istot? Zapraszam!

Studencie założ Czapkę! – o tradycjach studenckich

Mateusz Tomczyk „Jezus” – sala 2 – Literacko – Historyczna

Studenci to plaga, która trapi Kraków od wieków – chcecie się dowiedzieć, jakie były dawne żakowskie tradycje i co z nich zostało? Jeśli tak – zapraszam!

Ewolucja zaufania, czyli o iterowanym dylemacie więźnia

Grzesiek Bukowiec – sala 6 – Horrorowa

Lepiej jest zdradzać i oszukiwać, czy może próbować współpracy i samemu ryzykować bycie zdradzonym? Przyjdź i przekonaj się na własnej skórze!

Czy fantastyczni bohaterowie mogą uczyć prawdziwego życia?

Klaudia Biela – sala 18 – RPG

Jak żyć? Kim jesteśmy i dokąd zmierzamy? Na te i więcej pytań postaramy się odpowiedzieć analizując życie bohaterów z gatunku fantastyki i sci-fi.

Walki Rycerskie – Rekonstrukcja i Sport.

Michał Skóra, Martyna Porąbka – sala 13 Science – Fiction

Prezentacja o tym jak przenika się archeologia, historia i sport. Czym jest Bohurt? Co robi Rycerska Kadra Polski? Jak to wszystko się zaczęło?

DODATKOWE ATRAKCJE

SALA 16 – ZEW CTHULHU – RPG

Sala, w której przez cały czas trwania konwentu dzięki uprzejmości wydawnictwa Black Monk będziecie mogli zagrać w jeden z najpopularniejszych systemów RPG ostatnich czasów.

SALA 17 – SESJE RPG

PIĄTEK 18:00

„Co się odwlecze”

Filip „Sensei Gry” Potukord

Co się odwlecze... [UWAGA: scenariusz został oparty na wydarzeniach, które faktycznie miały miejsce] W związku z niepokojącą wiadomością od pewnej mieszkanki Górnego Śląska zostajecie uwikłani w śledztwo dotyczące makabrycznych morderstw kobiet. Niemniej jednak, im bardziej zagłębiacie się w celu odkrycia prawdy, tym bardziej staje się ona przerażająca... Ile jesteście w stanie zrobić aby TO odkryć? A może powstrzymać? Sesja w klimacie kosmicznego horroru dla pełnoletnich graczy.

SOBOTA 10:00

„Tajemnica Zamku Tchórzy – sesja L5K”

Jędrzej „Stratus” Bernaciak

W zamku będącym posterunkiem na granicy ziem dwóch klanów spotyka się szereg postaci z różnych obozów politycznych. Z pozoru trzy niezależne historie splecą się wspólnie, wplątane w intrygę, gdzie sprawa ma niejedno dno. Od decyzji

podjętych przez goszczących samurajów zależy, jak ta opowieść właściwie się zakończy. Scenariusz przyjazny dla graczy nieobeznanych z systemem L5K. Zarówno mechanika systemu, jak i świat przedstawiony zostaną omówione przed sesją. Sesja nastawiona na odgrywanie.

SOBOTA 16:00

„Kwestia wyboru”

Jaxa - System: Star Wars.

“Kwestia wyboru” to opowieść o najemnikach, wolnych strzelcach, nie powiązanych ani z Imperium, ani z rodzącą się Rebelią. Wszystko zmienia się jednak, gdy przyjmują zlecenie od jednego z wigów Czarnego Słońca...

NIEDZIELA 10:00

„Sesja Musicalowa”

Maciej „Vind” Litwin

Jeśli jest bardziej ambitny projekt niż improwizowanie sesji RPG z obcymi ludźmi, to jest to improwizowanie sesji RPG z obcymi ludźmi, na której wszyscy śpiewają. To może skończyć się albo wielkim sukcesem, albo wielką porażką, i obie opcje powinny być zabawne. Oczywiście w planach jest ta pierwsza. Mowa o filmach musicalowych, czyli akcji przerywanej częstymi kawałkami muzycznymi. Jako system wykorzystamy FATE ze względu na jego elastyczność.

DODATKOWE ATRAKCJE

STOŁÓWKA – SESJE RPG

PIĄTEK 18:00

SOBOTA 10:00

D&D Adventure League

Zostań bohaterem Faerunu i spróbuj swoich sił w najbardziej rozpoznawalnym systemie RPG na świecie. Zapraszamy cię do Dungeons & Dragons Adventurers League na rozgrywki mini przygód podczas trwania konwentu Imladris. Sesje poprowadzą doświadczeni mistrzowie gry z krakowskiej Ligi Awanturników. Każda sesja potrwa około godzinę. Przygód jest kilka, więc będzie możliwość zagrania kilku sesji tą samą postacią.

SOBOTA 18:00

„Speed Gaming, czyli szybka sesja w mniej niż godzinę”

Bartosz Król, Maciej „Vind” Litwin

Chciałbyś zagrać sesję RPG, ale nie masz możliwości poświęcić na to 5h? A może po prostu szukasz nowych ludzi do grania? Chcesz coś poprowadzić, ale nie wiesz, jak zacząć? Speed Gaming jest odpowiedzią dla Ciebie! Losowe grupy, mniej niż godzina, nowy system i gotowy scenariusz. A wszystko to w luźnej atmosferze. Wystarczy

tylko przyjść i zagrać. I nie zapominajmy – jeżeli chcecie grać dalej, to nic nie stoi Wam na przeszkodzie. Zapraszamy!

NIEDZIELA 11:00

„Warsztat malowania figurek”

Jakub Nowosiński

Warsztaty malowania figurek, na które zapraszamy początkujących jak i średnio zaawansowanych. Każdy uczestnik otrzyma figurkę, którą pomaluje w trakcie warsztatów. Farbki jak i pędzle oraz inne akcesoria zostaną zapewnione przez organizatorów. Będziemy korzystać z mokrej palety, a jeżeli chodzi o farby będą to akrylowe farby ze znanych serii takich jak: Army Painter, Vallejo, Citadel.

GAMESROOM

SOBOTA

11-14 | Nauki gry Age of Sigmar

14-17 | Nauki gry Kill Team

17-20 | Nauki gry Age of Sigmar Champions

Pokaz gry Wolsung SSG przez całą sobotę.

NIEDZIELA

Battlefleet gothic 11+ godz. (cały dzień)

XVII IMLADRIS W KONWENTOWYM PUBIE - SERDECZNIE ZAPRASZAMY

PIĄTEK

od 21:00 - Koncert Studio Lemuria

od 22:00 - Koncert RAT Entertainment Group

od 22:00 - Konkurs czytania limeryków

SOBOTA

od 20:00 - Imladris OpenMic

od 21:30 - Doroczne Imladrisowe Karaoke



TAWERNA KONWENTOWA

PIĄTEK:

21:00

Koncert Studio Lemuria

22:00

Koncert Rat Entertainment Group

Krakowski wykonawca zwany „Januszem polskiej muzyki rozrywkowej” i jego szoł.

Konkurs czytania limeryków

Po raz kolejny będziecie mogli zmierzyć się z literaturą wątpliwej jakości. Gwarantowane niezapomniane przeżycia i cała masa nowych cytatów do pamiątniczka.

SOBOTA:

20:00

Open Mic: Imladris

Na Imladrisie pojawi się Stand Up Open Mic. Uczestnicy będą mieli 10 minut, aby przejść do historii fantastycznego humoru, wygrać tytuł Wilhelma Tella dowcipu, sławę, szatnię i chałwę!

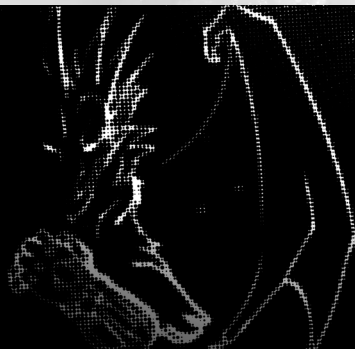
21:30

Fantastyczne Karaoke – Barbarzyńcy z Południa

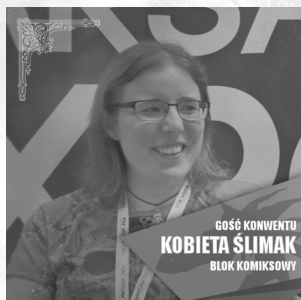
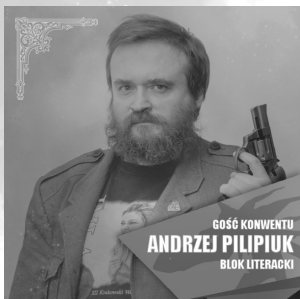
Śpiewać każdy może, trochę lepiej lub trochę gorzej. Zapraszamy do wspólnego śpiewania.



POWRÓCI W DNIACH 11-13 PAŹDZIERNIKA 2019 ROKU



GOŚCIE



GOŚCIE

