

POLCON

IMLADRYS

KRAKOWSKI WEEKEND Z FANTASTYKĄ
11-13. LISTOPADA 2022



INFORMATOR UCZESTNIKA

PODZIĘKOWANIA

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



Fundacji Historia Vita



Instytutowi Filologii Polskiej
Uniwersytetu Pedagogicznemu



Studenckie
Koło Naukowe
Polonistów

Studenckiemu kołu
Naukowemu Polonistów



Klubowi Clasic Rock Club



Krakowskiej Sieci
Fantastyki



Wojewódzka
Biblioteka
Publiczna
w Krakowie

INSTYTUCJA KULTURY
WOJEWÓDZTWA
MAŁOPOLSKIEGO

Wojewódzkiej Bibliotece
Publicznej w Krakowie i Artetece



XLII Liceum
Ogólnokształcącemu



Związku Stowarzyszeń
Fandom Polski

Dziękujemy również **Warszawskim Targom Fantastyki** za wsparcie naszej akcji charytatywnej dla „Drużyny Wiewióry”.

Koordynatorka Główna
Julia Kumecka

NUMERY ALARMOWE

573 214 896 – numer kryzysowy do organizatorów - nie wahaj się zadzwonić jeśli potrzebujesz pomocy medycznej, organizatorów, albo widzisz coś niepokojącego na terenie imprez

573 212 892 – numer „zaufania” – jest to numer do przeszkolonego dyżurującego organizatora. Nie wahaj się zadzwonić, jeśli czujesz, że potrzebujesz pomocy, rozmowy. To życzliwa, anonimowa linia, gdzie będziesz mógł zwierzyć się z Twoich problemów na Festiwalu i uzyskać stosowną pomoc. Pamiętaj – to nie infolinia ani punkt rzeczy znalezionych, nie dzwoń, jeśli zapomnisz, gdzie jest jakaś sala albo zgubisz informator – od tego są punkty info

REGULAMIN

1. Organizatorem głównym XX edycji Konwentu Imladris: Krakowski Weekend z Fantastyką w randze Polconu, 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, zwane dalej Organizatorami.
2. Każda osoba biorąca udział w Konwencie, w szczególności osoby, które opłacili akredytację, twórcy programu, goście Konwentu, wyznaczona przez Organizatora obsługa oraz ochrona, zwani dalej są Uczestnikami.
3. Każdy uczestnik wykupując akredytację akceptuje niniejszy regulamin, przepisy porządkowe właścicieli obiektów, w których odbywa się Konwent oraz zobowiązuje się przestrzegać warunków niniejszego regulaminu. Niedopełnienie tego obowiązku NIE może być podstawą do ewentualnych roszczeń w stosunku do Organizatorów Konwentu.
4. Zakup pełnej akredytacji uprawnia również do otrzymania karty do głosowania na Nagrodę Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla. Każdy Uczestnik Konwentu jest uprawniony do oddania jednego głosu. Po skorzystaniu z tego prawa identyfikator Uczestnika zostanie odpowiednio oznaczony przez obsługę stoiska Nagrody. Warunkiem otrzymania duplikatu karty do głosowania jest okazanie w punkcie akredytacji nieoznaczonego identyfikatora.
5. Niniejszy regulamin egzekwowany jest przez Organizatorów (w tym Gźdaczy, czyli wolontariuszy, którzy pomagają Organizatorom w trakcie Konwentu).
6. Za naruszanie regulaminu Organizatorzy mogą wyciągnąć konsekwencje wobec uczestników, takie jak wydalenie z Konwentu bez zwrotu kosztów akredytacji.
7. Każdy uczestnik Konwentu zobowiązany jest do kulturalnego zachowania i podporządkowania się decyzjom Organizatorów. Nękanie fizyczne lub słowne może skutkować usunięciem z Konwentu i zgłoszeniem do odpowiednich służb. Uczestnicy nie zgadzający się z decyzjami wcześniej wspomnianych mogą wnieść skargę do Koordynatora Głównego.
12. Na terenie Konwentu mogą przebywać jedynie osoby posiadające identyfikator oraz opaskę.
13. Każdy uczestnik Konwentu zobowiązany jest nosić w widocznym miejscu identyfikator oraz opaskę potwierdzające udział w konwencie oraz uiszczenie opłaty za wejściówkę (o ile nie przysługują mu zniżki 100% z tytułu wieku lub wykonywanej funkcji). Osobom nieposiadającym identyfikatora Organizator wskaże najkrótszą drogę do wyjścia.
17. Zabronione jest wnoszenie na teren Konwentu:
 - a. broni w rozumieniu obowiązującej Ustawy o Broni i Amunicji,
 - b. przedmiotów niebezpiecznych (w tym zabawek ASG, EAG, markerów paintball i innych),
 - c. amunicji do wyżej wymienionych,
 - d. broni białej (z wyjątkiem małych noży oraz tzw. larpowej broni bezpiecznej),
 - e. broni treningowej (bokkenów, palcatów itp.),
 - f. materiałów wybuchowych,
 - g. substancji toksycznych, drażniących, cuchnących lub łatwopalnych,
 - h. środków odurzających,
 - i. innych przedmiotów, których posiadanie jest bezwzględnie zabronione obowiązującymi przepisami prawa.
18. Repliki broni (ASG, AEG) oraz markery paintball wolno wносить na teren imprezy, jeśli mają:
 - a. rozłączone napędy (odłączone akumulatory, puste zasobniki gazu),
 - b. zwolnione sprężyny,
 - c. puste magazynki i komory nabojowe,
 - d. bezpieczniki ustawione w pozycji bezpiecznej.
19. Podczas trwania Konwentu zabronione jest kierowanie broni czy jakiegokolwiek niebezpiecznego narzędzia w stronę innego uczestnika, z wyjątkiem sytuacji, gdy udzielił na to wyraźną zgodę (np. podczas pozowania do zdjęć czy uczestnictwa w punkcie programu tego wymagającym).

REGULAMIN

- 20.** Na terenie Konwentu zabrania się:
- a.** spożywania i posiadania alkoholu oraz narkotyków i innych nielegalnych substancji, a także przebywania pod ich wpływem,
 - b.** zachowywania się w sposób stwarzający zagrożenie dla zdrowia i życia innych uczestników oraz swojego;
 - c.** niszczenia wyposażenia i budynków Konwentu,
 - d.** prowadzenia jakiegokolwiek działalności komercyjnej poza tą uzgodnioną z Organizatorami,
 - e.** powielania multimediiów chronionych prawami autorskimi,
 - f.** prowadzenia agitacji politycznej.
- 21.** Na terenie Konwentu uczestnicy są zobowiązani do:
- a.** zachowania czystości, porządku oraz kultury osobistej,
 - b.** respektowania zakazu palenia. Palenie dozwolone jest poza budynkiem konwentowym w miejscach do tego wyznaczonych,
 - c.** respektowania zakazu zażywania i posiadania wszelkich środków odurzających i psychotropowych.
- 22.** Osoby będące pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających lub psychotropowych, mogą zostać usunięte z terenu Konwentu bez zwracania kosztów akredytacji. W przypadku odmowy opuszczenia terenu Konwentu lub zachowania agresywnego, Organizatorzy zobowiązani są powiadomić policję.
- 23.** Każdy uczestnik Konwentu zobowiązany jest do podporządkowania się decyzjom Organizatorów. Zastrzeżenia do decyzji Organizatorów można zgłaszać koordynatorom Konwentu – ich decyzja jest ostateczna.
- 28.** Wieszanie wszelkiego rodzaju plakatów, ulotek i ogłoszeń dozwolone jest wyłącznie na tablicach przeznaczonych do tego celu. Plakaty, ulotki i ogłoszenia umieszczone poza miejscami do tego przeznaczonymi będą niezwłocznie usuwane. Wcześniej wspomniane materiały można rozwieszać poza miejscami do tego wyznaczonymi jedynie za zgodą Organizatorów. Osoby nierespektujące powyższych warunków zostaną wydalone z terenu Konwentu oraz pociągnięte do odpowiedzialności finansowej, w przypadku napraw ewentualnych szkód powstałych w wyniku ich działania.
- 29.** W przypadku konfliktu pomiędzy uczestnikami Konwentu organem rozstrzygającym jest Koordynator Główny.
- 37.** Ostateczna interpretacja regulaminu należy do Organizatorów.
- 38.** Nadzór nad przestrzeganiem regulaminu sprawuje Organizator.
- 40.** W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem ostateczną decyzję podejmuje Organizator.
- 41.** Nieznajomość regulaminu nie zwalnia uczestnika z obowiązku jego przestrzegania.

Pełen regulamin dostępny na stronie internetowej: <https://www.imladris.in/regulamin-2022/>



AGNIESZKA HAŁAS



Lubelska pisarka i fanka, członkini Hardej Hordy. W 1998 roku zadebiutowała w „Fenixie” opowiadaniem *Białe dłonie*.

W kolejnych latach publikowała liczne opowiadania. W roku 2011 ukazała się jej pierwsza powieść o Krzyczącym w Ciemności zatytułowana *Dwie karty*. Obecnie na rozpoczęty przez nią cykl dark fantasy składa się pięć tomów oraz kilka krótszych tekstów. W ubiegłym roku najnowsza część cyklu, powieść *Czerń nie zapomina*, zdobyła Nagrodę Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla.

Agnieszka Hałas jest także redaktorką portalu „Esensja” oraz współredaktorką działu zagranicznego „Nowej Fantastyki”.

COPERNICUS CORPORATION



Wydawnictwo Andrzeja i Barbary Karlickich zajmujące się publikowaniem gier RPG oraz książek fantastycznych. Zadebiutowało na rynku w 1995 roku polskim wydaniem gry fabularnej *Cyberpunk 2020*. Obecnie jest najstarszym, wciąż działającym wydawcą gier fabularnych.

Za sprawą Copernicusa ukazały się w Polsce m.in. tak popularne i cenione gry fabularne jak *Warhammer Fantasy Roleplay* (2. i 4. edycja) i *Dark Heresy*, a także rodzima *Klanarchia* oraz gry paragrafowe z serii *Samotny Wilk*. Nakładem wydawnictwa ukazują się również książki z uniwersów *Warhammera*, *Warhammera 40000* i *Warhammer: Age of Sigmar*.



JADWIGA ZAJDEL

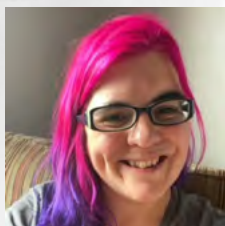
Opiekunka spuścizny literackiej Janusza A. Zajdla, honorowa patronka Nagrody im. Janusza A. Zajdla.

Była żoną Janusza Zajdla – fizyka i pisarza science-fiction. Po jego śmierci w 1985 otoczyła opieką spuścizną literacką męża. W 1986 odebrała w jego imieniu nagrodę fandumu Sfinks, która zmieniła nazwę na Nagrodę im. Janusza A. Zajdla, a Jadwiga Zajdel objęła

nad nią honorowy patronat i każdorazowo wręcza ją zwycięzcom na kolejnych Polconach.

W 2011 Jadwiga Zajdel i Joanna Zajdel-Przybył wraz z wydawnictwem superNowa ogłosiły konkurs na dokończenie powieści *Drugie spojrzenie na planetę Ksi*, sequelu *Calej prawdy o planecie Ksi*. Zwycięzcą konkursu został Marcin Kowalczyk.

Redagowała autorskie zbiory opowiadań męża dla wydawnictw superNowa i BookRage.



ESTHER MACCALLUM-STEWART

Główna koordynatorka Worldconu Glasgow 2024, profesorka kierunku Game Studies na Uniwersytecie Staffordshire w Wielkiej Brytanii. W swojej pracy badawczej zajmuje się opisywaniem, jak gracze rozumieją, a także przekazują, swoje historie z gier fabularnych, w których uczestniczyli. Jej najnowsze badania i praca skupiają się na grach fabularnych, w szczególności Dungeons & Dragons. Sama uwielbia zarówno grać w gry RPG, jak i śledzić

kanały YouTube poświęcone grom fabularnym, np. Critical Role.

Jest aktywną organizatorką życia fandomowego na Wyspach, pełniącą dotychczas przeróżne role – m.in. tworząc program konwentów, odpowiadając za ich logistykę, wystawy czy ścieżki akademickie podczas wydarzeń, które współorganizuje.

Nie może też doczekać się Polconu oraz swojej wizyty w Krakowie w charakterze gościa XX edycji konwentu Imladris.



FIONNA O'SULLIVAN

Zastępczyni Kierownika Działu IT i Usług Online w ramach Worldconu w Glasgow w roku 2024.

Zaangażowana w życie irlandzkiego, brytyjskiego oraz fińskiego fandumu od wielu lat. Była członkiem komitetu organizacyjnego narodowego konwentu irlandzkiego Octoconu, a także narodowego konwentu brytyjskiego Easterconu. Obecnie jest członkiem zarządu European Science Fiction Society (ESFS).

Jej głównymi obszarami zainteresowań są literatura science-fiction – szczególnie space-opery oraz europejskie SF – a także Doctor Who. Na co dzień pracuje w IT w inżynierii oprogramowania oraz grywa w teatrze.

GOŚCIE



**Michał
Cholewa**



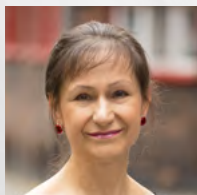
**Piotr W.
Cholewa**



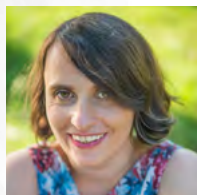
**Jacek
Falejczyk**



**Łukasz Marek
Fiema**



**Elżbieta
Gepfert**



**Anna
Kańtoch**



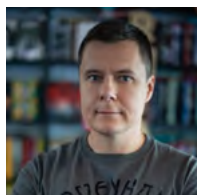
**Paweł
Majka**



**Tomasz „Majkosz”
Majkowski**



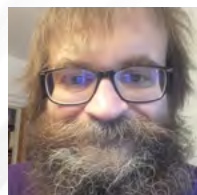
**Łukasz
Malinowski**



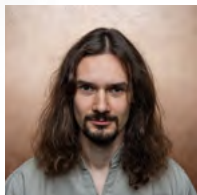
**Jakub
Nowak**



**Artur
Olchowy**



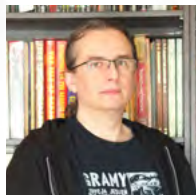
**Andrzej
Pilipiuk**



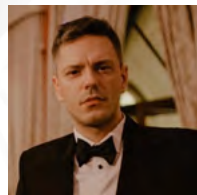
**Radek
Rak**



**Magdalena
Salik**



**Marcin
Segit**



**Maciej Zefir
Starzycki**



**Roch
Urbaniak**



**Adam
Wieczorek**



**Wiktor
Zakrzewski**



**Rafał
Kosik**

SMOCZY MECENAT - PODZIĘKOWANIA

Organizacja konwentów to nie lada wyzwanie. Nie byłoby to możliwe bez Was - naszych uczestników. W tym roku część z Was zdecydowała się wesprzeć nas oferując wsparcie finansowe w formie wykupienia Smoczego Mecenatu.

Listę osób, które wsparły nas decydując się na akredytację wspierającą znajdziecie poniżej (osoby wymieniamy w kolejności alfabetycznej według nazwisk/pseudonimów). 25 osób postanowiło pozostać anonimowymi.

Antoni „Kotyński” Antkot	Marcin „Aluś” Jędrecki	Puszek
Dawid „Dejvid” Balcerzak	Marcin „Lynx” Jękot	Patrycja „Patka” Pycka
Paulina „yoshiko” Balcerzak	Piotr „mordadred” Kęcik	Paweł „Cero” Reich
Anna „Izaya” Bartkowska	Patryk Kęcik	Revek
Karol Batko	Amelia „Lipton” Kęcik	Stanisław „Richie” Richardt
Łukasz „glober” Błaszczyk	Marcin „Alqua” Kłak	Katarzyna Rupiewicz
Łukasz „Bohr.games” Bobrecki	Jacek „Zabolus69” Kobiela	Jonasz „Fenrile” Salamon
Cyprian „Cypis” Bogacz	Agata Koc	Jacek „Lomai” Sambor
Magdalena Borecka	Marcin „TELEFAX” Kostecki	Marcin „Levi” Samojułowicz
Bartosz Borecki	Joanna „ashka” Kowalska	Marcin „Seji” Segit
Dominik „Homyg” Charczun	Aleksandra „Wiewiórka w okularach” Kujawa	Maja „Ziamelka” Sierakowska
Paweł „Chołek” Chołaj	Julia Kumecka	Radek „Hugo” Sierakowski
Grzegorz „Karevos” Czapski	Jakub „Vampaj” Kumecki	Artur Siwek
Jacek „BlackJack1989” Czubacki	Mariusz „Maniek” Kutek	Szymon „Farathey” Słomkowski
Wojciech „Reverant” Dębiak	Katarzyna „Driona” Lewczuk	Mateusz „SmoQ” Smok
Dominik „Socek” Długajczyk	Mateusz „Kret” Lutkowski	Bartosz „SmreQ” Smreczyński
Oskar „Ghoul” Drabikowski	Staszek „Xynthian” Łój	Wiktoria „Wiki” Sosnowska
Michał „Ferek” Dudziński	Natalia „Joel Carter” Margasińska	Oskar „Książę_Nietzka” Sowa
Jacek „Kiwaczek” Falejczyk	Maria „Mery” Marmol	Maciej „Liteon” Strzępa
Andrzej Frysiak	Alan Mastrzykowski	Karol Suski
Nicolas „Nightbringer” Furgat	Michał Matyas	Agnieszka „Pani Kapitan” Szymiczek
Monika „Mika” Gaudyn	David „Makao” Mihok	Krzysztof Świętek
Elżbieta „Ela” Gepfert	Marek Nelec	Anna „Doreen” Torbus
Sabina „viv” Głowacka	Norbert „SecondEnd” Nijak	Grzegorz „Tarquill” Traczuk
Magdalena Górecka	Monika „Monivrian” Nowak	Anna „Chili” Traut-Seliga
Agnieszka Górska	Maciej „Tel” Olczak	Mikołaj Trawiński
Piotr Górski	Katarzyna „Archarachne” Ostrowicz	Janusz „BroBali” Wasik
Sławomir „Necro” Graczyk	Filip „Renji” Palej	Daniel „Nelek” Wójtowicz
Aleksandra „Chomik” Graczyk	Patryk „C.Ivan” Patena	Marcin „MaWro” Wroński
Julianna Grefkowicz	Arek „Krea.ktywny” Pawlik	Anna „Andromeda Mirtle” Wysocka
Daniel „Gruszek” Gruszka	Anna „Smoczycza” Pawłowska	Justyna Zalewska
Marcin „edi” Grygo	Adam „Czarny Smok” Pawłowski	Małgorzata Ząbecka
Andrzej „umli” Jabłoński	Marcin „Cineck” Piekarski	Marta „Jo” Zieleźny
Patryk „Elbaf” Januszewski	Maciej Piękoś	Bartek „Żak” Żak
Jakub Jaremkiewicz	Radosław „Rynvord” Polański	Adrian „Żuław” Żuławiński
Andrzej „septimus” Jarząbek	Rafał „Kulawy” Przyśliwski	
Hubert Jarząbowski		

ZASADY GŁOSOWANIA

Głosować należy na kartach wydawanych podczas akredytacji. Wypełnione karty do głosowania należy składać w oznakowanym punkcie w dniu **11 listopada** do godz. **20.00** oraz **12 listopada** do godz. **12.00**.



Kto: _____

Michał Cholewa

Tytuł: _____

Uciezka

Wydawnictwo /
publikacja: _____

Fahrenheit



Kto: _____

Anna Kańtoch

Tytuł: _____

**Dwie osoby
wchodzą do
windy**

Wydawnictwo /
publikacja: _____

**Tarnowskie Góry
Fantastycznie 3**



Kto: _____

Marta Kisiel

Tytuł: _____

Inkluzja

Wydawnictwo /
publikacja: _____

Niewyciężone



Kto: _____

Olga Niziołek

Tytuł: _____

**Sześć
wskazówek**

Wydawnictwo /
publikacja: _____

**Rzecz
niepospolita**



Kto: _____

**Katarzyna
Podstawek**

Tytuł: _____

Susza

Wydawnictwo /
publikacja: _____

Biały Kruk



Kto: _____

**Michał
Cetnarowski**

Tytuł: _____

Gnoza

Wydawnictwo /
publikacja: _____

Powergraph



Kto: _____

**Jakub
Ćwiek**

Tytuł: _____

**Panie
czarowne**

Wydawnictwo /
publikacja: _____

SQN



Kto: _____

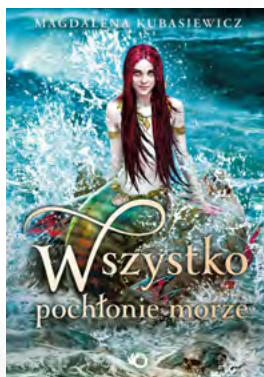
Joanna Gajzler

Tytuł: _____

Bóg Maszyna

Wydawnictwo /
publikacja: _____

Lira



Kto: _____

**Magdalena
Kubasiewicz**

Tytuł: _____

**Wszystko
pochłonie morze**

Wydawnictwo /
publikacja: _____

Uroboros



Kto: _____

Anna Nieznaj

Tytuł: _____

**Dolina
niesamowitości**

Wydawnictwo /
publikacja: _____

SQN



Kto: _____

**Magdalena
Salik**

Tytuł: _____

Płomień

Wydawnictwo /
publikacja: _____

Powergraph

XX EDYCJA KONWENTU IMLADRIS – OPISY PUNKTÓW PROGRAMU

12:00 | Czy imperia upadają?

Grzegorz 'Biały' Biały ■ Prelekcja ■ blok historyczny ■ 110 minut ■ sala 6 (Prelekcyjna 2)

■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Od space opery po high fantasy, Fundacji po Silmarilion, niewiele zjawisk historycznych wpasowało się w fundament fantastyki tak silnie, jak upadek imperiów. Na przestrzeni stuleci historycy stworzyli setki sprzecznych względem siebie teorii dotyczących tego, jak zniknęły z map supermocarstwa stanowiące ós starego świata. Zapraszam w podróż nie tylko po mniej znanych zapaściach cywilizacji antyku i średniowiecza, ale też po historii samego pytania - czym jest, tak naprawdę, upadek imperium?

12:00 | Pięćdziesiąt twarzy Achillesa

Aleksandra 'ninedin' Klęczar ■ Prelekcja ■ blok literacki ■ 50 minut ■ sala 7 (Prelekcyjna 3) ■ 1.

piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Wszystko, co chcecie wiedzieć o mitycznym heroście i ostatnio coraz popularniejszym bohaterze popkultury, ale nie macie pewności, kogo by tu zapytać. Przebiegniemy przez mityczną biografię Achillesa znaną z greckich i rzymskich źródeł (między IX w. p.n.e. a VI n.e.), zajrzyjemy też do średniowiecznych wersji jego historii i tego, co z tą postacią robi (pop)kultura.

12:00 | Interstellar a planety wokół umarłych gwiazd

Agnieszka 'Miranda' Majczyna ■ Mirosław Należyty ■ Prelekcja ■ blok nauka ■ 50 minut

■ sala 9 (Prelekcyjna 4) ■ 1. piętro ■ Liceum

Ogólnokształcące nr XLII

Film Interstellar opowiada o poszukiwaniu planety, która stanie się nowym domem dla ludzkości. Wybór pada na planety krążące wokół czarnej dziury o nazwie Gargantua. Jak dotychczas nie odkryto planet wokół tego rodzaju obiektów. Czy takie układy planetarne mogą istnieć? Czy układ planetarny może przetrwać śmierć swojej gwiazdy? Na te i podobne pytania spróbuję odpowiedzieć w wykładzie.

12:00 | Sytuacja jest dobra, ale nie beznadziejna, czyli fantastyka wśród europejskich bestsellerów

Igor 'Grafzero' Banaszczyk ■ Prelekcja ■ blok literatura ■ 50 minut ■ sala 10 (Literacka) ■ 1.

piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Wśród wielu polskich czytelników panuje przekonanie o olbrzymiej popularności fantastyki na zachodnich rynkach książki. Czy rzeczywiście jest tak, że Francuzi, Anglicy czy Niemcy masowo kupują powieści fantasy i science-fiction? Jakie pozycje dominują na tamtejszych listach sprzedażowych i jak się to ma do rynku rodzimego?

12:00 | Arcyminibus 3.0.

Magda 'Vinga' Włochacz ■ Konkurs ■ blok konkursowy ■ 110 minut ■ sala 13 Konkursowa ■ 2

piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Pytania od Sasa do lasa, od wieków zamierzchłych do zaprzyszłych. Pełen przegląd fantastyki – tej z papieru i ekranu. Sprawdzicie się w ogólnofantastycznej wiedzy z uniwersów znanych i lubianych, mniej znanych, mniej lubianych i zapomnianych też. Kto zostanie Arcyminibusem? Konkurs drużynowy.

12:00 | Serce Wymiarów

Kamil „Sythriel” Pruski - Copernicus Corporation ■ Sesja RPG ■ blok RPG ■ 170 minut

■ Sala 15 (Copernicus Corporation) ■ 2 piętro ■

Liceum Ogólnokształcące nr XLII

W Krainach Śmiertelnych znajduje się niezliczona ilość Wrót Wymiarów pozwalających na w miarę bezpieczną i szybką podróż. Przybierają przeróżne kształty. Część z nich jest znana mieszkańcom Krain od wieków, inne odkryto niedawno. Niespodziewanie zupełnie nowe wrota pojawiają się w Ulgu. Wyrastają niemal przed grupą drużyny Duszosplecionych podróżujących przez ten Wymiar. Wypada z nich poturbowany Gromowładny Nieśmiertelny, a za nim... sługi Chaosu.

System: Warhammer Age of Sigmar Roleplay: Soulbound, **liczba graczy:** 2-5, **triggery:** deformacja ciała (demony), oniryzm, przemoc

12:00 | Sesja Black Monk

Black Monk ■ Sesja RPG ■ blok RPG ■ 50 minut

■ start co godzinę ■ ostatnia sesja od 21:00

■ Sala 16 (Black Monk) ■ 2 piętro ■ Liceum

Ogólnokształcące nr XLII

12:00 | Co zdarzyło się 17 lat temu - czyli jak zacząć prowadzić

Yokaze ■ *Prelekcja ■ blok RPG ■ 50 minut ■ Sala 18 (Prelekcyjna RPG) ■ 2. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

Nie wiesz, jak ugryźć swoją pierwszą sesję? Boisz się, że zawiędziesz graczy? A może po prostu im bardziej zerkasz w podręcznik, tym bardziej straszny Ci się wydaje? Spokojnie, pokażę Ci, jak przeskoczyć to wszystko i zacząć regularnie prowadzić od jednostrzałów do dłuższych kampanii, a wszystko oparte na własnych doświadczeniach.

13:00 | Smocze opowieści

Anna Kuźmińska ■ *Smoki ■ Prelekcja ■ blok fandomowy ■ 50 minut ■ sala 2 (Prelekcyjna 1) ■ parter ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

13:00 | Kultura Twi'leków, czyli czemu nie powinno się ich ciągnąć za lekku

Maru ■ *Stefan Bocheński ■ Prelekcja ■ blok fandomowy ■ 50 minut ■ sala 7 (Prelekcyjna 3) ■ 1. piętro, Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

Czy Twi'lekanie pochodzą tylko z Ryloth? Jak to w końcu jest z ich uszami? Kto, oprócz Aayli, jest wart zapamiętania? No i o co chodzi z tymi lekku i czy zawsze są tylko dwa? Jeśli chcesz poznać odpowiedzi na te i wiele innych pytań dotyczących kultury Twi'leków z „Gwiezdných Wojen”, ten panel jest dla Ciebie! Zapraszamy na naszą pogadankę, na której przekazemy Wam całą naszą wiedzę dotyczącą tej fascynującej rasy!

13:00 | Ciało, umysł, rola... i gdzie ten typ charakterologiczny?

Edwin Sieredziński ■ *Prelekcja ■ blok naukowy ■ 50 minut ■ sala 9 (Prelekcyjna 4) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

Różni ludzie bawią się w typowanie swoich typów osobowościowych. Mówi się o tym nawet w kategoriach nowoczesnych horoskopów. Niemniej jednak, czy istnieje pierwotny rdzeń? Jak on może ulegać modyfikacjom i czy możemy do niego dojść? Jakie mogą być ku temu narzędzia oraz jakie to może nieść za sobą implikacje?

13:00 | Jak to jest być tłumaczem? Dobrze?

Piotr W. Cholewa ■ *Agnieszka 'Drakaina' Fulińska ■ Tomasz Z. Majkowski ■ Olga Niziołek ■ Panel dyskusyjny ■ blok literacki ■ 50 minut ■ sala 10 (Literacka) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

Co trzeba zrobić żeby tłumaczyć tekst dobrze oddać ducha oryginału? Jakie pułapki i wyzwania

czekają na tłumaczy? Na ile wolności w interpretacji można sobie pozwolić podczas pracy z tekstem? Czyli o kulisach pracy tłumaczy.

13:00 | Jak przetłumaczyć i zredagować podręcznik do RPG i nie oszaleć

Marcin 'Seji' Segit ■ *Prelekcja ■ blok RPG ■ 50 minut ■ Sala 18 (Prelekcyjna RPG), 2. piętro, Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

Tłumaczyć każdy może, trochę lepiej lub trochę gorzej. Ale nie o to chodzi, co w redakcji z tego wychodzi... No dobra, czasem właśnie o to chodzi, inaczej podręcznika nie da się czytać. Co zatem zrobić, żeby to wszystko miało ręce i nogi? Prelekcja o tym, jak zabrać się za tłumaczenie i redagowanie podręcznika do gry fabularnej, radościach i smutkach pracy redaktora, tłumaczenia i tłumaczek, kontaktach biznesowych i przydatnych narzędziach.

13:00 | Forbidden Flight [16+]

Konrad 'Kisiel' Paszkowski ■ *Sesja RPG ■ blok RPG ■ 110 minut ■ Stołówka ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

Dawno zapomniany statek wynurza się z podprzeźrzeni, przyciągając wszelkie menty, awanturników, piratów, no i was. Obietnica eksperymentalnej technologii jest zbyt dobra, by ją przepuścić. Uważajcie jednak, by tajemnicę wraku nie okazały się zbyt drogie...

System: Mothership, **liczba graczy** - max 6, niewymagana znajomość systemu, sesja dla początkujących, **trigger:** Horror, przemoc, przestępstwa, cosmic horror, broń

14:00 | O Euroconach i Worldconach

Piotr W. Cholewa ■ *Elżbieta Gepfert ■ Prelekcja ■ blok fandomowy ■ 50 minut ■ sala 2 (Prelekcyjna) ■ parter ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

14:00 | Niesamowite budynki i tajemnicze miejsca Krakowa

Mateusz Budziakowski ■ *Prelekcja ■ blok historyczny ■ 50 minut ■ Sala 6 (Prelekcyjna 2) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

W promieniu kilkunastu minut spacerem od szkoły konwentowej znajdują się kamienice, domy i inne obiekty, będące w przeszłości świadkami wydarzeń niesłychanych, dziwnych, niekiedy przerażających. Brutalne morderstwa, zachwał kradzieże, niewyjaśnione zdarzenia - to wszystko czyni z dawnego Krakowa doskonałą scenę dla niejednego scenariusza.

14:00 | Scenariuszowe Góry Lodowe

Adrian 'Żuław' Żuławiński ■ Prelekcja ■ blok RPG ■ 50 minut ■ sala 7 (Prelekcyjna 3) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Jak stworzyć scenariusz w stylu góry lodowej? Na przykładzie Miasta Mgły objaśnię jak najłatwiej ułożyć scenariusz jak górę lodową, ułożyć go od początku do końca i zapchać treścią pomiędzy. Oczywiście powiem też, co zrobić jak gracze pójną gdzie indziej, albo wpadną na alternatywny pomysł.

14:00 | Biologia fantastyczna

Prowadzenie: Krystyna 'Wiewiur' Stawiarska ■ Prelekcja ■ blok naukowy ■ 110 minut ■ sala 9 (Prelekcyjna 4) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Wykład o niezwykłych zwierzętach i roślinach. O tym, gdzie je znaleźć i dlaczego niektórych nie powinno się szukać. Wykład ma pokazać jak prawdziwa biologia może inspirować tworzenie fantastycznych stworów i potworów.

14:00 | Premiera antologii „Niewidoczne”

Anna Karłowicz ■ Anna Hrycyszyn ■ Katarzyna Rupiewicz ■ Paula Wanarska ■ Marta Ryczko ■ Panel dyskusyjny ■ blok literacki ■ 50 minut ■ sala 10 (Literacka) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

14:00 | Imperio! Przychodzisz na konkurs!

Mateusz 'Jezus' Tomczyk ■ Konkurs ■ blok literacki ■ konkursowy ■ 110 minut ■ sala 13 Konkursowa ■ 2. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Lubicie Harry'ego Pottera? Myślicie, że znacie dobrze to uniwersum? Jeśli tak – serdecznie zapraszam na konkurs! Będziecie się mogli przekonać, ile wiedzy o Harrym Potterze macie :) Będzie ciekawie, ale też wymagająco. Zapraszam!

14:00 | Bohaterowie ponurych światów

Jakub Zapała ■ Prelekcja ■ blok RPG ■ 50 minut ■ Sala 18 (Prelekcyjna RPG) ■ 2. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Wiele popularnych systemów RPG prezentuje nam światy przyziemne lub wręcz ponure, w których ideały są wiecznie kwestionowane. BG są w nich często dość krusi. Podejmując się poszukiwania przygodę podejmują straszliwe ryzyko. Daleko im do niemal niepokonanych herosów epickiego fantasy czy superbohaterów. Porozmawiajmy o tym, co jest atrakcyjnego w mroczniejszych settingach sf i fantasy oraz jak z nich korzystać, by uczynić rozgrywkę bardziej satysfakcjonującą – tak od strony MG, jak i Gracza.

14:00 | Droga do Gwiezdných Wojen

Prowadzenie: Tomasz Tomihar Jędrzak ■ Prelekcja ■ blok kino i TV ■ 50 minutes ■ Sala: A1 ■ 1. piętro ■ Arteteka

Zanim George Lucas został reżyserem, chciał być... kierowcą rajdowym. Co skłoniło go do wyboru filmu jako swojej drogi życiowej oraz jakie przeszkody musiał pokonać, by Gwiezdne Wojny mogły powstać? Prześledzimy drogę George'a Lucasa od jego narodzin do momentu premiery Gwiezdných Wojen w kinach 25 maja 1977 roku.

15:00 | Tłumaczenie? To przecież takie proste!

Anna 'deli' Studniarek ■ Prelekcja ■ blok literatury ■ 110 minut ■ sala 2 (Prelekcyjna 1) ■ parter ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Sądziacie, że tłumaczenie literatury to nic trudnego, w dzisiejszych czasach każdy zna trochę angielski i jakoś to będzie? Tymczasem przekład literacki to ogromne wyzwanie, a tłumaczenie fantastyki dokłada kolejne przeszkody, nie zawsze obecne w przekładach literatury głównego nurtu. O tym wszystkim opowiem na podstawie doświadczenia ponad dwudziestu lat pracy w zawodzie.

15:00 | Krótka Historia antycznego SF

Grzegorz 'Biały' Biały ■ Prelekcja ■ blok historyczny ■ 50 minut ■ sala 6 (Prelekcyjna 2) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Krótką podróż przez historię kosmicznych marines, międzyplanetarnych inwazji i przełamujących ludzkie koncepcje płci obcych. Nie tak, jak opisywane były w bliskiej nam złotej i srebrnej erze amerykańskiego SF, ale jeszcze u szczytu potęgi Cesarstwa Rzymskiego. W planie także: mechy greckiej epoki archaicznej, bizantyjskie sny o miotaczach ognia, aleksandryjski steampunk i komputer z dna Morza Śródziemnego.

15:00 | Moja pierwsza powieść fantastyczna (panel wspomnieniowy o fantastyce dla dzieci)

Agnieszka Hałas ■ Radek Rak ■ Anna Siemomysła Hrycyszyn ■ Adam Wieczorek ■ Panel dyskusyjny ■ blok literatury ■ 110 minut ■ sala 7 (Prelekcyjna 3) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

„Sceny z życia smoków”, „Harry Potter”, a może „Opowieści z Narnii”? Po jakie książki z literatury fantastycznej jako pierwsze sięgnęli nasi goście? A co dziś poleciliby do przeczytania młodym członkom fandomu? Jak zmienił się fantastyczny blok literacki od czasów ich dzieciństwa? Na te i wiele innych pytań odpowiedzą nasi prelegenci.

15:00 | Dobry, zły czy brzydki, czyli o westernie

Jakub Nowak ■ *Prelekcja* ■ *blok literacki* ■ 50 minut ■ *sala 10 (Literacka)* ■ 1. piętro ■ *Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

„Red Dead Redemption 2”, „Django” i „Nienawistna Ósemka” Quentina Tarantino. „Krwawy Południk” Cormaca McCarthy’ego. Western bywa obietnicą przygody, wspaniałej i brutalnej, która kojarzy się nam z opowieściami z dzieciństwa albo bardzo współczesnymi popkulturowymi narracjami. Jednocześnie western nie ma dobrej prasy: klasyczne westerny są rasistowskie, szowinistyczne i zakłamujące krwawą historię Stanów Zjednoczonych. O przygodach westernu jako popkulturowej konwencji opowie Jakub Nowak, fan, wykładowca akademicki i autor „To przez ten wiatr”, literackiego westernu o Sienkiewiczu i Modrzejewskiej. Uwaga: RDR2 jest najlepszą grą ever i to nie będzie podlegać dyskusji.

15:00 | Fioletowy Łomot

Jakub Zapata - *Copernicus Corporation* ■ *Sesja RPG* ■ *blok RPG* ■ 170 minut ■ *Sala 15 (Copernicus Corporation)* ■ 2 piętro ■ *Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

Wy som dobre łorkowe chopaki. Bijeta dobrze i mocno i macie duuuuże spluwy. Ale tera Szeфу powiedział, żeście komandozy. Pomalował Was na fioletowo, chociaż Grusznuک się trochę wyrywał, bo nie lubi, jak go malują. Tera jesteście niewidzialni. I bardzo dobrze, bo macie zrobić niespodziankę koleczastym ludkom, co się mają spotkać z niekoleczastymi ludkami na latający kamieniu. Niespodzianką będzie łomot. Tego się po Was na pewno nie spodziewają!

System: Warhammer 40,000 Roleplay: Wrath & Glory, **Graczy:** 3-6, **Triggery:** brutalność, głupota, przemoc, groteska, czarny humor

15:00 | Erpegowe lektury na nowy semestr

Marcin „Seji” Segit ■ *Prelekcja* ■ *blok RPG* ■ 50 minut ■ *Sala 18 (Prelekcyjna RPG)* ■ 2. piętro ■ *Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

Przegląd archiwalnych i współczesnych wydawnictw dotyczących gier fabularnych: od publikacji naukowych po fanowskie. Względem pierwszej wersji prelekcji z 2018 roku lista lektur została zaktualizowana zarówno o pozycje sprzed lat, jak i nowe tytuły (a prelegent nawet kilka z nich przeczytał!).

15:00 | Ku ratowaniu Rzeczpospolitej [14+]

Konrad „Kisiel” Paszkowski ■ *Sesja RPG* ■ *blok RPG* ■ 110 minut ■ *Stołówka* ■ *Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

Dyskretny Gabinet Jego Królewskiej mości Stanisława Augusta zbiera wiernych i zdolnych, by zapewnić Litwie i Koronie informacje oraz sojuszników w całej Europie. Czasami jednak największe zagrożenia czają się w granicach ojczyzny, mimo że przybyły z innego świata...

Przygoda w klimatach macki i szpady dziejąca się podczas upadku I RP.

System: Vaesen, **liczba graczy:** do 4, niewymagana znajomość systemu, sesja dla początkujących, **triggery:** przemoc, zdrada, spiski, cosmic horror

15:00 | Disney nieznan

Magda „Vinga” Włochacz ■ *Prelekcja* ■ *blok Kino i TV* ■ 50 minut ■ *Sala: A1* ■ 1. piętro ■ *Arteteka*

W stajni wytwórni Disneya można znaleźć nie tylko pełnokrwiste blockbusterowe ogiery. To także schronienie dla tysięcy zapomnianych dzieł, ale jakże intrygujących produkcji. Część zaginęła w odmętach dziejowych nie bez przyczyny, niektóre przez przypadek, a wiele zupełnie niepotrzebnie. I nie tylko o animacjach tu mowa.

16:00 | MAM DOŚĆ, czyli rzecz o wypaleniu

Maciej Zefir Starzycki ■ *Prelekcja* ■ *blok fandomowy* ■ 50 minut ■ *sala 2 (Prelekcyjna 1)* ■ *parter* ■ *Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

W aktywnościach fanowskich - czy to organizowaniu wydarzeń, czy zajmowaniu się sprawami stowarzyszenia/klubu, pojawia się taki moment, kiedy rzeczy, które kiedyś były dla nas przyjemnością i rozrywką, cichaczem i niespodziewanie stają się żmudnym, nudnym i męczącym obowiązkiem. Prelekcja połączona z dyskusją - prowadzący podzieli się swoimi doświadczeniami i obserwacjami, a innych uczestników punktu zachęca do podzielenia się swoimi i dyskusji.

16:00 | Wielkie fałszerstwa polskiej archeologii

Prowadzenie: Andrzej Pilipiuk ■ *Prelekcja* ■ *blok historyczny* ■ 50 minut ■ *sala 6 (Prelekcyjna 2)* ■ 1. piętro ■ *Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

Omówienie falsyfikatów zabytków archeologicznych z terenów Polski oraz kontekstu ich powstania.

16:00 | Ty głupia, sztuczna inteligencjo!

Katarzyna Rupiewicz ■ *Prelekcja* ■ *blok naukowy* ■ 110 minut ■ *sala 9 (Prelekcyjna 4)* ■ 1. piętro ■ *Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

Miały być autonomiczne samochody, masowe zwolnienia spowodowane automatyzacją i sztuczna inteligencja przejmująca władzę nad światem. Na razie jednak kasa w markecie nie jest w stanie

policzyć produktów, a algorytmy Facebooka podsuwają Wam takie rzeczy do oglądania, że godzinami moglibyście się zastanawiać, jak do tego doszło. Dlatego w kontekście powstawania AI, zadamy sobie klasyczne pytania, skąd przyszliśmy, dokąd zmierzamy i gdzie my, u diabła, teraz jesteśmy?

16:00 | Fantastyczne alpaczenie: prezentacja Grupy Wydawniczej Alpaka

Magdalena 'Lierre' Stonawska ■ *Prelekcja* ■ *blok literaturaturowy* ■ 50 minut ■ *sala 10 (Literacka)* ■ 1. piętro ■ *Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

Grupa Wydawnicza Alpaka wydaje non-profit fantastyczne antologie – zazwyczaj nietypowe, często tęczowe. Alpaka Naczelną przedstawi, jak działa luzackie fanowskie (lecz nie amatorskie) wydawnictwo, skąd się biorą projekty i kto może zostać małą Alpaka. Zaprezentuje dotychczasowe publikacje, opowie, nad czym obecnie trwają prace i może nawet zaspoiluje trochę przyszłych planów, a na pewno porozpływa się nad nominowanym w tym roku do Zajdła opowiadaniem Olgi Niziołek.

16:00 | Who's that pokemon

Sophie ■ *Ivellios* ■ *Konkurs* ■ *blok konkursowy* ■ 110 minut ■ *sala 13 (Konkursowa)* ■ 2 piętro ■ *Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

Konkurs wiedzy z serii gier „Pokemon”.

16:00 | RPG – czym się to je?

Ewelina 'ivleen' Górowska-Wójtowicz ■ *Jarosław Wójtowicz* ■ *Prelekcja* ■ *blok RPG* ■ 50 minut ■ *Sala 18 (Prelekcijna RPG)* ■ 2. piętro ■ *Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

Prelekcja dotycząca zdefiniowania gier fabularnych, jak w nie grać oraz omówienie i porady dla graczy i mistrzów gry - co robić, a czego unikać.

16:00 | Reprezentacja i rola niepełnosprawności i queer w grach FromSoftware

Michał Kozub ■ *Prelekcja* ■ *blok gier* ■ 50 minut ■ *Sala A1* ■ *przestrzeń debatu* ■ 1. piętro ■ *Arteteka*

Celem pracy jest zbadanie metod reprezentacji niepełnosprawności i ich roli w światach gier studia FromSoftware. Na przykładzie badanych gier: trylogii Dark Souls (2011-2018), Bloodborne (2015), Sekiro: Shadows Die Twice (2019) oraz Elden Ring (2022) zostały poddane analizie z trzech różnych perspektyw: reprezentacji niepełnosprawności postaci gracza oraz postaci niegrywalnych (NPC), kluczowych przeciwników gracza (bossów) oraz lokacji gro-światów, przestrzeni do eksploracji gracza.

17:00 | Broń palna. Mity popkulturowe, a rzeczywistość

Paweł 'Hassan' Ścibiorek ■ *Prelekcja* ■ *blok popkulturowy* ■ 110 minut ■ *sala 2 (Prelekcijna 1)* ■ *parter* ■ *Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

Wiedzę o broni większość ludzi czerpie głównie z filmów czy kart książek. Ale na ile to, co widzimy na srebrnym ekranie pokrywa się z prawdą? Czy kałasznikow naprawdę jest tak niezawodny jak głosi wieść gminna? Jak głośny jest strzał z tłumikiem? Czy postrzał może wyrzucić człowieka w powietrze? Ile waży amunicja i na jak długo wystarcza magazynek? Jak właściwie działa broń palna? Jak obecnie wyglądają statystyki dotyczące broni palnej w Polsce i czy zwykły człowiek może ją posiadać?

17:00 | Nierówności ekonomiczne w Polsce i na świecie

Marcin 'MaWro' Wroński ■ *Prelekcja* ■ *blok naukowy* ■ 50 minut ■ *sala 6 (Prelekcijna 2)* ■ 1. piętro ■ *Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

Po kryzysie finansowym nierówności ekonomiczne stały się jednym z głównych tematów debaty publicznej i badań naukowych. Podczas prelekcji postaram się przekazać w telegraficznym skrócie najważniejsze wyniki badań naukowych dotyczących nierówności ekonomicznych w Polsce i na świecie, istotne dla świadomego obywatela demokratycznego państwa.

17:00 | TransAtlantic Fan Fund - Exploring American Fandom

Nina Horvath ■ *Prelekcja* ■ *blok fandomowy* ■ 50 minut ■ *sala 7 (Prelekcijna 3)* ■ 1. piętro ■ *Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

One month - being among American SF-fans, conventions, parties, private homes. Explore their fandom to the fullest by - an Austrian! It is a trip report with loads of photos by power point. There may even be cat content.

17:00 | Meekhan - a komu to potrzebne?

Imperium Meekhańskie ■ *Prelekcja* ■ *blok literacki* ■ 50 minut ■ *sala 10 (Literacka)* ■ 1. piętro ■ *Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

„Opowieści z meekhańskiego pogranicza” to bardzo nagradzany polski cykl fantasy. Niby wszyscy słyszeli, a ciągle ktoś ma wątpliwości, czy warto czytać? Czy Ty masz taką wątpliwość? Przyjdź, posłuchaj bezspoilerowej zachęty fanów twórczości Roberta M. Wegnera i zanurz się w tym świecie!

17:00 | Warsztaty pisania z Krakowską Siecią Fantastyki

Paweł Majka ■ Paweł Dytała ■ Krzysztof Rewiuk ■ Iza Grabda ■ Warsztaty ■ blok literaturaturowy ■ 110 minut ■ Czytelnia ■ parter ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Sekcja Literacka Prototypy Krakowskiej Sieci Fantastyki działa od trzech lat. W tym czasie wydała trzy antologie i rozpoczęła wydawanie swojego zina. Uczestniczą w niej zarówno początkujący, jak i już doświadczeni pisarze, tłumacze i redaktorzy. Warsztaty literackie poprowadzą: Paweł Majka, Krzysztof Rewiuk, Iza Grabda, Paweł Dytała.

17:00 | Tworzenie scenariuszy

Adam Wieczorek - Black Monk ■ Prelekcja ■ blok RPG ■ 50 minut ■ Sala 18 (Prelekcyjna RPG) ■ 2. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Na tym spotkaniu porozmawiamy o tym, jak przećwiczyć Wasze genialne pomysły w grywalne, pełne emocji i wygodne do używania przez mistrzynie i mistrzów gry scenariusze. Przejdziemy cały proces od ogółu do szczegółu, abyście mogli szybko i sprawnie zabrać się do pracy.

17:00 | Kosmiczna Magia w świecie Doctor Who

Izaltazar ■ Gallifrey.pl ■ Prelekcja ■ blok kino i TV ■ 50 minut ■ Sala: A1 ■ 1. piętro ■ Arteteka

„Każda wystarczająco zaawansowana technologia jest nierozróżnialna od magii” - tak głosi słynne Prawo Clarke’a. Zna je też Doktor, który wiele widział i jak sam twierdzi, kroczył przez wszechświaty, w których prawa fizyki były dyktowane umysłem szaleńca. W czasie prelekcji opowiem o wybranych starciach Doktor(a) z kosmicznymi bogami i demonami, zarówno serialowymi, jak i pozaserialowymi, aby rozstrzygnąć, czy faktycznie magia jest tylko nauką, której nie rozumiemy... czy może jednak na odwrót.

18:00 | Mazurska Gawęda - straszne szpuki, sprytnie czarownice i dziaboły

Artur Dzikowy Olchowy ■ Prelekcja ■ blok historyczny ■ 50 minut ■ sala 6 (Prelekcyjna 2) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Niektórzy mówią, że bogactwo mazurskich podań to wina długich zim, które więziły Mazurów pozbawionych innej rozrywki niż opowiadanie legend. Inni, że targi, na które jeździło się nie po sprawunki, a anegdoty wymieniane przy wódce. Jest opinia, że gawęda sama rodzi się na bagnach; że idącym groblą Mazurom szepczą je

bagienne świeczniki albo plotą pająki na uroczyskach w puszczy. Większość legend przepadła, ale zachowało się wystarczająco, by trzeba było wybrać: o diabłach, czarownicach i duchach.

18:00 | Terry Pratchett - nie tylko powieści

Piotr W. Cholewa ■ Prelekcja ■ blok literacki ■ 50 minut ■ sala 7 (Prelekcyjna 3) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

18:00 | Obcy na niebie pełnym planet

Mateusz 'Węglowy Szowinista' Wielgosz ■ Prelekcja ■ blok naukowy ■ 50 minut ■ sala 9 (Prelekcyjna 4) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Odkryto już 5000 planet pozasłonecznych. Ile z nich może tętnić życiem? Jakie są szanse, że to życie inteligentne? Enrico Fermi podczas dyskusji o mnogości gwiazd w kosmosie spytał: „Gdzie oni wszyscy są?”, od tamtej pory mówi się o Paradoksie Fermiego. Jak zasadne jest to pytanie? Przyjrzymy się okolicznościom, które mogą sprzyjać lub szkodzić szansom na życie na obcych planetach.

18:00 | Foreshadowing czyli dlaczego Opowieści z meekhańskiego pogranicza czytamy drugi raz?

Imperium Meekhańskie ■ Prelekcja ■ blok literaturaturowy ■ 50 minut ■ sala 10 (Literacka) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Foreshadowing, czyli dlaczego warto przeczytać drugi raz. Wiadomo, pierwszy raz czytamy dla akcji, ale drugi...? Powody są różne, jednym z nich, oprócz mnóstwa wolnego czasu, jest foreshadowing, czyli podstępny zabieg autora niewinnie sygnalizującego przyszłe katastrofy i epickie wydarzenia, umykające pochłoniętemu lekturą czytelnikowi. Jakie przykłady foreshadowingu znajdziemy w „Opowieściach z meekhańskiego pogranicza” Roberta M. Wegnera? Szczurza Nora przedstawi wyniki drobiazgowego śledztwa!

18:00 | Awantura o Kasę

Dominik Socek Długajczyk ■ Konkurs ■ blok konkursowy ■ 110 minut ■ sala 13 Konkursowa ■ 2 piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Pamiętacie teleturniej „Awantura o Kasę” z Krzysztofem Ibiszem na Polsacie? Ja chcę zostać waszym Ibiszem. Będą licytacje, będą pytania z różnych dziedzin (w tym fandomowych), i mam nadzieję, że ogólnie rzecz biorąc, będzie wesoło.

18:00 | **Zdążyć Przed Burzą**

Kamil „Sythriel” Pruski - Copernicus Corporation
■ Sesja RPG ■ blok RPG ■ 270 minut ■ Sala 15
(Copernicus Corporation) ■ 2 piętro ■ Liceum
Ogólnokształcące nr XLII

Noc zapada nad Conajahara, terytorium między Czarną Rzeką i Rzeką Grzmotu. Wszyscy, którzy tu przybyli mieli własne powody, aby porzucić bezpieczne schronienie, jakie daje cywilizacja – pokusa złota, żądza włości lub wyzwanie życia na skraju znanego świata. Teraz służą jako zwiadowcy z Fortu Tuscelan. Ostatni patrol wysłano, aby przecesał lasy wzdłuż Czarnej Rzeki...

System: Conan: Przygody w erze niewyśnionej, **liczba graczy:** 2-4, **triggery:** brutalność, głód, graficzne opisy, horror, presja, przemoc, rasizm, wojna

18:00 | **Polski rynek RPG – jego stan i perspektywy rozwoju – z punktu widzenia wydawnictw**

Panel dyskusyjny ■ blok RPG ■ 50 minut ■ Sala 18 (Prelekcyjna RPG) ■ 2. piętro ■ Liceum
Ogólnokształcące nr XLII

2022 rok to dobry rok dla polskiego rynku wydawniczego rpg. O tym jakie widzą szanse rozwoju, perspektywy i wyzwania opowiedzą członkowie czołowych polskich wydawnictw: Copernicus Corporation, Black Monk, Galakta... A może uda nam się wycisnąć z nich informacje o tym na jakie premiery możemy liczyć w 2023 roku...

18:00 | **Obcy - Shipbreaker [16+]**

Krzysztof 'Krzys' Bernacki ■ Sesja RPG ■ blok RPG ■ Stołówka ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Ekipa doświadczonych złomiarzy, którzy żerują na ochłapach rzuconych im przez bezkresy pogranicznych sektorów, spotyka na swojej drodze opuszczony statek nadający sygnał SOS. Kosmiczne hieny muszą się uwinąć, żeby nie natknąć się na ekipy ratunkowe lub konkurencję. Czy zdążą i co znajdą na statku? Wcielcie się w załogę Big Boja i przekonajcie się sami!

System: Obcy Gra fabularna, **liczba graczy:** 2-5, niewymagana znajomość systemu, **triggery:** Przekleństwa, Przemoc, Śmierć, Używki, mocno gore i horror

18:00 | **Poeta, muza, królowa i gość z pieskiem (trzygłowym). Popkultura a greckie/rzymskie mity o zaświatach**

Aleksandra 'ninedin' Klęczar ■ Prelekcja ■ blok komiksowy ■ 110 minut ■ Sala: A1 ■ 1. piętro ■ Arteteka

Historie władców greckich zaświatów - Hadesa i Persefony - a także niechętnych w nich gości, Orfeusza i Eurydyki, wielokrotnie przerabiano, przetwarzano i zmieniano ich fabuły czy wymowę, dostosowując je do nowych czasów i odbiorców. W prelekcji zerkniemy na kilka takich wariantów - od Orfeusza w „Sandmanie” przez (web)komiksy takie jak „Lore Olympus” lub „Punderworld”, gry („Hades”) i musical („Hadestown”).

18:00 | **Tajemnica Dni Miasta [10+]**

Konrad Kisiel Paszkowski ■ Sesja RPG ■ blok RPG ■ Sala A2 ■ 2. piętro ■ Arteteka

Dni Miasta to czas odpoczynku, zabawy i oderwania się od szkoły oraz obowiązków. Tym razem jednak dzieje się coś dziwnego... Do miasta przyjeżdża żandarmeria, policja patroluje częściej niż zwykle, zaś na niebie pojawiają się dziwne światła. Dorośli łatwo to sobie wyjaśnią i zapomną - to od dzieciaków zależy, czy rozwiążą zagadkę.

System: Tajemnice Pętli, **liczba graczy:** do 4, niewymagana znajomość systemu, sesja dla początkujących, **triggery:** dziwne elementy fantastyczne

19:00 | **RADA FANDOMU**

sala 2 (Prelekcyjna 1) ■ parter ■ Liceum
Ogólnokształcące nr XLII

19:00 | **Najbardziej odwiedzone miejsca w Polsce**

Michał Stonawski ■ Prelekcja ■ blok popkulturowy ■ 50 minut ■ sala 6 (Prelekcyjna 2) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Michał Stonawski, pisarz i badacz zjawisk paranormalnych zabierze cię w podróż po najbardziej odwiedzonych miejscach w naszym kraju. Czy zjawisko Poltergeista i zdolności parapsychofizyczne notowane u dorastających dzieci to samo? Jakie zagadki kryją się w Zofiówce pod Warszawą? Czego nie chcą opowiedzieć mieszkańcy Turzy Wielkiej? Te i inne historie czekają na odkrycie przez dociekliwych.

19:00 | **Heraldyka i tytułatura napoleońska**

Mateusz Budziakowski ■ Prelekcja ■ blok historyczny ■ 50 minut ■ sala 7 (Prelekcyjna 3) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Terror Rewolucji Francuskiej wymazał z kart historii ówczesny system stanowy, a tym samym zniósł wszelkie tytuły arystokratyczne Ancien Regime. Zaproponowana i wdrożona w 1804 roku przez Napoleona Bonapartego nowa koncepcja nadawania godności i odznaczeń stanowi interesujący sygnał przekształcania monarchii we współczesne państwo. Godną uwagi jest również reforma heraldyki, czy w ogóle - jakbyśmy dziś powiedzieli - „zasad identyfikacji wizualnej” Cesarstwa.

19:00 | Prelekcja o katach krakowskich

Dominik 'Kat krakowski Michał zwany Smutnym' Kowalczyk ■ Paweł Hamuda ■ Prelekcja ■ blok historyczny ■ 50 minut ■ sala 9 (Prelekyjna 4) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Przedstawienia mistrza małodobrego na tle społeczności miejskiej. Fakty i mity. Pokaz narzędzi egzekucyjnych - miecz i topór.

19:00 | Opowieści z Narnii - Coś więcej niż bajki dla dzieci

Mateusz Saphir Paczos ■ Dominika Arisa Krupa ■ Prelekcja ■ blok literacki ■ 50 minut ■ Sala 10 (Literacka) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Zapraszam serdecznie na krótką prelekcję o niedocenianym świecie stworzonym przez C. S. Lewisa. Dajcie się porwać w świat między światami, poznajcie burzliwą historię kontynentu i jego ewolucję. Bądźcie świadkami nocy spadającej na Narnię oraz poznajcie jej zamorskie krainy. Poznamy ciekawostki oraz symbolikę świata, który na pierwszy rzut oka jest fantastyczną krainą, ale czy do końca tak jest?

19:00 | Potworna Tawerna (autorstwa Eli Eaton tłum. Aleksandra „Estel” Bedlicka)

Michał 'Misiak' Radziszewski ■ Larp ■ blok RPG ■ 170 minut ■ Czytelnia ■ parter ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Przyjemny larp o potworach, które przybývają do Tawerny Dobrych Życzeń, by napić się, poopowiadać swoje historie, odpocząć w bezpiecznym zaułku i ponarzekać na ludzi, którzy tak bardzo uprzykrzają im życie. Larp autorstwa Eli Eaton tłum. Aleksandra „Estel” Bedlicka

19:00 | Jak poderwać koterię do działania i wpłatać ją w intrygę narratora

Andrzej 'Vermin' Jagła ■ Anna 'Kresyda' Jakubowska ■ Prelekcja ■ blok RPG ■ 50 minut ■ Sala 18 (Prelekyjna RPG) ■ 2. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Spotykacie się w knajpie, Książę lub starszy wysyła was z misją, a może warto spróbować inaczej? Pomysły na zahaczki fabularne wprowadzające wątki główne i poboczne w piątej edycji Wampir: Maskarady.

19:00 | Prawie jak Star Wars

Marcin "Martin Vesco" Weźgowiec ■ Wojtek "Master Won" Perek ■ Prelekcja ■ blok kino i TV ■ 50 minut ■ Sala: A1 ■ 1. piętro ■ Arteteka

Czyli filmy Science Fiction inspirowane Gwiazdami Wojnami.

20:00 | Horror na żywo, czyli czytanie opowiadań pt. 'Kumulacja' przez autorkę Monikę Fudali

Monika Fudali ■ Występ ■ blok literacki ■ 110 minut ■ sala 6 (Prelekyjna 2) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

A może by tak przymknąć oczy i zanurzyć się w świat mroku z Moniką Fudali, autorką opowiadań z serii Kumulacja? Autorka odczyta dwa swoje opowiadania na żywo. **O książce:** Keisuke Kurokawa rozwiązuje problemy natury paranormalnej. Jest obdarzony darem dostrzegania istot nadprzyrodzonych i wykorzystuje go aby pomagać innym. Jest to jednak ryzykowna walka, podczas której na szali stawia swoje życie. Czy podoła zadaniu? Co stanie na jego drodze do ocalenia niewinnych? Z jakim mrokiem przyjdzie mu się zmierzyć?"

20:00 | Ostatnie słowo ma MG, czyli o toksycznej kulturze rpg

Maciej Żefir Starzycki ■ Prelekcja ■ blok RPG ■ 50 minut ■ sala 7 (Prelekyjna 3) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

„MG ma ostatnie słowo”, „MG decyduje”, „To zależy przede wszystkim od MG” - te wszystkie zwroty zna i słyszał (lub czytał) każdy interesujący się rpg jako hobby. Do tego niezliczone żarty o tym, jak to „gracze psują MG przygodę”, czy stwierdzenia, że MG na coś „pozwoili”. Nie da się ukryć, że taki model relacji między graczami, a mg jest dominujący, ale czy zdrowy? Może można - i warto - stworzyć inną kulturę gry i stołu?

20:00 | Czy widzimy to, co widzimy? O percepcji w nauce i fantastyce.

Barłomiej Dzik ■ Prelekcja ■ blok naukowy ■ 50 minut ■ sala 9 (Prelekyjna 4) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Badania nad percepcją wskazują, że interpretujemy to, co widzimy, na podstawie tego, co wiemy, umysł jest interfejsem, którego „system operacyjny” jest zaprogramowany pod bardzo konkretną rzeczywistość. Ten znany zarówno naukowcom i artystom fakt jest zaskakująco rzadko poruszany w literaturze SF. W tej prelekcji opowiem, jakie są najsłynniejsze iluzje optyczne, czemu daltoniści są dobrymi żołnierzami, i dlaczego ornitologowi łatwiej namówić dziewczynę na kolację ze śniadaniem.

20:00 | Rasizm, mizoginia oraz mizantropia w twórczości Lovecrafta

Adam Wieczorek - Black Monk ■ Prelekcja ■ blok literacki ■ 50 minut ■ sala 10 (Literacka) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Czy, kogo i dlaczego nienawdził słynny pisarz zwany niesłusznie Samotnikiem z Providence? W poszukiwaniu odpowiedzi na to pytanie spojrzymy na wybrane fragmenty biografii H.P. Lovecrafta, jego listy, wiersze i opowiadania. Przeanalizujemy także wpływ tych elementów na naśladowców pisarza, a także szeroko pojętą popkulturę.

20:00 | Jak było w Westeros? - konkurs wiedzy o „Pieśni Lodu i Ognia”

Wicked Woodpecker of Westeros ■ Konkurs
■ blok literacki ■ konkursowy ■ 110 minut
■ sala 13 Konkursowa ■ 2 piętro ■ Liceum
Ogólnokształcące nr XLII

Po długim oblężeniu w czasach zarazy, czas znowu stanąć do walki w otwartym polu.

Jeśli potrafisz wyrecytować z pamięci poczet Królów Burzy... Jeśli odróżniasz woń łez z Lys od ametystów z Asshai... Lub jeśli potrafisz przyporządkować młodym Starkom wilcze szczenięta... oto konkurs dla Ciebie! Przyjdź i zmierz się z podobnymi śmiałkami (którzy też nie mają pojęcia, jak nazywał się szesnasty syn Waldera Freya)!!!

PS. konkurs dotyczy tylko kanonu książkowego (wliczając dodatki).

20:00 | Zew poezji, czyli tłumaczenie form poetyckich w świecie „Zewu Cthulhu”

Anna Maria Mazur ■ Prelekcja ■ blok RPG ■ 50 minut ■ Sala 18 (Prelekcyjna RPG) ■ 2. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Wiersze, rymowanki lub piosenki zawierające wskazówki dla graczy zawsze są wymagającą częścią pracy nad przekładem. Na spotkaniu opowiem Wam o tym, jak radzę sobie tłumacząc różne formy poetyckie, które pojawiają się w scenariuszach do gry fabularnej „Zew Cthulhu”. Chcecie wiedzieć, dlaczego „Scrith Scratch” przełożyłam jako „Pisk, wizg”? Zastanawiacie się, dlaczego wiersz o Obrzmiałej Kobiecie napisałam po polsku trzynastogłoskowcem? Jeśli tak, ta prelekcja jest właśnie dla Was!

21:00 | Do dna! Alkohole i inne używki w „Gwiezdnym wojnach”

Magdalena 'Ithilnar' Stawniak ■ Prelekcja ■ blok popkulturowy ■ 50 minut ■ sala 7 (Prelekcyjna 3) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

„Gwiezdne Wojny” wydają się być infantylne i grzeczne, ale nic bardziej mylnego! Pałeczki śmierci, przyprawa, Toniray, kaf... W tym świecie nie brak używek, które nie tylko poprawiają

humor, ale mogą być bardzo niebezpieczne. Alkohole, narkotyki i inne niebezpieczne substancje... Od razu uprzedzam - nie planujemy degustacji!

21:00 | Czy transhumanizm jest religią?

Istvan Vizvary ■ Prelekcja ■ blok naukowy ■ 50 minut ■ sala 9 (Prelekcyjna 4) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Rozmaite ruchy usiłowały wypełnić wakat utworzony, kiedy Nietzsche zabił Boga. Transhumanizm udaje niezainteresowanego, ale wydaje się kandydatem idealnym: obiecuje szczęście i życie wieczne za niewielką cenę. Czy coś może pójść nie tak?

21:00 | “Krwawa Generał”

Wiktor Zakrzewski ■ Prelekcja ■ blok literacki ■ 50 minut ■ sala 10 (Literacka) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Od ekonomii przez motocykle, weterynarię aż do... fantastyki. Czyli jak z ekonomisty zostać publikującym pisarzem i co może stanowić inspirację do pisania opowie Wiktor Zakrzewski autor książki „Krwawa Generał”.

21:00 | Jeszcze jeden łyk! Polowanie i krew w piątej edycji Wampira: Maskarady.

Andrzej 'Vermin' Jagła ■ Anna 'Kresyda' Jakubowska ■ Prelekcja ■ blok RPG ■ 50 minut ■ Sala 18 (Prelekcyjna RPG) ■ 2. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Zdobywanie krwi jest niezbędnym elementem egzystencji wampirów; jak narrator i gracze mogą wykorzystać sceny polowań na sesji? Czy żerowanie jest złem koniecznym, przerywnikiem, czy może być czymś więcej? Co z typami drapieżnictwa? Podzielimy się z Wami naszymi pomysłami i doświadczeniami z piątej edycji Wampira: Maskarady.

10:00 | Czy grozi nam bunt maszyn?

Michał Cholewa ■ Bartłomiej Dzik ■ Jakub Nowak ■ Katarzyna Rupiewicz ■ Panel dyskusyjny ■ blok literacki ■ 50 minut ■ Sala 2 (Prelekcyjna 1) ■ parter ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Czy należy się obawiać spełnienia apokaliptycznych scenariuszy snutych w powieściach SF? Co wiemy na temat najnowszych badań nad sztuczną inteligencją? Czy potencjalne korzyści powszechnego wykorzystania SI przewyższają wspomniane ryzyko? Czy istnieje jakaś granica angażowania SI w nasze życia? Na tym panelu będziemy wspólnie dochodzić do odpowiedzi na powyższe pytania i dyskutować o prawdopodobieństwie realizacji naszych „ulubionych” wizji technologicznej zagłady.

10:00 | Subiektywny przegląd najciekawszych demonów japońskich

Ola 'Smocznarka' Durliej ■ Prelekcja ■ Blok: Popkultura ■ 50 minut ■ sala 7 (Prelekccyjna 3) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Japończycy mają bardzo specyficzną fantazję. Demony-bębny, smoki z chusteczek, topielce z miseczką na czubku głowy. Podczas prelekcji przedstawię kilka ciekawszych (według subiektywnej opinii) z nich. Chcecie wiedzieć, jak nazywa się demon z okiem w odbycie? To atrakcja dla was!

10:00 | The European Science Fiction Society and Eurocons

Fionna O'Sullivan ■ James Shields ■ Mikołaj Kowalewski ■ Panel dyskusyjny ■ Blok: fandomowy ■ 50 minut ■ sala 9 (Prelekccyjna 4) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

10:00 | „Stworzenie świata nie przychodzi łatwo” – czy George R.R. Martin jest dobrym światotwórcą?

Wicked Woodpecker of Westeros Dzieciot ■ Bartłomiej „Robin” Skatbania ■ Prelekcja ■ blok literacki ■ 110 minut ■ sala 10 (Literacka) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Swoją sagą „Pieśń Lodu i Ognia” Martin zdobył sławę jako autor realistycznego, głębokiego psychologicznie fantasy. Stworzył świat pełen namietności i grzechów, złożonych postaci, bogatych intryg politycznych. Ale czy pod tym pięknym sztafażem Świat Lodu i Ognia ma sens? Czy gdy usuniemy ze sceny aktorów odsłoni nam się organiczna konstrukcja, czy może tylko sztafaż dla marionetek? Na to pytanie postaram się odpowiedzieć, analizując Westeros z przyległościami, pod kątem rozmaitych dziedzin...

10:00 | Whoviański konkurs obrazkowy

Magdalena 'Lierre' Stonawska ■ Kacper 'Clever Boy' Jurkiewicz ■ Konkurs ■ blok Kino i TV ■ konkursowy ■ 110 minut ■ sala 13 Konkursowa ■ 2 piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Lekki i, mamy nadzieję, nawet zabawny konkurs wiedzy o Doctor Who (seriach po 2005 roku) w formie obrazkowej. Pobawimy się w rozpoznawanie po kadrach odinków, postaci, motywów. Nie bójcie się, nie będziemy pytać o statystów ani kazać rozpoznawać indywidualnych Daleków! No, może w finale...

10:00 | Jak napisać dobre przemówienie Twojego Lidera? Poradnik dla każdego Twórcy, Pisarza i MG

Leszek 'Alth' Cibor ■ Warsztaty ■ blok popkulturowy ■ 110 minut ■ Czytelnia ■ parter ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Przedstawianie liderów w popkulturze i grach RPG wypada... różnie. Przemówienia mają zainspirować, dać do myślenia, zmienić bieg historii, albo – co niestety najczęściej obecne – zaliczyć scenę, która nikogo nie ruszy i nie pozostanie w pamięci odbiorców. Jakie elementy powinny posiadać liderzy? Jak powinno wyglądać dobre przemówienie? Jak wykreować dobre „momenty” dla naszego przywódcy? Na przykładach i w ćwiczeniach pokażę kilka rzeczy, które każdy twórca powinien mieć w swoim repertuarze.

10:00 | Oczyszczający Płomień

Kamil „Sythriel” Pruski - Copernicus Corporation ■ Sesja RPG ■ blok RPG ■ 170 minut ■ Sala 15 (Copernicus Corporation) ■ 2 piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Wedle kalendarza Imperium nastał Erntezeit – Czas Zbiorów. Grupa poszukiwaczy przygód zmierza do Ysheldorfu, niewielkiego miasteczka położonego w Talabeclandzie. Wkrótce odbędzie się tu festiwal z okazji zakończenia żniw. Wydalenie z każdym rokiem zyskuje na popularności, wszystko za sprawą niezwykle urodzajnych plonów. Kupcy zmierzający w stronę miasteczka plotkują o obecności Łowcy Czarownic...

System: Warhammer Fantasy Roleplay: 4 edycja, **liczba graczy:** 2-5, **trigger:** fanatyzm religijny, przemoc, śmierć, tortury

10:00 | Sesja Black Monk

Black Monk ■ Sesja RPG ■ blok RPG ■ 50 minut ■ start co godzinę ■ ostatnia sesja od 21:00 ■ Sala 16 (Black Monk) ■ 2 piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Więcej informacji na miejscu w sali.

10:00 | Zapomniane perły – klasyczne podręczniki, które kryją cuda

Tomek Kreczmar ■ Prelekcja ■ blok RPG ■ 50 minut ■ Sala 18 (Prelekccyjna RPG) ■ 2. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Pierwsze podręczniki do narracyjnych gier fabularnych roily się od błędów i nieścisłości. Z czasem jakość techniczna i drukarska rosła. Niemniej wśród często zapomnianych dzieł znaleźć można mnóstwo inspiracji i informacji wciąż godnych

uwagi. Albo wręcz przeciwnie - rzeczy śmiesznych czy budzących politowanie. Rzut oka na wybrane stare pozycje (głównie spod znaku TSR), wciąż godne uwagi z różnych powodów.

10:00 | Życzenie królowej [kampania konwentowa] [16+]

Jakub Zapata ■ *Sesja RPG* ■ *blok RPG* ■ 230 minut
■ *Stołówka* ■ *Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

Królowa Wzgórz panuje nad butnymi i wiecznie się spierającymi klanami Górali i Gryfitów. Mówi się o niej, że jest jak burzowa chmura – piękna z daleka, ale przerażająca, gdy się zbliża. Jej gniew jest straszny, zasłynęła z niego w całym Imperium Lainów. W związku z tym to, że zdecydowała się Was wezwać przed swoje oblicze, budzi wielki niepokój. Jesteście w jej zamku tylko gośćmi. Czego może od Was zażądać królowa?

System: Dwory Końca Świata 3 ed., **liczba graczy** 2-4, sesja dla zaawansowanych graczy, niewymagana znajomość systemu, **trigger:** przemoc, romans

10:00 | Mit i folklor w służbie fantastyki

Agnieszka Hałas ■ *Paweł Majka* ■ *Łukasz Malinowski* ■ *Artur Dzikowy Olchowy* ■ *Katarzyna Podstawek* ■ *Panel Dyskusyjny* ■ *blok literacki* ■ 110 minut ■ *Sala 247* ■ 2. piętro ■ *Wojewódzka Biblioteka Publiczna*

Fantastyka często inspirowane się mitologią i folklorem, a autorzy wpisują wybrane fragmenty mitów i legend w swoje dzieła. Czy retelling pomaga mitom zyskać nowe życie i trafić do nowych odbiorców? Jak bardzo folklor jest obecny w fantastyce? Jak często tak naprawdę mity i folklor wpływają na fantastykę?

10:00 | Starcie ekranowych uniwersów

Bartosz 'Kapitan Fandom' Piotrowski ■ *Prelekcja* ■ *blok Kino i TV* ■ 50 minut ■ *Sala: A1* ■ 1. piętro ■ *Arteteka*

Do niedawna kluczem do sukcesu ekranizacji komiksów superbohaterów było osadzenie filmów we wspólnym świecie. Teraz studia poszły o krok dalej, łącząc kilka swoich uniwersów w tzw. multiwersa z alternatywnymi wersjami bohaterów. Podczas tej prelekcji poznacie strukturę owych wieloświatów wykreowanych przez największych graczy na rynku (Marvel Studios i DC Films) oraz plany i plotki dotyczące ich rozwoju.

10:00 | Uszuj sobie potwora

Krystyna 'Wiewiur' Stawiarska ■ *Rafał Chojnacki* ■ *Warsztaty* ■ *Atrakcje rodzinne* ■ 110 minut ■ *Sala: A2* ■ 2. piętro ■ *Arteteka*

Na warsztatach uczestnicy uszują wypchają i pokochają potwornego pluszaka.

10:00 | Zgnity Obwarzanek [Galakta]

Marek Mydel ■ *Sesja RPG* ■ *blok RPG* ■ *Sala: 53* ■ 1. piętro ■ *Wojewódzka Biblioteka Publiczna*

Zapraszam na sesję pozwalającą zapoznać się z systemem Mutant: Rok Zerowy, na której wkroczycie do zasnutej skażoną mgłą Nowej Huty po apokalipsie i poznać tajemnicę „Centralnego” - legendarnego miejsca pełnego wspomnień z dawnych czasów.

11:00 | Spotkanie wspominkowe z Jadwigą Zajdel

Jadwiga Zajdel ■ *Julianna Grefkowicz* ■ *Prelekcja* ■ *blok fandomowy* ■ *sala 2 (Prelekcyjna 1)* ■ *parter* ■ *Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

Z okazji Jubileuszowego XX Imladrisu (w tym roku w randze Polconu) dobry duch polskiego fandomu, honorowa patronka nagrody Fandomu Polskiego Jadwiga Zajdel opowie o swoich wspomnieniach związanych z Polconami, polskim fandomie widzianym jej oczami i... przyjaźni z naszym Imladrisowym smokiem Kazimierzem.

11:00 | Nie tylko piratki, czyli kobiety na morzu

Anna Siemomysła Hryczyszyn ■ *Prelekcja* ■ *blok historyczny* ■ 50 minut ■ *sala 6 (Prelekcyjna 2)* ■ 1. piętro ■ *Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

Marynarka wojenna, flota handlowa, statki pirackie - to miejsca przez długi czas zarezerwowane dla mężczyzn. Nie oznacza to jednak, że nie pojawiały się w nich kobiety. Jakie były? Skąd się brały? Co o nich sądzono? Godzinna pogadanka o ciekawej historii żeglarek od XVII wieku do końca floty żaglowej.

11:00 | Jedyń Pierścień, Wyprawa za Mur i inne fantazje z dzieciństwa - w przekładzie

Tomasz Majkowski ■ *Prelekcja* ■ *blok literacki* ■ *sala 7 (Prelekcyjna 3)* ■ 1. piętro ■ *Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

Nic przecież prostszego niż przekładać gry, które opierają się na funkcjonujących w tłumaczeniu powieściach, które tak dobrze zna się z dzieciństwa! I nic łatwiejszego, niż je prowadzić. W czasie spotkania chciałbym jednak rzecz utrudnić i opowiedzieć o wyzwaniach, związanych z tłumaczeniem gier fabularnych opartych o doskonale znany materiał literacki oraz o własnych wyobraźniowych powrotach do krainy lektur, którymi się człowiek zaczytywał przed trzydziestu laty.

11:00 | (Almost) 50 Years of D&D

Esther MacCallum-Stewart ■ Prelekcja ■ blok
RPG ■ 50 minut ■ sala 9 (Prelekcijna 4) ■ 1. piętro
Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Dungeons & Dragons is 50 years old in 2024. But why has it remained so popular? Esther will talk about the legacies of D&D, how it has influenced gaming since 1974, and what changes it is enabling in modern gaming. Also owlbears.

11:00 | Conan 2d20 RPG i co z nim zrobić

Marcin 'Seji' Segit ■ Prelekcja ■ blok RPG ■ 50 minut ■ Sala 18 (Prelekcijna RPG) ■ 2. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Pogadanka o grze fabularnej „Conan 2d20”. Czy koniecznie trzeba grać barbarzyńcą? Dlaczego Conan nie lubi podróży? Co można zrobić dwudziestu strażnikom kamieniolomu? Czy gra dobrze oddaje prozę Roberta E. Howarda? Gdzie szukać śladów ery hyboryjskiej? Jakie kostki zabrać na sesję? A także odpowiedzi na wiele innych pytań.

11:00 | Poszukiwanie życia w kosmosie - astrobiologia na tropie

Ewelina 'ivleen' Górowska-Wójtowicz ■ Prelekcja ■ blok naukowy ■ 50 minut ■ Sala: 245 ■ 2. piętro ■ Wojewódzka Biblioteka Publiczna

Prelekcja dotycząca poszukiwania życia w kosmosie, w tym tropów takich jak np. obecność poszczególnych alfa-aminokwasów, czy całych kwasów nukleinowych. Zdefiniowanie pojęcia kwasów nukleinowych, omówienie powstanie życia na Ziemi. Wyjaśnienie czym jest astrobiologia.

11:00 | Naruto a Kmicic - różnice i (głównie) podobieństwa

Wojciech Zowie Nowak ■ Prelekcja ■ blok komiksowy ■ 50 minut ■ Sala: A1 ■ 1. piętro ■ Arteteka

Co wspólnego ma ze sobą lektura szkolna i manga dla chłopców? Jakie elementy wpłynęły na popularność obu narracji? I czemu warto je porównywać?

12:00 | FORUM FANDOMU

110 minut ■ sala 2 (Prelekcijna 1) ■ parter ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

12:00 | Ci straszni Azjaci

Łukasz Czarnecki ■ Prelekcja ■ blok historyczny ■ 50 minut ■ sala 6 (Prelekcijna 2) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

U schyłku XIX wieku w społeczeństwach zachodnich narastać zaczął lęk przed tzw. „złotym niebezpieczeństwem”. Choć cała Azja poza Japonią leżała u stóp białego człowieka, który bezlitośnie ją eksploatował, sen z oczu Europejczykom i Amerykanom spędzała wizja podboju Zachodu przez ludy Dalekiego Wschodu. Lęk ten znalazł wyraz w popkulturze, na przełomie stuleci w brytyjskiej literaturze narodził się archetyp chińskiego geniusza zła, który zrobić miał zawrotną karierę i pozostawać żywym aż do lat 70. XX wieku, a gdzieś tam gdzie nawet dłużej. Słuchacze prelekcji zapoznają się z całą galerią nikczemnych fikcyjnych zloczynców z Dalekiego Wschodu knujących niecie spiski na kartach książek i komiksów oraz ekranach kin. Ujawnione zostanie, co demoniczny Chińczyk robił w egipskiej świątyni, dlaczego pewną gejszę biali niewolnicy wnieśli do Paryża, czyim synem był Shang Chi oraz z kim walczył Batman w roku 1943.

12:00 | Literatura Science Fiction jako źródło inspiracji

Łukasz Marek Fiema ■ Prelekcja ■ blok literacki ■ 50 minut ■ sala 10 (Literacka) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Gatunek fantastyki naukowej, który pół wieku temu miał w naszym kraju podatny grunt do wzrostu i bujnie się rozwijał, popadł w zapomnienie. Traktowany obecnie przez krytyków głównego nurtu popkultury bez powagi, jaka mu towarzyszyła, gdy na łamach miesięcznika „Młody Technik” pisali Lem, Zajdel czy Trepka, a nawet wspomniany przez nich z nieukrywaną pogardą, uznawany jest częstokroć za nurt będący wyrazem niedojrzałego eskapizmu, niegodny zainteresowania poważnych literaturoznawców. Tymczasem współczesna science fiction od zarania swych dziejów nie tylko stanowiła wyśmienitą rozrywkę dla przeciętnego odbiorcy, rozwijając wyobraźnię i popularyzując zagadnienia naukowe, ale również była źródłem inspiracji dla specjalistów różnych dyscyplin, torując drogę do nowych odkryć i spektakularnych osiągnięć. Wykład przybliży tę rolę fantastyki naukowej na przykładzie dokonania związanych z badaniem oraz wykorzystaniem przestrzeni kosmicznej udowadniając znaczenie tego gatunku jako siły napędowej postępu naukowo-technicznego.

OKOLICA KONWENTU

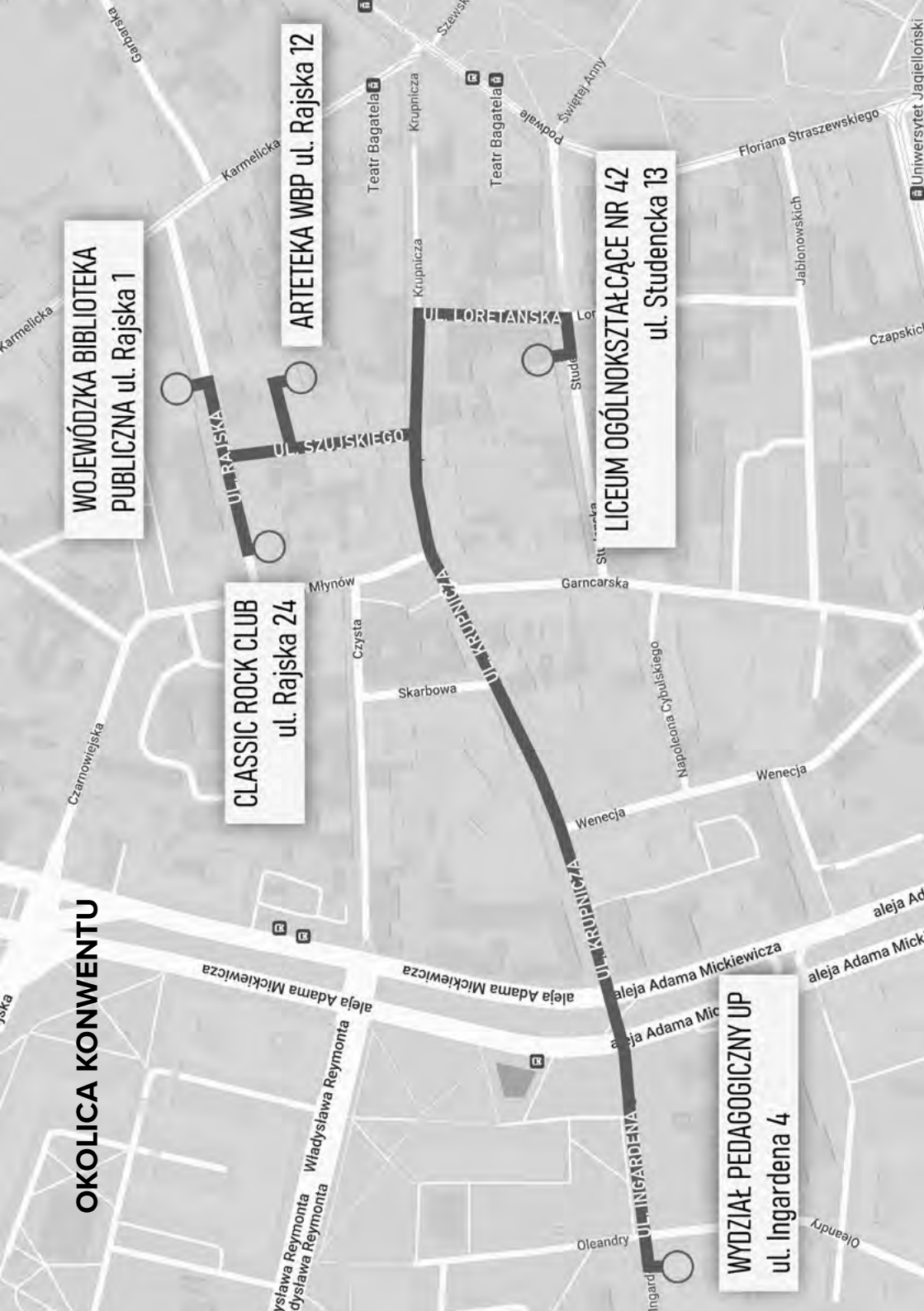
WOJEWÓDZKA BIBLIOTEKA
PUBLICZNA ul. Rajska 1

CLASSIC ROCK CLUB
ul. Rajska 24

ARTETEKA WBP ul. Rajska 12

LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE NR 42
ul. Studencka 13

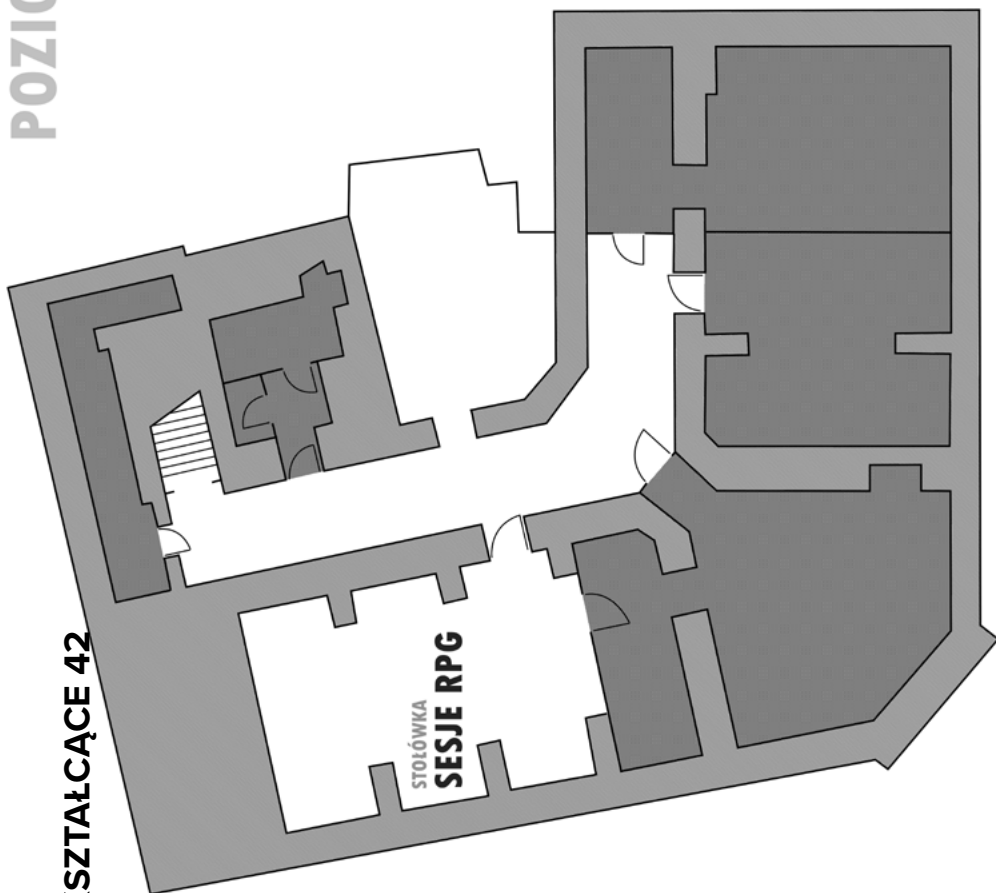
WYDZIAŁ PEDAGOGICZNY UP
ul. Ingardena 4



LICEUM

OGÓLNOKSZTAŁCĄCE 42

ul. Studencka 13



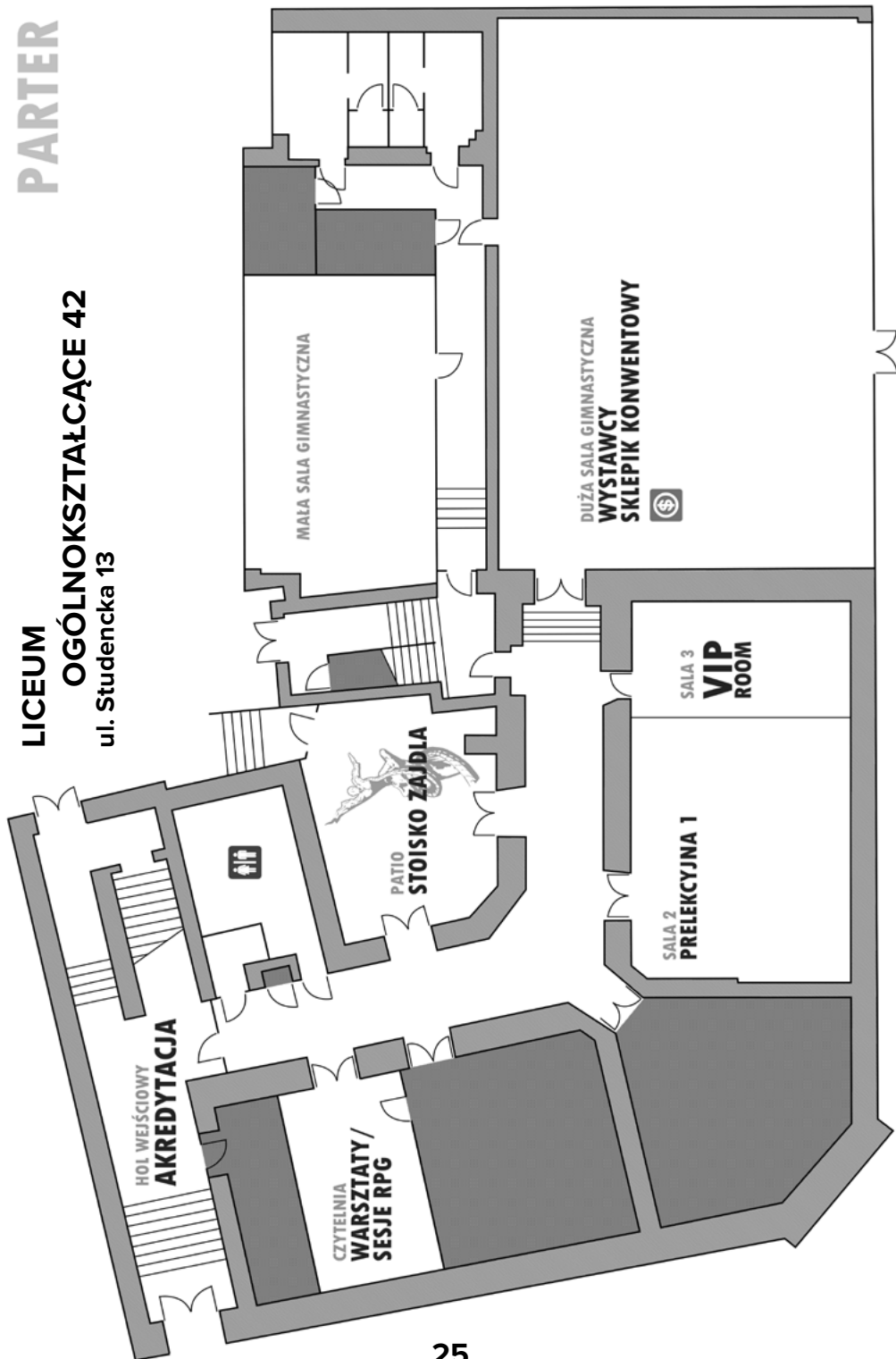
POZIOM -1

PARTER

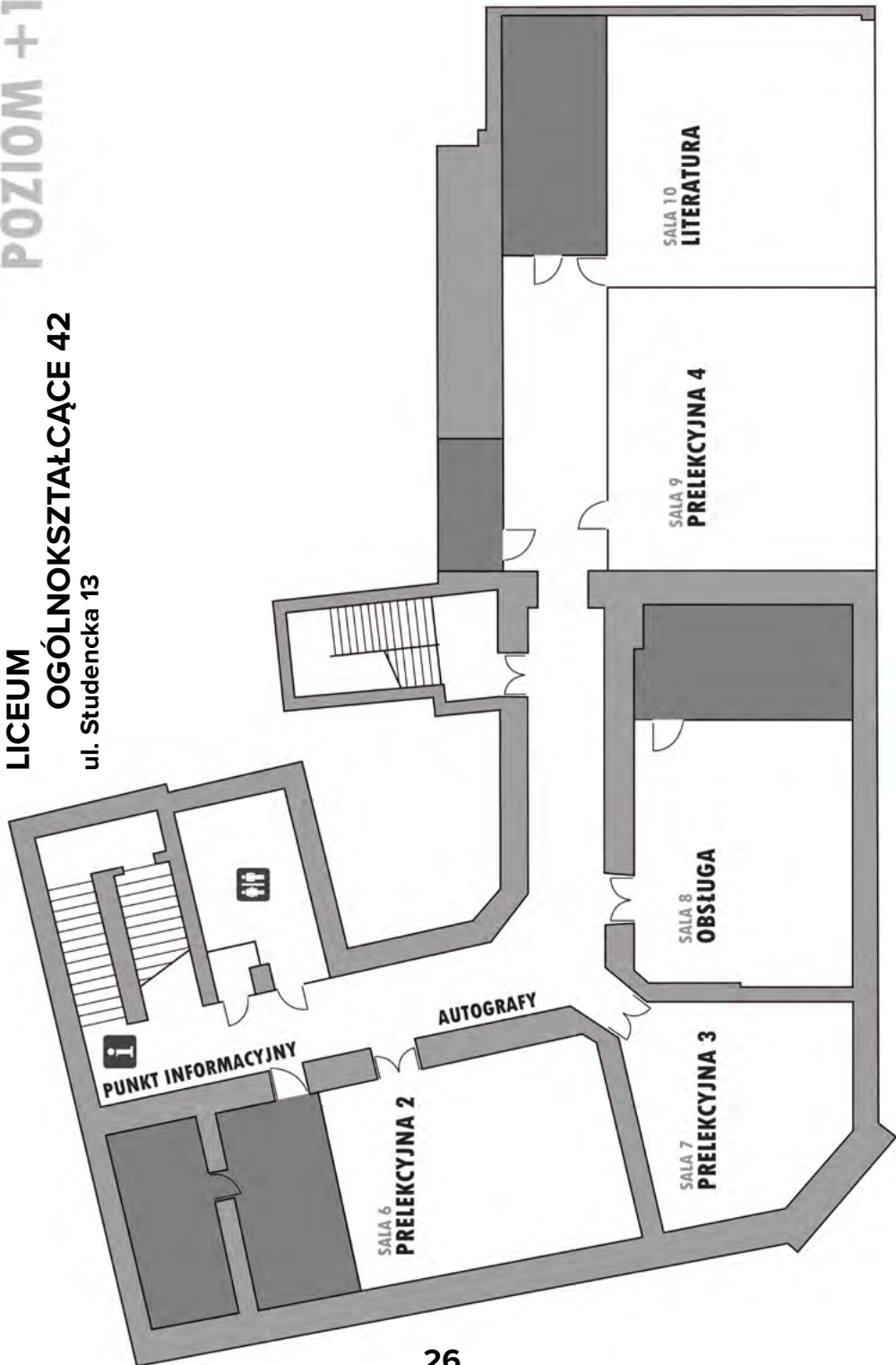
LICEUM

OGÓLNOKSZTAŁCĄCE 42

ul. Studencka 13



**LICEUM
OGÓLNOKSZTAŁCĄCE 42
ul. Studencka 13**

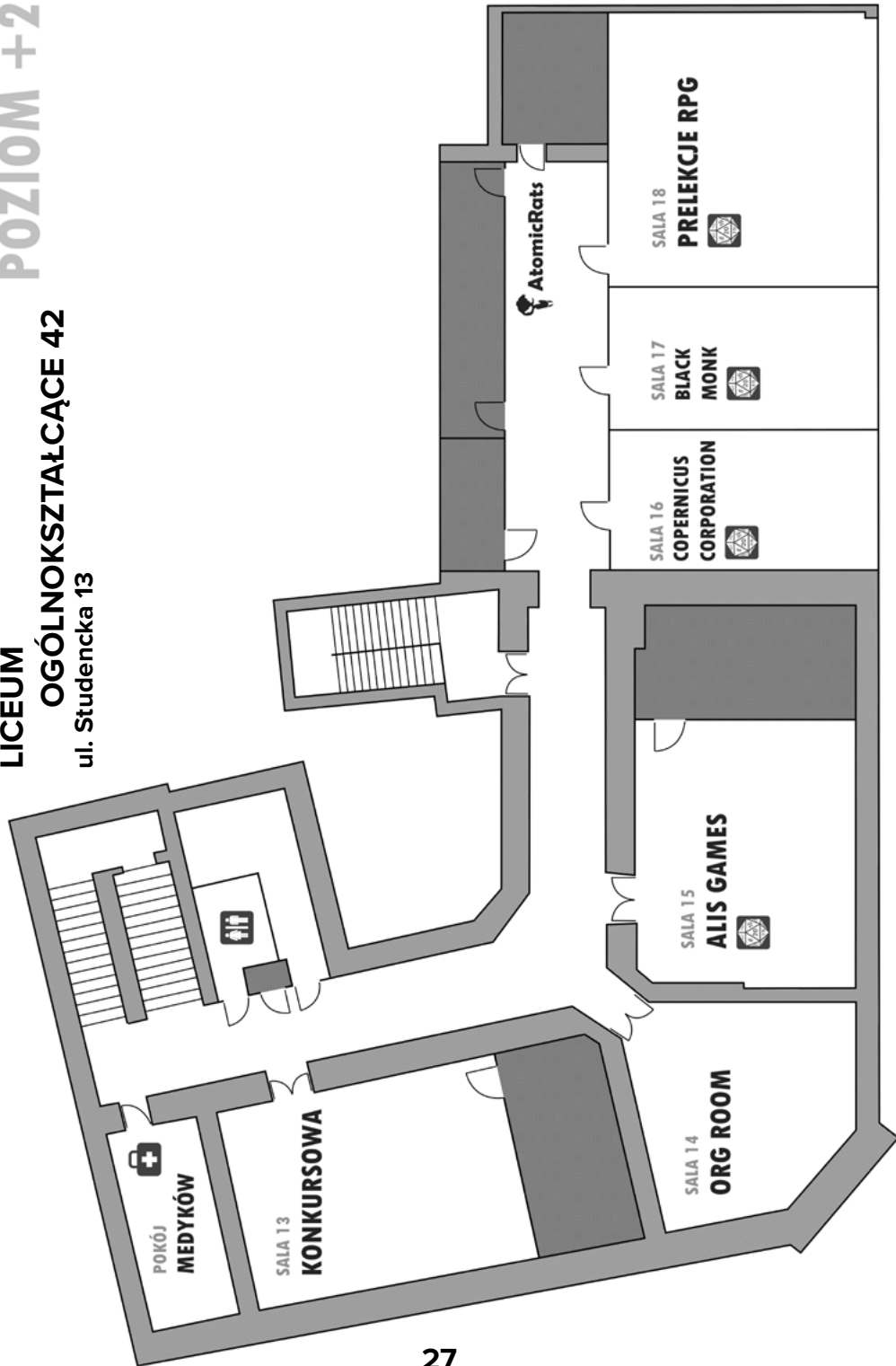


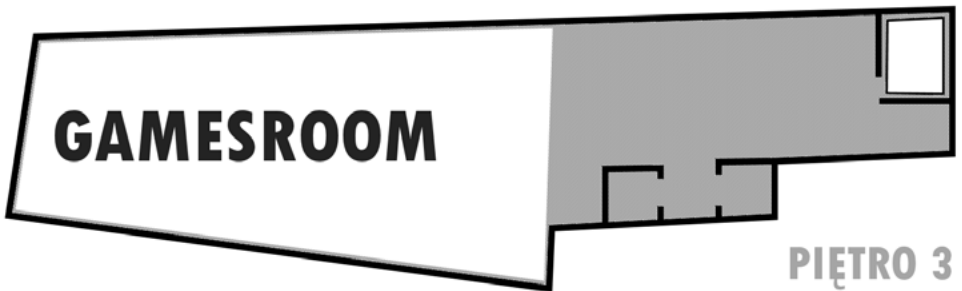
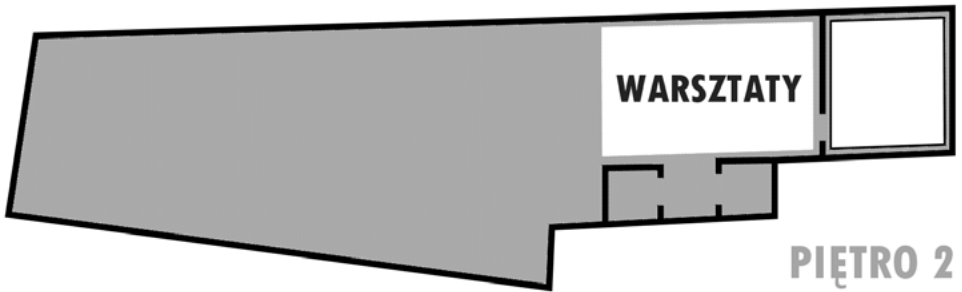
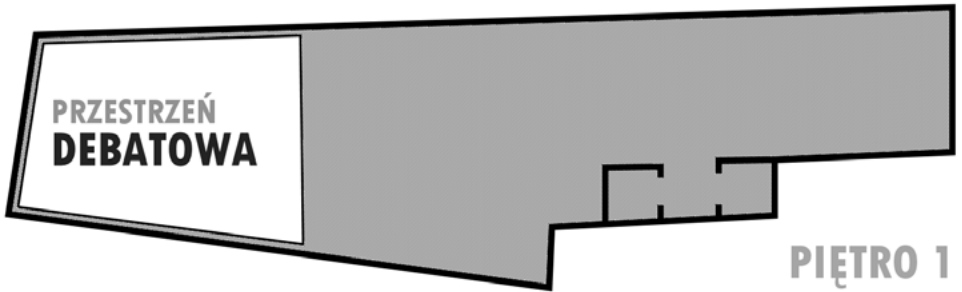
LICEUM

POZIOM +2

OGÓLNOKSZTAŁCĄCE 42

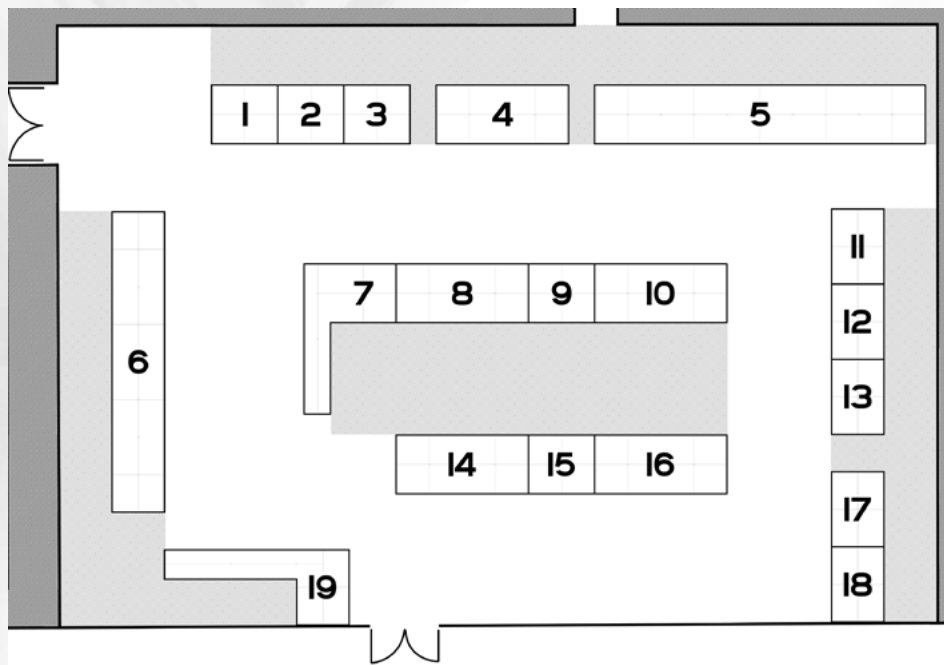
ul. Studencka 13





LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE 42

ul. Studencka 13, duża sala gimnastyczna



- | | |
|-----------------------------------|--|
| 1. Imladrisowy sklepik konwentowy | 11. Bruxa Jewelry |
| 2. MT Creations | 12. Martva Natura |
| 3. Papa Dwarf | 13. Mad-Artisans |
| 4. Kumkwatek | 14. Alis.Games |
| 5. Black Monk | 15. – |
| 6. Akuma Inn | 16. SK Rękodzieło |
| 7. – | 17. Hexed Panda |
| 8. Wydawnictwo IX | 18. Macierz Tu Jest |
| 9. Sinsitra | 19. Grumpy Geeks |
| 10. Copernicus Corporation | 20. Rubicon Coffee & Tea (Patio, parter) |

12:00 | Konkurs filmowy

Ewa Kapadocja Lasota ■ *Konkurs* ■ *Kino i TV*
■ 170 minut ■ *sala 13 Konkursowa* ■ 2. piętro ■
Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Największy na wschód, zachód, północ i południe od rzeki Pekos konkurs filmowy! Tak po prostu ;)

12:00 | Szkoła Mistrzowania

Sebastian Basti Wawrzyńczyk ■ *Monika Auraya Czyżowicz* ■ *Warsztaty* ■ *blok RPG* ■ 110 minut ■
Sala 18 (Prelekcyjna RPG) ■ 2. piętro ■ *Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

Jak prowadzić sesję, jak radzić sobie z problemami na sesji, graczami, mechanikami i wszystkim tym co sprawia, że się stresujemy.

12:00 | Naukowo o monitoringu wizyjnym – (prawie) cała prawda

Jakub Bonus Mączka ■ *Prelekcja* ■ *blok naukowy* ■ 50 minut ■ *Sala 245* ■ 2. piętro ■
Wojewódzka Biblioteka Publiczna

A więc chcesz wiedzieć, co łączy Ludwika XIV, rakiety U2 z wyspy Uznam, Magiczne Zwierciadło, magnetowidy i koniec Zimnej Wojny ze współczesnymi systemami zabezpieczeń i prewencji kryminalnej? Spotkajmy się i porozmawiajmy o tym, jaka jest rola monitoringu wizyjnego (CCTV), jak funkcjonuje i co ma polityka do badań nad jego skutecznością. W bonusie: jak to wszystko wykorzystać w trakcie sesji RPG, aby stworzyć wiarygodną historię.

12:00 | Doktor Lem

Krzysztof Rewiuk ■ *Magdalena Świerczek - Gryboś* ■ *Lukasz Kucharczyk* ■ *Panel dyskusyjny* ■ *blok literacki* ■ 50 minut ■ *sala 247* ■ 2. piętro ■
1. piętro ■ *Wojewódzka Biblioteka Publiczna*

Zapraszamy do wspólnej dyskusji o tym, czy Stanisław Lem był lekarzem, jaki wpływ na jego twórczość miało medyczne wykształcenie i dlaczego lekarze piszą najlepszą fantastykę.

12:00 | Fenomen kulturowy Gwiezdných Wojen

Maja Mahiyana Kędras ■ *Prelekcja* ■ *Kino i TV* ■ 50 minut ■ *Sala A1* ■ 1. piętro ■ *Arteteka*

Pierwszy film z uniwersum Gwiezdných wojen wyszedł już 45 lat temu, jednak mimo upływu lat kosmiczna saga dalej cieszy się ogromną popularnością. Objawia się ona nie tylko w nowych pozycjach, takich jak seriale, komiksy, gry i książki, ale i w nieustannie istniejącej społeczności fanowskiej. Można się zastanowić jak to się stało i dlaczego wiele innych uniwersów fantastycznych nie cieszy się aż takim uznaniem. I właśnie na te pytania chciałabym odpowiedzieć na mojej prelekcji ;)

12:00 | Pomaluj figurkę

Leszek Cyfer ■ *Warsztaty* ■ *blok atrakcji rodzinnych* ■ 110 minut ■ *Sala A2* ■ 2. piętro ■ *Arteteka*

Zobacz jak łatwo jest pomalować figurkę do gry albo zabawy. Wszystko, co potrzeba zostanie Ci udostępnione, a pomalowana figurka będzie Twoja ;)

13:00 | Wyprawy wikingów na koniec świata

Łukasz Skald Malinowski ■ *Prelekcja* ■ *blok historyczny* ■ 50 minut ■ *sala 6 Prelekcyjna 2* ■
1. piętro ■ *Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

Świat wikingów to przestrzeń pełna wypraw. W skandynawskich sagach opisano wiele podróży, zarówno do krain historycznych, takich jak Ruś czy Bizancjum, jak i do legendarnych królestw na końcu świata. Na prelekcji dowiesz się, który z wikingów zawędrował do Indii, do krainy olbrzymów, a nawet do Raju!

13:00 | NFT - Horror każdego gamedesignera

Bartosz SmreQ Smreczyński ■ *Prelekcja* ■ *blok gier* ■ 50 minut ■ *sala 7 (Prelekcyjna 3)* ■ 1. piętro ■ *Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

W 2022 głośno zrobiło się o NFT i ich możliwych zastosowaniach w designie gier komputerowych. Celem tej prelekcji jest zaznajomienie was z konceptem NFT, jak dokładnie one działają, jakie problemy miałyby rozwiązywać oraz wyjaśnienie czemu nie rozwiążą absolutnie żadnego. Wszystko to z perspektywy osoby pracującej na co dzień w wydawnictwie gier wideo.

13:00 | Trendy w literaturze na przestrzeni dekad

Michał Cholewa ■ *Anna Karłowicz* ■ *Jakub Nowak* ■ *Radek Rak* ■ *Panel dyskusyjny* ■ *blok literacki* ■ 50 minut ■ *Sala 10 (Literacka)* ■ 1. piętro ■ *Liceum Ogólnokształcące nr XLII*

Czy możemy powiedzieć, że każda dekada miała zapotrzebowanie na konkretną tematykę? Skąd się to wzięło? Czy jakiś trend góruje obecnie?

13:00 | Jak zebrać kilka losowych elementów i zrobić z nich scenariusz

Adam Wieczorek - Black Monk ■ *Warsztaty* ■ *blok RPG* ■ *Sala 16 Black Monk* ■ 2. piętro ■
Liceum Ogólnokształcące nr XLII

13:00 | Sesja na ostrzu noża

Radostaw Ganczarek (Radowił RPG) ■ *Prelekcja* ■ *blok RPG* ■ 50 minut ■ *Sala 53* ■ 1. piętro ■ *Wojewódzka Biblioteka Publiczna*

Czy często masz taką sytuację na sesji, że gracz albo MG ewidentnie psuje wszystkim dobrą

zabawę? Nie musi to wynikać z tego, że ta osoba robi to specjalnie. Mamy różne doświadczenia i założenia w naszych głowach i nie potrafimy czytać w myślach, aby spełnić wymagania współgraczy. Ta prelekcja jest właśnie o tym. O tym, jak mało trzeba, aby rozpuścić burzę i o tym, co trzeba zrobić, aby jej uniknąć i wszystkim grało się lepiej.

13:00 | Naukowe granice magii (Nauka po głębszym)

Maciej Syeras Lipok ■ Prelekcja ■ blok naukowy ■ 50 minut ■ Sala 245 ■ 2. piętro ■ Wojewódzka Biblioteka Publiczna

Oglądając filmy, seriale czy ogrywając kolejne gry video spotykamy się z masą nadprzyrodzonych zjawisk które powszechnie nazywamy mianem „magii”. Jednak, czy aby na pewno tym właśnie są? Czy aby na pewno supermoce takie jak niewidzialność, kontrola nad żywiołami, czytanie w myślach czy błyskawiczna regeneracja są niemożliwe? W trakcie tej prelekcji przyjrzymy się różnym magicznym mocom niezbyt poważnym naukowym okiem, odnosząc się do najnowszych zdobyczy techniki, nauki i memów...

13:00 | Jak ułatwienia dla niewidomych czynią fantastykę lepszą i ciekawszą też dla widzących?

Marcin Wilk Opolski ■ Magdalena Rutkowska ■ Prelekcja ■ blok literacki ■ 50 minut ■ sala 247 ■ 2. piętro ■ Wojewódzka Biblioteka Publiczna

Ułatwienia dla niewidomych mogą sprawić, że fantastyczne okładki i ilustracje zaczynają żyć własnym życiem i będzie można odkryć je na nowo. Czasem wręcz stają się opowieścią samą w sobie i przenoszą w zupełnie nowe światy. Przekonaj się, co audiodeskrypcja może dać odbiorcom widzącym i... jak mocno może pomóc pisarzom i grafikom – także pod kątem pobudzenia kreatywności.

PS Będzie też parę słów o ułatwieniach dla osób z zaburzeniami koncentracji.

13:00 | „Czy Totoro wróżył z fusów? - jak animacje Ghibli przewidziały problemy Zachodu”

Weronika Bandarzewska ■ Prelekcja ■ blok kino i TV ■ 50 minut ■ Sala: A1 ■ 1. piętro ■ Arteteka

Czy tematyka poruszana w produkcjach animacyjnych studia Ghibli wynika jedynie z motywów kultury japońskiej? Czy też - z dużą łatwością odnaleźć można w dziełach, takich jak „Mój sąsiad Totoro”, „Księżniczka Mononoke”, „Grobowiec świetlików” czy „Spirited Away”, motywy nam znane z codzien-

ności...? Nad akuratnością animacji znanego studia pochylił się podczas wspólnej prelekcji. Porozważamy wspólnie nad tym, czy Miyazaki przewidział codzienne rozterki ludzi Zachodu.

14:00 | Smoki Fandomu

Barbara Świerczyńska ■ Pokaz ■ blok fandomowy ■ 50 minut ■ sala 2 (Prelekcyjna 1) ■ parter ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

No cóż... Najpierw było jajo. Po ośmiu latach działalności w Fandomie zostajemy SMOCZKIEM! Po dziesięciu latach pasowani jesteśmy mieczem i honorowym tytułem SMOKA FANDOMU, upamiętniając Tych, co odeszli i już śpią sobie na złocie.

14:00 | Zew Zajdla. Po co to komu?

Jacek Falejczyk ■ Prelekcja ■ blok fandomowy ■ 50 minut ■ sala 6 (Prelekcyjna 2) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Za nami kolejna edycja akcji pod kryptonimem Zew Zajdla. Może nawet coś o niej słyszeliście. A jeśli się chcecie dowiedzieć, co to jest, skąd się wzięło i jaki ma cel, to zapraszam na moją prelekcję. To tylko 50 minut!

14:00 | Do your research czyli cosplay historyczny okiem rekonki

Marzena 'Alienor' Podkowińska ■ Prelekcja blok historyczny ■ 50 minut ■ sala 7 (Prelekcyjna 3) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Za każdym razem, gdy decydujemy się na cosplay czerpiący ze strojów historycznych, warto poszperać i dowiedzieć się, jak te stroje działały. To, że czegoś nie widać, nie znaczy, że nie ma to wpływu na efekt finalny stroju. Inaczej zamiast pięknej balowej sukni będziemy mieć zmokłą kurę i trud poświęcony na stworzenie stroju pójdzie na marne. Więc nawet jeśli mielibyście to potem odrzucić, warto poświęcić trochę czasu na research.

14:00 | Od damzeli w distresie po Śnieżkę bandytkę. Ewolucja fantastycznych kobiet w popkulturze

Ewa Paternoster Gang Tomaszewicz ■ Małgorzata River Rawińska ■ Prelekcja ■ blok literacki ■ 50 minut ■ sala 10 (Literacka) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Baśniowe kobiety, zarówno kanoniczne, jak i przetworzone w popkulturze, długo czekały, aż ktoś je uratuje i da im własny głos. River Małgorzata Rawińska i Ewa Tomaszewicz z Whosome.pl obudzą Śpiącą Królowę, wręczą luk Śnieżce i opowiedzą o drodze, jaką przeszły kobiety w literaturze, filmach i serialach na drodze do stawania się kim chcą.

14:00 | Koncert erpegowych piosenek

Radosław Ganczarek (Radowit RPG) ■ Występ
■ blok RPG ■ 50 minut ■ Czytelnia ■ parter ■
Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Znasz już erpegowe piosenki? To utwory, w których opowiadam o grach fabularnych! Znajdziesz w nich opowieści z sesji, przemyślenia o różnych systemach oraz dużo humoru! Na Imladrisie wystąpię i zagram moje najlepsze utwory i będę cię zachęcał do śpiewania razem ze mną! Zapraszam na koncert erpegowych piosenek!

14:00 | Kultury grania - słów kilka o społecznej historii RPG

Szymon 'Kostek' Arabas ■ Prelekcja ■ blok
RPG ■ 50 minut ■ Sala 18 (Prelekyjna RPG) ■ 2.
piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Historia RPG-ów opowiedziana nieco inaczej, niż zwykle - nie jako procesja systemów i biografii projektantów, a jako opowieść o graczach, MG-ach i o tym jak grają w RPG-i. Czy się różni przeciętny gracz z 2002 od tego z 2022? Czemu choć druga ekipa gra na tym samym systemie, to u nich BG umiera co sesję, a u nas co kampanię? I skąd wzięli się OSR-owcy? Odpowiedzi na te pytania, skrzętnie wyłowione z morza wpisów blogowych, artykułów prasowych i postów forumowych, możesz poznać na prelekcji.

14:00 | Księżyc Saint-Malo [16+]

Paweł 'Kurczak' Domownik ■ Sesja RPG ■
blok RPG ■ 230 minut ■ Stołówka ■ Liceum
Ogólnokształcące nr XLII

Stanowicie załogę starego, lecz wiernego statku kosmicznego. W ładowni macie rzeczy, których kontrola celna raczej nie powinna zobaczyć. Przed wami cel – baza rebeliantów na niewielkim księżycu planety Saint Malo. Ktoś właśnie wywołał was przez radio. Co może pójść nie tak?

Zapraszam początkujące osoby na lekką, niezobowiązującą awanturniczą sesję SF. Znajomość systemu niewymagana: jest bardzo prosty. Będziemy stosować narzędzia bezpieczeństwa, wspólnie tworzyć historię i dobrze się bawić.

System: Offworlders, **liczba graczy:** 2-5, sesja dla początkujących, niewymagana znajomość systemu, **triggery:** przemoc na poziomie filmu przygodowego PG-13

14:00 | Nie tylko Smok Wawelski i Wanda - legendy krakowskie

Magdalena Kubasiewicz ■ Prelekcja ■ blok
historyczny ■ 50 minut ■ sala 6 (Prelekyjna 2) ■
1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Prelekcja na temat mniej znanych legend krakowskich - starszych wersji legendy o Wandzie, gołębiach z rynku, nożu w Sukiennicach, krakowskich duchach i tym podobnych.

14:00 | Archeologia w popkulturze 2.0

Magdalena 'Ithilnar' Stawniak ■ Prelekcja ■
blok naukowy ■ 50 minut ■ Sala 245 ■ 2. piętro
■ Wojewódzka Biblioteka Publiczna

Archeologia to nie tylko Indiana Jones czy Lara Croft. Science fiction, fantasy, filmy dla dzieci i kryminały... Gdy zaczniemy kopać (!) głębiej w popkulturze, odnajdziemy więcej przykładów badaczy przeszłości, a i okaże się, że sama fantastyka nie mogłaby istnieć bez dorobku pokoleń prawdziwych archeologów. Zapraszam więc w podróż po popkulturowej historii archeologii w wersji rozszerzonej.

14:00 | Horyzonty i granice fantastyki

Paweł Majka ■ Krzysztof Rewiuk ■ Paweł
Dybała ■ Katarzyna Koćma ■ Panel dyskusyjny
■ blok literacki ■ 50 minut ■ Sala 247 ■ 2. piętro
■ Wojewódzka Biblioteka Publiczna

Fantastyka to ogólne określenie na dziesiątki konwencji. Niektórzy krytycy jej nie lubią, inni ją hołubią. Czasem sami zastanawiamy się, co jeszcze jest fantastyką, a co nie. Czy Murakami to fantastyka? Marquez? Czy proza Radka Raka to już realizm magiczny? Czy fantastyce czegoś nie wypada? Czy są tematy, których powinna unikać, czy też nie ma granic? Ale, z drugiej strony, czy wszystko nam wolno i fantastyka nie nakłada na nas żadnych ograniczeń?

14:00 | „Pierścienie Władzy” – serial a książki Tolkiena

Bartosz 'Kapitan Fandom' Piotrowski ■
Prelekcja ■ blok Kino i TV ■ 50 minut ■ Sala A1 ■
1. piętro ■ Arteteka

Będąc już po emisji całego pierwszego sezonu serialu Amazona, przyjrzyjmy się dokładniej pracy, jaką włożyli scenarzyści. W których miejscach odeszli od tego, co Tolkien zawarł w swoich pracach? Czy faktycznie jest tak źle, jak twierdzono przed premierą?

14:00 | Tajemnica Dni Miasta

Konrad Kisiel Paszkowski ■ Sesja RPG ■ blok RPG ■ A2 Arteteka

Dni Miasta to czas odpoczynku, zabawy i oderwania się od szkoły oraz obowiązków. Tym razem jednak dzieje się coś dziwnego... Do miasta przyjeżdża żandarmeria, policja patroluje częściej niż zwykle, zaś na niebie pojawiają się dziwne światła. Dorosli łatwo to sobie wyjaśnią i zapomną - to od dzieciaków zależy, czy rozwiążą zagadkę.

15:00 | O początkach ruchu fanowskiego na świecie i w Polsce

Piotr W. Cholewa ■ Elżbieta Gepfert ■ Prelekcja ■ blok fandomowy ■ 50 minut ■ sala 2 (Prelekcyjna 1) ■ parter ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

15:00 | Marynarka Wojenna w praktyce. Oraz w teorii. Ale tylko troszeczkę

Jacek Falejczyk ■ Prelekcja ■ blok inne ■ 110 minut ■ sala 2 (Prelekcyjna 1) ■ parter ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Rodzi się pytanie, po co taka niefantastyczna i długa prelekcja na konwencie fantastycznym? No cóż. Zawsze uważałem, że odrobina wiedzy ogólnej i specjalistycznej może się w życiu przydać, a umiejętność odróżnienia statku od okrętu, czy też fregaty od korbety to już w szczególności! Nie wspominając już nawet o tym, że postaram się wyjaśnić, dlaczego warto pieniądze podatnika wydawać na okręty, zamiast przepuścić wszystko na czółgi.

15:00 | Mumie, hieroglify, groza - o dziewiętnastowiecznej egiptomanii w dwustulecie odczytania hieroglifów

Agnieszka 'Drakaina' Fulińska ■ Prelekcja ■ blok historyczny ■ 110 minut ■ sala 7 (Prelekcyjna 3) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Egipt od starożytności uważany był za miejsce tajemnicze, kolebkę nauki i magii. Sława przetrwała stulecia, niemniej prawdziwą znajomość kraju faraonów przyniosła Europejczykom wyprawa francuska w latach 1798-1801 i przywiezione z Egiptu rysunki oraz materiały naukowe. Na świecie zapanowała moda na wszystko, co egipskie, która przeniknęła także do rodzącej się w XIX stuleciu fantastyki literackiej. Prelekcja opowie o historii odczytania egipskiego pisma oraz dziwnych przejawach mody na Egipt.

15:00 | Fantasy niejedno ma imię

Agnieszka Hałas ■ Anna Kańtoch ■ Paweł Majka ■ Łukasz Malinowski ■ Radek Rak ■ Panel dyskusyjny ■ blok literacki ■ 50 minut ■ sala 10 (Literacka) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Ubrany fantasy, dark fantasy, a może horror? Jakiego gatunku najbardziej lubią nasi goście, a o jakiego najczęściej proszą ich wierni czytelnicy? Czy mają swoje fantastyczne guilty pleasure?

15:00 | Wielki Turniej Wiedzy z Seriali Wszelakich

Marek Francuz Kazimierzczak ■ Kuba „Bzikebi” Bełzowski ■ Konkurs ■ blok kino i TV ■ konkursowy ■ 110 minut ■ sala 13 (Konkursowa) ■ 2. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Cieężko powiedzieć, kiedy to nastąpiło, ale seriale zawiadnęły naszym wolnym czasem. Wielka Bitwa platform streamingowych będzie miała miejsce również na Imladrisie. Zbieramy punkty w rozgrzewce, potem czekają foldery z waszymi ulubionymi tytułami. Obstawiacie, wybieracie swojego konika i... Zapomniałem dodać, że mają bardzo różny, losowy poziom trudności^^. Rozpoznanawanie lokacji, cytaty, muzyka, scenki - do wyboru, do koloru.

15:00 | 15:00 | Ciemne sprawy w Ostatniej Nadziei [16+]

Anna 'Kresyda' Jakubowska ■ Sesja RPG ■ blok RPG ■ Czytelnia ■ parter ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Żyjemy w mrocznych czasach. Cień Władcy Demonów stopniowo spowija rzeczywistość, niosąc niepokój, cierpienie i rozkład. Może się oczywiście wydawać, że to problem wielkiego świata i możliwych władców, a nie prowincji takiej jak Ostatnia Nadzieja. A jednak kiedy z lokalnej świątyni dochodzą niepokojące odgłosy, a następnie wybiega z niej przerażony młodzieniec, cały w błocie i krwi, to właśnie zwykli mieszkańcy miasteczka będą musieli zmierzyć się z przyczajonymi w okolicy niebezpieczeństwami.

System: Cień Władcy Demonów, sesja dla początkujących, niewymagana znajomość systemu, **trigger:** przemoc

15:00 | Dożynki w dev Denis

Bartosz Zalewski - Copernicus Corporation
■ Sesja RPG ■ blok RPG ■ 170 minut ■ Sala 15
(Copernicus Corporation) ■ 2 piętro ■ Liceum
Ogólnokształcące nr XLII

Dwaj synowie lorda de Amnon, ulubionego doradcy księcia pana, od lat są skłóceni. Może dlatego, że mieli różne matki. Gdy przybyliście do pałacu ich ojca za ważną sprawą, podjął Was starszy z nich, Ange de Amon. Lorda nie ma w domu, złożony chorobą pozostaje w stolicy, ale trafiliście właśnie na rodzinne pojednanie. Młodszy z braci, Serge de Amon, zaprosił brata na ucztę dożynkową. Wraz ze świtą Ange'a znajdziecie się wśród gości. Cóż, lorda nie ma, więc macie trochę czasu do zabicia.

System: Dwory Końca Świata, **liczba graczy:** 2-4, **triggerry:** romans, wątki erotyczne, przemoc, intryga, zdrada

15:00 | Spotkanie z Wydawnictwem Galakta

Marek Mydel ■ Prelekcja ■ blok RPG ■ 50 minut
■ Sala 18 (Prelekcyjna RPG) ■ 2. piętro ■ Liceum
Ogólnokształcące nr XLII

Spotkanie z Wydawnictwem Galakta, na którym znajdą się opis nowości wydawniczych i odpowiedzi na pytania fanów.

15:00 | No dobra, czyli chcesz zarabiać na swojej sztuce?

Roch Urbaniak ■ Prelekcja ■ blok inne ■ 110 minut
■ Sala 53 ■ 1. piętro ■ Wojewódzka
Biblioteka Publiczna

Jak sprzedawać obraz? Jak zacząć pracować z galeriami sztuki? Czy galerie sztuki są potrzebne, żeby zarabiać na swojej sztuce? Jaka jest rola aukcji, a jaka social mediów? Jak mam wycenić swoją sztukę? A jak mam płacić podatki? Trzeba prowadzić tę działalność gospodarczą czy nie? I czy warto w ogóle iść w ilustracje albo concept art w dobie AI. Itd, itp. Pytań o praktyczną stronę zawodu artysty jest mnóstwo, i prędzej czy później zada je sobie każdy, kto coś tworzy. Na dużą część z nich będę potrafił wam odpowiedzieć, więc jeżeli chcecie się dowiedzieć „jak żyć ze swojej sztuki” to nie przegapcie tego spotkania.

15:00 | Czy orkowie są głupi?

Robert Robroj Jurczyk ■ Prelekcja ■ blok popkulturowy ■ 110 minut ■ Sala: 245 ■ 2. piętro
■ Wojewódzka Biblioteka Publiczna

Winą za prymitywny sposób życia typowych „orków” obarczana była zazwyczaj ich niska

inteligencja. Ale czy w praktyce możemy powiedzieć, że orkowie są faktycznie głupi? Czy da się to zmierzyć? Jak? Czy są inne wytłumaczenia dla ich trybu życia? I czy, to w jaki sposób są wykorzystywani w fantasyce ma w ogóle sens?

15:00 | Doctor Who i epoka wielkich zmian

Magdalena 'Lierre' Stonawska ■ Kacper 'Clever Boy' Jurkiewicz ■ Ginny Nawrocki ■ Ewa 'Paternoster Gang' Tomaszewicz ■ Panel dyskusyjny ■ blok kino i TV ■ 110 minut ■ Sala 247
■ 2. piętro ■ Wojewódzka Biblioteka Publiczna

Serial Doctor Who to jedna wielka zmiana – ciągle nowi odtwórcy tytułowej roli, nowe nazwiska w ekipie produkcyjnej, zmienne warunki powstawania i priorytety. Jedna epoka właśnie się kończy – żegnamy się z Trzynastą Doktor – i wypatrujemy kolejnej, nad którą pieczę sprawować będzie fantastyczny Russell T. Davies. W gronie redakcyjnym Whosome.pl podsumujemy ostatnie lata w Doctor Who i porozmawiamy o powoli rysującej się przyszłości.

15:00 | Na srebrnym globie – czekam jeszcze na grę...

Tomek Kreczmar ■ Prelekcja ■ blok gier ■ 50 minut ■ Sala A1 ■ 1. piętro ■ Arteteka

Opowieść o fenomenie zapomnianej trylogii Żuławskiego sprzed wojny oraz o niedokończonych jej ekranizacji. Napisana przeszło sto lat temu „Trylogia księżycowa” to wyjątkowa, czasami wciąż aktualna historia podboju tytułowego satelity Ziemi. W czasach PRL powstawała jej ekranizacja - superprodukcja kręcona przez Żuławskiego (stryjczecznego wnuka pisarza) niestety nigdy nie została ukończona, choć możemy ją oglądać w niepełnej postaci. Historia trudnej ekranizacji i analiza tego, co otrzymaliśmy.

15:00 | Zaginięcie Amelii [16+]

Adrian Żuław Żuławiński ■ Sesja RPG ■ blok RPG ■ 170 minut ■ Sala: A2 ■ 2. piętro ■ Arteteka

W listopadowe popołudnie tajemnicze zaginięcie Amelii przysłała do Badaczy zaniepokojoną współlokatorkę. Brak kontaktu przez telefon, nieodczytane wiadomości i brak aktywności w necie. Potencjalnie kilkoro podejrzanych, lecz w mieście dzieją się ostatnio dziwne rzeczy. Co się stało z młodą studentką, po której ślad zaginął kilka dni temu?

System: Zew Cthulhu, **liczba graczy:** 2-4, sesja dla początkujących, niewymagana znajomość systemu, **triggerry:** okultyzm, magia, używki, przekleństwa/język

16:00 | SPELL i ENCHANTMENT - rozmowa o dwóch magii rodzajach

Zbyszek Janczukowicz ■ Patrycja Paula Gas ■ Prelekcja ■ blok literacki ■ 50 minut ■ sala 7 (Prelekcyjna 3) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Tolkien, Kalewala, Harry Potter, Heroes of Might and Magic oraz szczypta klasyków antropologii - różdżki, zaklęcia, formuły, uroki, artefakty, statystyki - jak to działa lub nie działa? Zaproponuję podział na dwarodzaje magii (SPELL i ENCHANTMENT, wołę unikać polskiego tłumaczenia) i zaproszę uczestników do otwartej rozmowy, podczas której mój podział będą mogli rozwinać, zdekonstruować lub okrasić nowymi przykładami. Filozoficznie i z przymrużeniem oka.

16:00 | Porozmawiajmy o RPG

Marcin 'Seji' Segit ■ Jakub 'Arathi' Nowosad ■ Dyskusja ■ RPG ■ 110 minut ■ Sala 18 (Prelekcyjna RPG) ■ 2. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Otwarta dla wszystkich fanów gier fabularnych dyskusja o polskim rynku RPG, grach i graczach, naszym graniu, naszych potrzebach, obawach i marzeniach. Podzielmy się doświadczeniem i pomysłami. Porozmawiajmy o tym, co nas cieszy, co wkurza i co chcielibyśmy zmienić, zobaczyć, zrobić. Każdy może zabrać głos. Zapraszamy!

16:00 | Jak używać muzyki na sesji?

Michał 'Misiak' Radziszewski ■ Prelekcja ■ RPG ■ 50 minut ■ Sala 245 ■ 2. Piętro ■

Niektórzy mają całe rozbudowane playlisty z muzyką na swoją sesję, a inni włączają dziesięciogodzinny soundtrack z tawerny prosto z YouTube'a. Każde z tych rozwiązań ma coś w sobie i z pewnością jedno z nich jest Tobie bliższe. Na tej prelekcji pokażę Ci, jak ja bawię się muzyką na sesji, jakich używam tricków i jak dzięki niej szukam inspiracji do pisania epickich scen. Pokażę Ci kilkanaście różnych utworów, które podsuną Ci ciekawe muzyczne pomysły na Twoje kolejne sesje.

16:00 | Życie i śmierć w Gwiezdnym Wojnach

Maja 'Mahiyana' Kędras ■ Prelekcja ■ blok kino i TV ■ 50 minut ■ Sala: A1 ■ 1. piętro ■ Arteteka

Tematyka życia i śmierci jest nieodłączną częścią opowieści wojennych, zarówno tych prawdziwych, jak i tych związanych z fikcyjnymi światami. Nie inaczej jest w przypadku uniwersum Gwiezdnego

Wojen, które, jak sugeruje sama nazwa, opowiada o konfliktach w przestrzeni kosmicznej. Na mojej prelekcji opowiem trochę o różnych postawach i zjawiskach przewijających się przez historie z Odległej Galaktyki. Czy faktycznie nie ma śmierci - jest Moc? Przekonajmy się razem!

16:00 | Klątwa na dworze Niewidzialnej Królowej

Selene Salmonella Streich ■ Sesja RPG ■ blok RPG ■ atrakcje dziecięce ■ Sala: A2 ■ 2. piętro ■ Arteteka

Zostań Bohaterem na dworze Niewidzialnej Królowej i pomóż jego mieszkańcom z nową, niecodzienną klątwą, która wpływa na życie ich wszystkich! Skąd wzięła się klątwa? Czy zaczął w tym palce Czarnoksiężnik z Południa? Czy jeszcze kiedykolwiek mieszkańcy będą mogli spać spokojnie?

17:00 | „Co kryje morska toń?” - zwyczaj, przesady i folklor żeglarski dawniej i dziś.

Cezary 'Czeski' Czyżewski ■ Prelekcja ■ blok popkulturowy ■ 110 minut ■ sala 9 (Prelekcyjna 4) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Gdy człowiek wypływa na morze, zdarzyć może się wiele. Co z tego jest prawdą, a co tylko morską opowieścią, wymyślaną by zadziwiać lub straszyc szczone ładowce? Co jest rzeczywistością, a co fantazją? Na te pytania spróbujcie razem z wami odpowiedzieć ktoś, kto sam pływa po morzach i pisze fantastykę. Zapraszamy na pokład!

17:00 | Międzykonwentowy Poczet Władców - Bolesław II Pobożny

Piotr Voynar Wojnarowicz ■ Prelekcja ■ blok historyczny ■ 50 minut ■ sala 6 (Prelekcyjna 2) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

18 edycja MPW! Bolesław II Pobożny to władca sąsiadujących z Polską Czech, którego drogi polityczne i wojskowe niejednokrotnie przecinały się z władcami naszego kraju. Czy tak jak głosi przydomek, był tylko pobożnym władcą, czy może jednak miał też swoją mroczną stronę? Co naprawdę osiągnął? Co mu się nie udało? Co po sobie zostawił? Takich wiadomości, przy muzyce z epoki, okraszonych anegdotami, a także poradami dla rekonstruktorów i LARP-owców, możesz się spodziewać na tej prelekcji.

17:00 | Skąd wzięść cukier w Górach Szarych i dlaczego krasnoludy nie powinny jeść kukurydzy

Cyprian 'Cypis' Bogacz ■ Prelekcja ■ blok historyczny ■ 110 minut ■ sala 7 (Prelekcyjna 3) ■ sala 7 (Prelekcyjna 3) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Dlaczego nawet w fikcyjnych światach warto poświęcać jedzeniu uwagę oraz jak rozwój światowego handlu wpływał na to, co i jak jemy.

17:00 | Worldcon as an experience

Esther MacCallum-Stewart ■ Fionna O'Sullivan ■ James Shields ■ Michał Cholewa ■ Panel dyskusyjny ■ blok fandomowy ■ sala 9 (Prelekcyjna 4) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Worldcon is a convention with a long history. It dates back to 1939. It is a vibrant con that connects tradition and current changes in SFF field. Yet what is it like to attend Worldcon? What makes it unique and worth of all the costs involved

17:00 | Ale to już było - o tym jak z sukcesu 1 książki narodził się gatunek literacki

Marzena 'Alienor' Podkowińska ■ Prelekcja blok literacki ■ 50 minut ■ sala 10 (Literacka) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Dawno, dawno temu Garcí umierał z chęci napisania (i zarobienia na tym pieniędzy) fanfika do znanej od kilkuset lat opowieści. Nie mógł przypuszczać, że wydaniem „poprawionego” prequela swojego fanfika (bo zakończenie zamykało drogę kontynuacji) zapoczątkuje trwającą 50 lat manię na księgi rycerskie (fantasy owych czasów) nie tylko w Hiszpanii, ale również Włoszech, Francji i Niemczech, a nazwy z nich zaczerpnięte trafią do Nowego Świata. I dadzą nam Don Kichota.

17:00 | VaBanque z meekhańskiego pogranicza

Imperium Meekhańskie ■ Konkurs ■ blok literacki ■ 110 minut ■ sala 13 (konkursowa) ■ 2. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Konkurs wiedzy z „Opowieści z meekhańskiego pogranicza” Roberta M. Wagnera w formie klasycznego VaBanque prowadzonego przez jedynego Kazimierza Kaczora. Konkurs wiedzy w formie odwrotnej, my podajemy odpowiedzi, wy zadacie właściwe pytania. To właśnie tu nie ma głupich odpowiedzi, czasami trafiają się źle zadane pytania.

17:00 | Dwanaście lat na polskim rynku RPG: rozwój linii Dworów Końca Świata dotąd i w przyszłości

Jakub Zapała ■ Prelekcja ■ blok RPG ■ 50 minut ■ Sala: 53 ■ 1. piętro ■ Wojewódzka Biblioteka Publiczna

Latem 2010 ukazała się pierwsza edycja naszego renesansowego RPG. Mamy za sobą blisko tysiąc sesji na konwentach i wydanie trzeciej edycji. Zdążyliśmy odejść od postapokaliptycznego świata inspirowanego odrodzeniem po Czarnej Śmierci i przeszliśmy ku epoce odkryć i wielkiej polityki. Kolejne sezony kampanii konwentowej prowadzą system naprzód. Porozmawiamy tu o renesansowej grze o dziedzictwie, władzy i zaufaniu oraz o tym, jak przez przeszło dekadę podtrzymujemy i wciąż rozwijamy ten projekt.

17:00 | Sztuczna inteligencja 2022

Michał Impera Romaszewski ■ Prelekcja ■ blok naukowy ■ 50 minut ■ Sala 245 ■ 2. piętro ■ Wojewódzka Biblioteka Publiczna

Żyjemy w ciekawych czasach skoku technologicznego związanego z rozwojem sztucznej inteligencji (SI). Obecne, słabe SI oparte o sieci neuronowe mają spektakularne zdolności: mistrzostwo w szachach i Go, autonomiczne pojazdy, tworzenie treści. Polegamy na nich, a fantastyka wybiega w przyszłość kreśląc wizję silnych SI, posiadających osobowość i decydujących o losach świata. W ramach spotkania prześledzimy historię SI oraz obecny stan sztuki i zastanowimy się, jaka czeka jej przyszłość.

17:00 | Triumf krótkiej formy

Iza Grabda ■ Łukasz Kucharczyk ■ Olga Niziołek ■ Panel dyskusyjny ■ blok literacki ■ 50 minut ■ Sala 247 ■ 2. piętro ■ Wojewódzka Biblioteka Publiczna

Czyli czasy opowiadań, artykułów, tzw. szortów i rolek. Dlaczego coraz częściej sięgamy po krótkie formy? Czy zbiory artykułów wypierają dziś dzieła tematyczne, a tomiki opowiadań pełnowymiarowe powieści? Czy porzuciliśmy kino na rzecz portali streamingujących dostępne na życzenie seriele? Dlaczego media promujące krótkie formy medialne robią furorę w sieci?

Jako dodatek, zapraszamy do krótkiej dyskusji o tym, na ile serial traktujemy jako krótką formę - w kontekście długości pojedynczego odcinka oraz w zachowującej ciągłość fabuły całości.

17:00 | Hity satelity

Tomek Kreczmar ■ *Prelekcja* ■ blok kino i TV ■ 110 minut ■ Sala A1 ■ 1. piętro ■ Arteteka

„Klasyka” filmu fantastycznego ery satelitarnej tv i Direct to VHS. Klasyka przez duże K, czyli przegląd tego, co w takim czy innym sensie zostało zapomniane. Często słusznie. A czasem wręcz przeciwnie. Mało kinowych hitów, dużo VHS-owych shitów ;)

18:00 | 24 lata Imladrisów. Początki Krakowskiego Weekendu z Fantastyką oczami pierwszego koordynatora

Rafał Olszowski ■ *Prelekcja* ■ blok fandomowy ■ 50 minut ■ sala 6 (*Prelekccyjna 2*) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Pierwszy Imladris odbył się w styczniu 1998 roku, kolejny ledwie kilka miesięcy później. To kawał czasu, więc najwyższy czas, żeby odgrzebać te wspomnienia i na nowo przyjrzeć się krakowskiemu fandomowi końca lat 90. Będzie można zobaczyć fajne archiwalia, takie jak plakat i informator pierwszego Imladrisu, i posłuchać o tym, jak rodziła się najlepsza (chyba) krakowska impreza fantastyczna.

18:00 | Skąd ja to znam czyli Pratchetta igraszki z popkulturą

River Rawińska ■ Piotr W. Cholewa ■ *Prelekcja* ■ blok literacki ■ 50 minut ■ sala 10 (*Literacka*) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Piotr Cholewa i River Rawińska opowiedzą o pratchettowskich igraszkach z wiecznie żywą (pop)kulturą. Będzie o pamiętanych nawiązaniach i o takich, które kojarzą już tylko fantastyczne dinozaury.

18:00 | Szlaki Starego Świata, czyli o linii wydawniczej WFRP 4 ed.

Jakub Zapała ■ *Prelekcja* ■ blok RPG ■ 50 minut ■ Sala 18 (*Prelekccyjna RPG*) ■ 2. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Przygodę z czwartą edycją Warhammera zaczęliśmy w miastach nad błotnistym Reikiem. Podręcznik podstawowy i pierwsze dodatki skupiły się na Reiklandzie. Tam też zaczęła się kampania Wewnętrzny Wróg – i to ona właśnie wyprowadziła nas z okolic Altdorfu. Wraz z jej bohaterami ruszamy teraz poznać drogi i bezdroża innych prowincji Imperium i z czasem – reszty Starego Świata. Na tej prelekcji opowiemy trochę o tym, co do Warhammera wychodzi ostatnio i co w najbliższym czasie ukaże się po polsku.

18:00 | Łowy Kalidońskie

Paweł Tredo Potakowski ■ *Sesja RPG* ■ blok RPG ■ Stołówka ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Z całego kosmosu zlatują bogacze, by móc polować z Machiko Noguchi. Kiedy bez zapowiedzi przylatuje pluton Kolonialnych Marines wiecie, że kroi się grubsza akcja. O co Szefowej chodzi z tym wspominaniem życia wśród “prawdziwych” Łowców?

Scenariusz przygotowany na **4 gotowe postaci**. Nie wymagamy znajomości systemu **OBCY RPG**, ale warto chociaż kojarzyć uniwersum Aliena oraz Predatora. Inne scenariusze Tredo jako Flagowej Matki Gry Wydawnictwa Galakta można zobaczyć na kanale [youtube.com/carnivalteam](https://www.youtube.com/c/carnivalteam)

18:00 | Od ludzkich feromonów do broni psychochemicznej

Edwin Sieredziński ■ *Prelekcja* ■ blok naukowy ■ 50 minut ■ Sala 53 ■ 1. piętro ■ Wojewódzka Biblioteka Publiczna

Swego czasu podnoszona była kwestia, czy ludzie wydzielają feromony i wykorzystują nawet w sposób nieświadomy tę formę komunikacji. W pewnym momencie temat znikł i był uważany za kaczkę dziennikarską. Czy nie zajął się tym ktoś bardziej zainteresowany? Broń psychochemiczna pozwalająca oddziaływać na tłumy przecież stanowi marzenie każdej władzy. Biorąc pod uwagę istnienie w przeszłości projektu MK ULTRA, należy się zastanowić, czy nie jest to tylko kolejna teoria spiskowa.

18:00 | Jak Fandom pomógł mi napisać doktorat?

Dominik ‘Homyg’ Charczun ■ *Prelekcja* ■ blok naukowy ■ 50 minut ■ Sala 245 ■ 2. piętro ■ Wojewódzka Biblioteka Publiczna

Przyszły doktor nauk fizycznych Dominik Charczun opowie o swoich fandomowych inspiracjach (i motywacjach) do napisania doktoratu „Spektroskopopia modów wnęki optycznej z bezpośrednim wykorzystaniem optycznego grzebieńa częstotliwości”, a po polsku: co to znaczy czesać molekuly i dlaczego grzebień to najfajniejsze lasery i co z tym wszystkim ma wspólne fantastyka.

PROGRAM – SOBOTA

19:00 | Gala Nagrody Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla

Związek Stowarzyszeń "Fandom Polski" ■ Wydział Pedagogiczny Uniwersytetu Pedagogicznego im. KEN w Krakowie ■ Aula ■ ul. Ingardena 4

Nagroda Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla - najstarsza polska nagroda dla twórców fantastyki - w tym roku przyznana zostanie na Imladrisie! Zapraszamy na uroczystą galę, podczas której poznamy tegorocznych laureatów, wyłonionych Waszymi głosami. Tak, Waszymi. Do 12:00 w sobotę macie czas na wrzucenie do urny tej małej karteczki, którą dostaliście razem z identyfikatorem. Czytaliście? Podobało się? Głosujcie!

19:00 | Standardowe Umiejętności Magiczne - SUM-y

Marek Francuz Kazimierzczak ■ Kuba „Bzikebi” Bełzowski ■ Konkurs ■ blok literacki ■ konkursowy ■ 110 minut ■ sala 13 Konkursowa ■ 2 piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Czarodzieje i Czarodziejki, oto najważniejszy egzamin wiedzy magicznej w tym roku. Ci, którzy pracują ciężko zostaną nagrodzeni. Lenie i nieroby poniosą przykre konsekwencje. Jako, że wybieracie swoją specjalizację - czeka was obstawianie punktów na dziedzinie wiedzy z uniwersum i losowanie pytań z wielu magicznych woreczków. Eliksiry, czarna magia, magiczne stworzenia i wiele więcej. Konkurs oparty na książkach, w razie potrzeby eliminacje.

19:00 | Co się wydarzyło na Nickle Street? [16+]

Mateusz 'wyznawca' Grela ■ Sesja RPG ■ blok RPG ■ Czytelnia ■ parter ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Coś wydarzyło się w opuszczonym domu na Nickle Street. Morderstwo, dziwaczny rytuał, zaginiona dziewczyna. Z jakiegoś powodu Szeryfowi bardzo zależy żebyście zgleźbili się w tą sprawę.

System: Wampir Maskarada 5 Edycja, **liczba graczy:** do 5, niewymagana znajomość systemu, sesja dla początkujących, **triggery:** krew, samobójstwo, morderstwo, gaslighting

19:00 | Złote jaja

Jakub Zapala - Copernicus Corporation ■ Sesja RPG ■ blok RPG ■ 170 minut ■ Sala 15 (Copernicus Corporation) ■ 2 piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Światem przestępczym Miasta Białego Wilka rządzi kilku przebiegłych i okrutnych bandziorów zwanych Podkrólami. Każdy z nich próbuje ograć pozostałych. No i właśnie ekipa pracująca dla Podkróla Bleydena zwinęła spod nosa ludzi Faceta transport błyskotek. Dumą kolekcji były misternie wykonane jajka ze złota i drogich kamieni. W wyniku zamieszania, jajka trafiły do ptasich gniazd na stromych zboczach Fauschalgu, a tamta ekipa kilkaset metrów niżej, rozmazana u stóp góry. Tu właśnie wchodzicie Wy.

System: Warhammer Fantasy Roleplay: 4 edycja, **liczba graczy** 3-5, **triggery:** lęk wysokości, przemoc, groteska, czarny humor

19:00 | Wszystko, czego chcieliście się dowiedzieć o Age of Sigmar, ale baliście się zapytać

Radosław Barański ■ Kamil 'Sythriel' Pruski ■ Prelekcja ■ blok RPG ■ 110 minut ■ Sala 18 (Prelekcyjna RPG) ■ 2. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Warhammer Age of Sigmar: Soulbound to stosunkowo nowy system, który wzbudza wiele kontrowersji wśród fanów Warhammera w Polsce. Podczas tego spotkania poruszony zostanie temat zarówno świata, jak i mechaniki AoS, aby przybliżyć nieco ten system i pokazać, że naprawdę warto dać mu szansę. Prelekcja będzie miała formę Q&A, w której prowadzący będą odpowiadali na pytania uczestników.

20:00 | O bohaterach systemu Gilead. Dwa słowa o Wrath & Glory

Ewa 'Kapadocja' Lasota ■ Prelekcja ■ blok RPG ■ 50 minut ■ Sala 18 (Prelekcyjna RPG) ■ 2. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Będzie to krótka opowieść o trudach życia w systemie Gilead. Ork, aeldari, człowiek, whatever - posłuchajcie.



Glasgow 2024

A Worldcon For Our Futures

Glasgow SEC, August 8-12, 2024

Join us! www.glasgow2024.org

10:00 | O Nagrodach na świecie i w Polsce

Elżbieta Gepfert ■ Piotr W. Cholewa ■
Juliana Grefkowicz ■ Mikołaj Kowalewski
■ Jacek Falejczyk ■ Panel Dyskusyjny ■ blok
fandomowy ■ sala 2 (Prelekcyjna 1) ■ parter ■
Liceum Ogólnokształcące nr XLII

10:00 | Nie idź tam! Tajemnica Przełęczą Diatłowa

Mateusz Kijewski ■ Prelekcja ■ blok historyczny
■ 50 minut ■ sala 6 (Prelekcyjna 2) ■ 1. piętro ■
Liceum Ogólnokształcące nr XLII

W 1959 roku dziewiątka młodych turystów zagi-
nęła w ostępach uralskiej dżuczy. Śledztwo wyka-
zało, że wszyscy zginęli w okolicznościach tak
tajemniczych, że po dziś dzień są przedmiotem
rozlicznych hipotez. Czy któraś jest bliższa prawdy
od innych? Co się stało na przełęczą nazwanej od
nazwiska przywódcy grupy - Przełęczą Diatłowa?

10:00 | Przemoc i krew w popkulturze

Paweł Majka ■ Paweł Dytała ■ Prelekcja ■ blok
popkulturowy ■ 50 minut ■ sala 7 (Prelekcyjna
3) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Przemoc towarzyszy naszym opowieściom od
zawsze. Czy zmienił się dziś jej odbiór? Czy jest
powszechniejsza niż w czasach powstawania eposu
o Gilgameszu? Czy obojętniemy na nią? Skąd bierze
się jej popularność i czemu służy w opowieściach?
Porozmawiają o tym dwaj Pawłowie: Majka – pisarz
oraz Dytała – pisarz i tłumacz z japońskiego.

10:00 | Transhumanizm okiem inżyniera

Tomasz Tarnawski ■ Polskie Stowarzyszenie
Transhumanistyczne ■ Prelekcja ■ blok
naukowy ■ 50 minut ■ sala 9 (Prelekcyjna 4) ■ 1.
piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Pojęcie transhumanizmu, choć obecne nie od dziś
w fantastyce naukowej, nadal może wywoływać
błędne skojarzenia. Tymczasem prawdziwym
celem tego ruchu jest po prostu prowadzenie
świadomego rozwoju technologicznego. Dotyczy
to technologii związanych z IT, AI, czy też tech-
nologii biomedycznych. Wizja postczłowieka,
usprawnionego przez technologię wywołuje wiele
ekscytacji, ale i kontrowersji. Na ile realne są te
transhumanistyczne wizje? Czy faktycznie czeka
nas era technologicznego dobrobytu?

10:00 | Wszechświat utracony. Rozmowa o „Legionie wspomnień”, opowiadaniach z cyklu „Ekspansja”

Ewa Paternoster Gang Tomaszewicz ■ Marek
Pawelec ■ Prelekcja ■ blok literacki ■ 50
minut ■ sala 10 (Literacka) ■ 1. piętro ■ Liceum
Ogólnokształcące nr XLII

„Legion wspomnień” to pierwsze polskojęzyczne
wydanie opowiadań Jamesa S.A. Coreya ze świata
„Ekspansji”. To też definitywne pożegnanie z naj-
lepszą kosmiczną sagą XXI wieku. Wypełnia luki
fabularne serii, przybliża stworzony przez autorów
świat i jego przełomowe wydarzenia. Co wnosi do
„Ekspansji” i czy daje satysfakcjonujące domknię-
cie historii? Między innymi o tym podyskutują
Marek Pawelec, któremu czytelnicy zawdzięczają
polskojęzyczną wersję cyklu, oraz Ewa Tomaszew-
icz z Whosome.pl.

10:00 | Konkurs wiedzy o Mass Effect

Marcin „Levi” Samojłowicz ■ Konkurs ■ blok gier
■ konkursowy ■ 110 minut ■ sala 13 Konkursowa
■ 2 piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Wiadomość z kwatery głównej marynarki Przy-
mierza Układów: każdy aktywny personel mary-
narki ma stawić się w bazie Imladris w celu ewa-
luacji wiedzy. Bez odbioru.

10:00 | Sesja Black Monk

Black Monk ■ Sesja RPG ■ blok RPG ■ 50 minut
■ start co godzinę ■ ostatnia sesja od 14:00
■ Sala 16 (Black Monk) ■ 2 piętro ■ Liceum
Ogólnokształcące nr XLII

Więcej informacji na miejscu w sali.

10:00 | Wiedźmińskie opowieści, czyli o linii wydawniczej Witcher RPG

Jakub Zapata ■ Prelekcja ■ blok RPG ■ 50 minut
■ Sala 18 (Prelekcyjna RPG) ■ 2. piętro ■ Liceum
Ogólnokształcące nr XLII

„Witcher RPG” to gra fabularna na motywach
powieści Andrzeja Sapkowskiego, na licencji
od CD Projekt RED. Na tej prelekcji opowiemy
Wam o samym systemie, szczególnym pomysłem
na powiązanie go z grami wideo oraz rozmaitych
związanych z nim projektach, w tym „Czwartkach
z wiedźminem”. Przyjrzymy się też nadchodzącym
i szykowanym już dodatkom do tego systemu,
które wkrótce ukazą się w języku polskim.

10:00 | Co wieje na dworcu w Kielcach?

Marek Mydel - Galakta ■ Sesja RPG ■ blok RPG
■ Stołówka ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Na tej sesji poznacie świat i mechanikę Mutanta: Roku Zerowego, a przy okazji wybieriecie się na tajemniczą wyprawę do miejsca, w którym wylądowali ludzie z gwiazd produkujący najpyszniejszy majonez na świecie...

System: Mutant: Rok Zerowy, **liczba graczy:** do 5, niewymagana znajomość systemu

10:00 | Sekretne życie skrzatów [9+]

Selene Salmonella Streich ■ Sesja RPG ■ blok RPG
RPG ■ 110 minut ■ Sala: A2 ■ 2. piętro ■ Arteteka

Jak to jest, być tak malutkim stworzonkiem, że możesz śmiało poszybować na skrzydłach jaskółki, a kruk schrupałby cię chętnie na śniadanie, gdyby nie to, że skrzaty są takie ciężkostrawne? Zamieszkaj w maleńkiej, przytulnej norce w korzeniach drzewa i poznaj las z zupełnie nowej perspektywy.

System: własny, **liczba graczy:** do 5, niewymagana znajomość systemu, sesja dla początkujących, **triggerzy:** ludzie przedstawieni jako wielkie, trochę straszne stwory

11:00 | A Brief History of Imladris Convention

Marcin Seji Segit ■ Prelekcja ■ blok fandomowy
■ 50 minut ■ sala 6 (Prelekccyjna 2)

A short trip through the history of Imladris convention from humble beginnings in the late ,90s through vibrant ,00s to hiatus and revival. There will be insights and anecdotes on running the con back then, some pics and (maybe) movie clips, and whatever else Seji can find on his hard drive.

11:00 | Magia a logika, magia a fizyka

Tomek Kreczmar ■ Prelekcja ■ blok RPG ■
110 minut ■ sala 7 (Prelekccyjna 3) ■ 1. piętro ■
Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Magia w RPG nie musi być nielogiczna. Wręcz nie powinna. Nie może postawić świata przedstawionego do góry nogami. Co więcej, mieszkańcy magicznego uniwersum na co dzień obracają się wśród zaklęć, a to oznacza, że problemy rozwiązują inaczej niż my. Jak sprawić, by logika magii pojawiła się na sesji? Przedstawienie logicznych podstaw magii w oparciu o antropologiczne jej korzenie oraz klasykę literatury fantasy. Na okrasę spojrzenie na efekty zaklęć z perspektywy fizyki.

11:00 | Antarktyda – czy nadal Terra Australis Incognita?

Edwin Sieredziński ■ Prelekcja ■ blok naukowy
■ 50 minut ■ sala 9 (Prelekccyjna 4) ■ 1. piętro ■
Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Antarktyda stanowi najmniej zbadany kontynent na Ziemi. Wiele dyskutuje się o dziwnych strukturach wyłaniających się czasem spod lodu. Podawane są co najmniej dziwne relacje lotników i marynarzy - jak z wypraw admirała Byrda. Obserwowane są dziwne rozbłyski na niebie. Czy mogą być tam pozostałości czegoś prastarego, czy są to efekty geofizyczne? Czego mogli szukać tam na przykład Niemcy na krótko przed wojną? Czy to nadal prawdziwa Terra Australis Incognita?

11:00 | Jak zrozumieć growe mechaniki?

Wojciech Zowie Nowak ■ Prelekcja ■ blok gier
■ 50 minut ■ sala 10 (Literacka) ■ 1. piętro ■
Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Dlaczego w grach strzelamy, zbieramy, machamy mieczem, i to akurat w taki sposób? Czytanie mechaniki jako części opowieści (a nie oddzielanie jej od fabuły) może dać odpowiedź na to pytanie.

11:00 | Nic we wiosce się nie dzieje

Jakub Zapata - Copernicus Corporation ■
Sesja RPG ■ blok RPG ■ 170 minut ■ Sala 15
(Copernicus Corporation) ■ 2 piętro ■ Liceum
Ogólnokształcące nr XLII

U nas tu Panie spokojnie. Niby po lesie Wiewiórcy siedzą, parobka mi ubili, ale za to wilcy ze głodu wyzdychali. No i rusolki podłe młyną mamy. Czasem kogo utopia, jak mego brata. Ale też nenufarów nasadzą. Że troll? Pijaczyna, prawda, i czasem podróżnych zeżre. Za to o most dba. Co ze stodołą, pytacie? Wczora mi zgorzała, jak czarodziejka za leszym goniła. Gdzie koń na pień nabity, tam w knieję zapadli. A tak poza tym, to spokojnie.

System: The Witcher RPG, **liczba graczy:** 3-5, **triggerzy:** brutalność, motywy erotyczne (nieznaczne), okultyzm, potwory

11:00 | Jak driftować dźwięgiem, czyli o prowadzeniu ciężkich mechanicznie systemów

Sebastian Basti Wawrzyńczyk ■ Prelekcja ■ blok RPG
RPG ■ 110 minut ■ Sala 18 (Prelekccyjna RPG) ■ 2.
piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Są na rynku dostępne systemy, które uchodzą za o wiele bardziej skomplikowane od prostych, kilkunastostronicowych RPG-ów. Opasłe tomiścza przerażają ilością mechaniki i zawartych w nich wyjątków.

ków, wywołują ból głowy szczegółowością zasad i mają wysoki próg wejścia. A mimo to ludzie w nie grają. Jak można się do takich systemów przekonać? Jak można je polubić i jak zainteresować nimi graczy przyzwyczajonych do nieużywania mechaniki? Postaram się odpowiedzieć na te pytania.

12:00 | Po co ten fandom?

Jacek Falejczyk ■ Magdalena Serathe Grajcar ■ Anna Karłowicz ■ Michał Szymański ■ Maciej Zefir Starzycki ■ Panel Dyskusyjny ■ blok fandomowy ■ 50 minut ■ sala 9 (Prelekcyjna 4) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Dlaczego działamy fanowsko? Gdzie tkwi wartość kultury fanowskiej i co kieruje fanami, aby łączyć się w fandomy? Czym różni się działalność fanowska od działalności komercyjnej? Na te i inne, często niełatwe pytania postarają się odpowiedzieć zaproszeni paneliści, którzy w fandomie udzielają się od wielu lat.

12:00 | Musica mundana

Małgorzata Wieczorek ■ Prelekcyjna ■ blok literacki ■ 50 minut ■ sala 6 (Prelekcyjna 2) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Musica mundana, czyli prelekcyjna na temat co wspólnego ma Wicca i Boecjusz? W czasie spotkania znajdzie się miejsce na przedstawienie podstawowych założeń świata przedstawionego w powieści Musica mundana, czyli krótki zarys historii religii czarownic Wicca, a także teorii Boecjusza, w której znalazło się określenie muzyka świata, stanowiące podstawowe określenie dla pierwszej części mojego cyklu. Przewiduję również możliwość zadawania pytań przez publiczność.

12:00 | Bańka, w której żyje

Mateusz Budax Budyń ■ Prelekcyjna ■ blok inne ■ 110 minut ■ sala 7 (Prelekcyjna 3) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Jesteś tym, co jesz, a jesz to, co Ci najbardziej smakuje. Tak samo jest z informacjami. Od młodości kształtują nas i wpływają na nasze postrzeganie świata. Przyjmujemy głównie te, które potwierdzają nasz światopogląd, a sprzyjają temu wszechobecne algorytmy, które tworzą dla nas „bańki”. Na szczęście są osoby, które starają się wychodzić poza nie. Jak to robić? Na co uważać? Dlaczego nie rzucić wszystkiego i pojechać w Bieszczady? Przyjdź, posłuchaj i podziel się swoim doświadczeniem.

12:00 | Czy Bilbo cierpiał na smoczą chorobę? Czyli o biblioterapii w praktyce

Artur Cyganik ■ Prelekcyjna ■ blok literacki ■ 50 minut ■ sala 9 (Prelekcyjna 4) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Literatura fantastyczna jest dla nas czymś w rodzaju lustra. Możemy zobaczyć w niej swoje życie z innej perspektywy. Niestety czasem mamy zamknięte oczy i nie widzimy bogactwa, jakie w sobie kryje. Na tej prelekcyjnej, z dobrą pomocą Bilba, poznacie narzędzia, które mogą pomóc nam spojrzeć na nowo w lustro i zachwycić się jeszcze bardziej jego krzywiznami.

12:00 | Żągler – rubryka fanowska

Magda 'Vinga' Włochacz ■ Prelekcyjna ■ blok literacki ■ 50 minut ■ sala 10 (Literacka) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Czyli Harry Potter i Zwariowane Hipotezy. Po 25 latach od wydania pierwszej książki nadal dzieją się magiczne rzeczy (choć już bardziej za sprawą fanów niż Tej-Której-Imienia-Nie-Wolno-Wymawiać). Porozmawiamy o tych najbardziej celnych, szalonych i intrygujących teoriach fanowskich, które pokazują, jak żywym organizmem jest potterowskie uniwersum.

12:00 | OSTry konkurs muzyki filmowej

Radek Rynvord Polański ■ Paulina „Yoshiko” Balcerzak ■ Konkurs ■ blok kino i TV ■ 110 minut ■ sala 13 (Konkursowa) ■ 2 piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Ostatni konkurs muzyki filmowej (i serialowej), jakiego zapotrzebujecie w swoim życiu konwentowym. Szykujcie się na niebagatelne pytania, zagadki muzyczne oraz masę dobrej zabawy.

12:00 | AI – czym miało być, czym jest, czym być może

Bartek 'Żak' Żak ■ Prelekcyjna ■ blok naukowy ■ 50 minut ■ Czytelnia ■ parter ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Technologie związane ze sztuczną inteligencją pędzą na złamanie karku, a oprócz prawdziwych osiągnięć, karmieni jesteśmy również marketingowymi przechwałkami. W tym natłoku informacji trudno jest tak naprawdę pojąć, jak właściwie działają generatory grafiki i tekstu, takie jak DALL-E czy GPT-3. Przedstawię krótki rys historyczny tego, jak miało wyglądać AI, opowiem w przystępny sposób o bieżących postępkach w tej dziedzinie oraz nieco poastrzę jej przyszłymi hipotetycznymi zagrożeniami.

12:00 | Jak zrobić najbardziej sztanpowy horror do Zewu Cthulhu

Black Monk ■ Warsztaty ■ blok RPG ■ Sala 16 (Black Monk) ■ 2 piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

12:00 | Dlaczego Fani Nienawidzą Rings of Power – czy język polityki zatruwa popkulturę?

Leszek Alth Cibor ■ Prelekcja ■ blok popkulturowy ■ 110 minut ■ Sala: A1 ■ 1. piętro ■ Arteteka

Analiza pogłębiającego się w sieci problemu „wojny fanów z...”, która realnie psuje środowisko fanowskie. Obecna narracja „wojny popkulturowej” brzmi bardzo znajomo dla osób, które od lat obserwują scenę polityczną i zmiany zachodzące w tej dziedzinie. Przeanalizujemy zjawisko od strony psychologicznej i retorycznej. Przejrzymy język manipulacji i charakterystyczne cechy ideologizacji popkultury, które do tej pory charakteryzowały głównie ruchy polityczne. Mam nadzieję, że wyciągniemy wnioski.

12:00 | Mityczne bestie i jeźdźcy smoków

Selene Salmonella Streich ■ Sesja RPG ■ blok RPG ■ Sala A2 ■ 2. piętro ■ Arteteka

W tym świecie ludzie, elfy i krasnoludy żyją w przyjaźni, inne rasy również zwykle są mile widziane, ale potwory? Są bezrozumne i złe! A przynajmniej tak się wydawało do niedawna. Ale wtedy pojawili się tacy jak Ty, widzący w smokach coś innego niż tylko krwiożercze bestie. Wygląda na to, że wcale nie są takie bezrozumne czy złe. Niektóre nawet pozwalają się dotknąć! Tylko czy to wystarczy, by zażegnać ten wieloletni spór? Czy uda się uratować smoki, nim te znikną z tego świata na zawsze?

13:00 | Wykaz ważniejszych epidemii

Krzysztof Rewiuk ■ Prelekcja ■ blok historyczny ■ 50 minut ■ Sala 247 ■ 2. piętro ■ Wojewódzka Biblioteka Publiczna

Wielkie epidemie w dziejach ludzkości są częstym tłem dla tekstów fantastycznych. Opowiadania fantasy bywają osadzone w realiach Czarnej Śmierci, utwory dieselpunkowe nawiązują do hiszpanki, wciąż czekamy na przetworzenie przez twórców fantastyki doświadczeń epidemii COVID. Autor prelekcji zaprasza do opowieści o mniej znanych historycznych zarazach.

13:00 | Czy kosmitki mają biust?

Piotr 'Hauer' Dymński ■ Prelekcja ■ blok naukowy ■ 110 minut ■ sala 9 (Prelekcyjna 4) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Pytanie z pozoru absurdalne, bo przecież wiadomo, że mają! Praktycznie w każdym filmie SF mają. Dzieje się tak, choćby dlatego, że aktorki grające kobiety z obcych ras także mają piersi. Ale SF to nie tylko film! Kosmitki mająbiusty, i to niemałe, także w komiksach i literaturze SF. Przyczyną przedstawiania przedstawicielek obcych, jako posiadające kształtne piersi i duże dekolty, może być całkowicie komercyjna i związana po prostu z oglądalnością. Rozpoznanie płci na podstawie tej trzeciorzędowej cechy płciowej, jest dla nas tak oczywiste, że nawet w literaturze SF bohaterowie kierują się tym elementem, by określić płeć. Tu lekki spoiler: w znakomitej skądinąd „Wiecznej Wojnie” (nagrodzonej Nebulą, Hugo i Nagrodą Campbella), bohaterowie po raz pierwszy widząc Taurainina (obcą istotę, o której nic nie wiedzą) domyślają się czy jest mężczyzną/kobietą zwracając uwagę na to, czy ma biust; zatem to nie tylko motyw z filmów klasy “Foki kontra Obcy”. Temat biustu w kosmosie nie jest jednak tak oczywisty. Nie wiemy nawet, ile głów mogą mieć obcy, a co dopiero, czy będą mieli symetrycznie rozmieszczone na klatce piersiowej dwa, bardzo mile w dotyku okrągłe obiekty, z kolejnymi symetrycznymi kółkami na środku i centralnie umieszczonymi niewielkimi wypustkami. Jednak oglądając filmy czy czytając komiksy SF, mimowolnie akceptujemy ten bardzo ludzki wygląd obcych. To znaczy większość akceptuje... Niektórzy zadają sobie pytania.

Jak wyglądają nasze szanse na napotkanie obcej, inteligentnej cywilizacji? Jak będą wyglądali obcy? Czy w ogóle mogą być podobni do nas? Czy wśród nich będą płcie, w tym kobiety? I najważniejsze: jeżeli będą podobni, to czy kobiety z ich rasy będą miały biust? Prelekcja będzie właśnie o tym, jak i o wielu pokrewnych kwestiach, np. równanie Draka, paradoks Fermiego, rozważania czy kaszka nie jest aby za zimna, albo czy gorący Jowisz tak naprawdę jest sexy.

13:00 | Fikcja w literaturze - czy nie daleko posunięte przetwórstwo świata?

Edwin Sieredziński ■ Prelekcja ■ blok literacki ■ 50 minut ■ sala 10 (Literacka) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Niektórzy stwierdzają, że przed rzeczywistością uciekają w świat fikcji - wewnętrznych egzystencjalnych monologów tudzież egzaltowanej emocjonalno-

ści. Czy jednakże nie przetwarzają świata wokół nas? Randi twierdził, że jesteśmy bardzo wydajnymi maszynami obróbki informacji zmysłowej? Czy nie dotyczy to również twórców i czy ucieczka w fikcję nie jest odmalowywaniem rzeczywistości?

13:00 | Krótka Historia Broni Palnej

Barłomiej SONY Sienkiewicz ■ Prelekcja ■ blok naukowy ■ 110 minut ■ Czytelnia ■ parter ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Jak Broń Palna ewoluowała przez wieki. Porozmawiamy o konstrukcji, taktyce i przyszłości broni palnej.

13:00 | Copernicus kiedyś i dziś – panel wydawnictwa Copernicus Corporation

Panel dyskusyjny ■ blok RPG ■ 50 minut ■ Sala 18 (Prelekcyjna RPG) ■ 2. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

To wydawnictwo, którego nie trzeba przedstawiać żadnemu fanowi gier RPG; od ponad 25 lat przecierają szlaki polskiego rpgowania i cały czas wydają nowości. Podczas panelu o ich rodzinnej firmie opowiedzą nie tylko o początkach i trudnościach, z jakimi się mierzyli wprowadzając na rynek takie systemy jak Cyberpunk 2020, Warhammer 2 i 4 ed., czy Witcher RPG, ale też o planach na rozwój w przyszłości i o tym dlaczego lubią konwentu w Krakowie.

14:00 | Jedi vs. Sith - blok historyczny konfliktu

Mateusz 'Jezus' Tomczyk ■ Prelekcja ■ blok kino i TV ■ 50 minut ■ sala 9 (Prelekcyjna 4) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Najbardziej charakterystycznym elementem uniwersum Gwiezdnych Wojen są chyba użytkownicy Mocy. W filmach widzimy konflikt między Jedi i Sithami, jednak kiedy się to wszystko zaczęło? Kim byli Sithowie i jak powstał Zakon Jedi? Jak przebiegał konflikt i ile razy doszło do wojny na skalę galaktyczną? To i wiele więcej na mojej prelekcji! Dowiedzie się dużo i o Jedi, i o Sithach! Będę się posiłkował głównie Legendami.

14:00 | UFO a sprawa polska

Mateusz Kijewski ■ Prelekcja ■ blok historyczny ■ 50 minut ■ sala 6 (Prelekcyjna 2) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

10 maja 1978 roku w małej, statecznej wsi polskiej zjawilo się UFO. Szybko zniknęło, pozostawilo jednak po sobie galimatias plątany po dziś dzień. Kto mataczył w sledztwie, szukał odciętych piór w krzakach, hipnotyzował, był szpiclem i co tam robił Grze-

gorz Rosiński? Zapraszam na podróż do „polskiego Roswell”, czyli że do naszego swojskiego Emilcina.

14:00 | Efektywny Altruizm, czyli jak uczynić świat lepszym - i co na to sci-fi i fantazy?

Maria Gembarzewska-Truong ■ Prelekcja ■ blok popkulturowy ■ 50 minut ■ Sala 7 (Prelekcyjna 3) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Efektywny Altruizm (EA) to idea i międzynarodowy ruch, który stawia na wykorzystanie dowodów naukowych i starannego rozumowania, aby określić najefektywniejsze sposoby czynienia dobra. EA zrzesza naukowców, filozofów, pasjonatów, a także różne organizacje, zajmujące się m.in. identyfikacją najbardziej palących problemów świata, ekonomią działalności dobroczynnej czy zapobieganiem katastrofom w skali planetarnej. W ramach wykładu chcemy opowiedzieć o podstawach EA przez pryzmat sci-fi i fantazy.

14:00 | 25 książek fantastycznych, o których mogliście nie słyszeć w 25 minut

Paweł Kurczak Domownik ■ Prelekcja ■ blok literacki ■ 25 minut ■ sala 10 (Literacka) ■ 1. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

25 fantastycznych polecajek z ostatnich lat. Nie z pierwszych stron gazet, często takie, które mogły przelecieć pod waszym radarem i raczej nie wyszły po polsku. Minuta na każdą. Jeżeli regularnie „nie masz co czytać” przyjdź i posłuchaj.

14:00 | Opowieści z Narnii – Quiz dla zawansowanych

Mateusz 'Saphir' Paczos ■ Dominika 'Arisa' Krupa ■ Konkurs ■ blok literacki ■ konkursowy ■ 50 minut ■ sala 13 Konkursowa ■ 2 piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Uważasz, że znasz Krainę Aslana? Sprawdźmy to! Zapraszam na konkurs wiedzy o Narnii na którym czeka cię kilkadziesiąt pytań z książkowych kronik, ekranizacji oraz zadania specjalne. Udowodnij, że jesteś prawdziwym Narnijczykiem i pokaż na co stać twoją dzielną drużynę.

14:00 | Prezentacja systemu Earthdawn 4 edycja

Monika Auraya Czyżowicz ■ Prelekcja ■ blok RPG ■ 50 minut ■ Sala 18 (Prelekcyjna RPG) ■ 2. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII

Opowiem Wam, czym dla mnie jest Earthdawn. Przybliżę klimat świata i opowiem o tym, jakie przygody czekają na Was w dzikich zakamarkach prowincji.

POZOSTAŁE ATRAKCJE

Hangar z Potworami

Pokaz ■ Sala A2 ■ przestrzeń otwarta ■ 2. piętro ■ Arteteka ■ Punkt dostępny: Piątek 12:00 - 20:00; sobota 10:00 - 20:00; niedziela 10:00 - 15:00 ■ wstęp darmowy

Modelarstwo to nie są tylko próby perfekcyjnego odwzorowania rzeczywistości! Na naszym stoisku zobaczycie szeroką gamę modeli oraz figurek z różnych krańców i zakątków fantastyki, jak również każdy z nas z chęcią podzieli się swoją autorską wizją zagadnienia lub alternatywnym podejściem do ugruntowanego tematu (np. modelarstwa typu What-if). W większości nasze modele są wykonane przy użyciu różnych technik, jak i ich mutacji (między innymi: modele budowane od podstaw, druk 3D, rekwizyty, kitbashing lub przynajmniej solidnie zmodyfikowane konstrukcje istniejących pojazdów), więc z pewnością każdy zainteresowany tego typu hobby znajdzie na naszym stanowisku coś interesującego dla siebie. Jeżeli natomiast masz jakiś model lub figurkę, które nie wyszły, a bardzo ją lubisz, to w miarę możliwości spróbujemy pomóc i doprowadzić do na tyle dobrego stanu, na ile starczy czasu i możliwości. Zawsze możemy też podpowiedzieć, co zrobić albo poinstruować, jak poprawić malowanie lub dodatkowe efekty.)

Przestrzeń dziecięca – Atrakcje dziecięce

Sala A2 ■ przestrzeń otwarta ■ 2. piętro ■ Arteteka ■ ul. Rajska 12 ■ Piątek 12:00 - 18:00 ■ sobota 10:00 - 18:00 ■ niedziela 10:00 - 15:00 ■ wstęp darmowy

Zapraszamy na fantastyczne kolorowanie, warsztaty i sesje dla dzieci. Na stanowiskach podczas trwania wydarzenia będą dostępne kredki i fantastyczne kolorowanki, a w programie znajdziecie warsztaty i sesje dla dzieci (patrz wkładka progra-

mowa: Arteteka). Uwaga: strefa dziecięca to miejsce dla wspólnej zabawy rodziców z dziećmi, nie istnieje możliwość pozostawienia dzieci bez opieki.

Gamesroom

Sala A3 ■ 3. Piętro ■ Arteteka ■ ul. Rajska 12 ■ Wypożyczalnia gier planszówkowych ■ Playstation z VR ■ Piątek 12:00 - 20:00 ■ sobota 10:00 - 20:00 ■ niedziela 10:00 - 15:00 ■ wstęp darmowy

W naszym gamesroomie czekają na Ciebie stowiska do wolnego grania i biblioteka wyposażona w prawie 500 pozycji. W ile gier uda Ci się zagrać na Imladrsie?

Obóz w klimacie postapo – Atomic Rats

Korytarz ■ 2. piętro ■ Liceum Ogólnokształcące nr XLII ■ Piątek 12:00-20:00 ■ sobota 10:00 - 20:00 ■ niedziela 10:00 - 15:00

Zaprezentujemy instalację obozu w klimacie postapokaliptycznym. Będzie można porozmawiać z osobami z naszej grupy postapokaliptycznej, zrobić sobie zdjęcia w stroju postapo, pograć w karty lub warcaby, oczywiście w klimacie postapo.

One Page Rules

Sala A3 ■ 3. Piętro ■ Arteteka ■ ul. Rajska 12 ■ Sobota ■ 10:00 - 20:00 ■ wstęp darmowy

One Page Rules to proste, tanie i szybkie systemy fantasy i sci-fi. Główne zasady są darmowe, przetłumaczyliśmy je na polski i mieszczą się na jednej kartce A4. Można grać dowolnymi modelami, a partia trwa około pół godziny. Chcesz spróbować gier bitewnych, ale zniechęcają Cię koszty i złożoność? Zapraszamy na wprowadzającą partię, gdzie nauczymy grać. Co wyróżnia One Page Rules? Naprzedmienna aktywacja, balans oraz stabilne, darmowe i proste zasady.

Rada Fandomu

Piątek godz. 19.00 - Liceum XLII - Sala 2, ul. Studencka 13

Forum Fandomu

Sobota godz. 12.00 - Liceum XLII - Sala 2, ul. Studencka 13

Ceremonia Smoków Fandomu

Sobota godz. 14.00 - Liceum XLII - Sala 2, ul. Studencka 13

Gala Nagrody Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla

Sobota godz. 19.00 - Aula Wydz. Pedagogicznego UP, ul. Ingardena 4



ZAPRASZAMY DO KONWENTOWEGO PUBU!
CODZIENNIE OD 18:00, UL. RAJSKA 24



PIĄTEK 22:00 - KARAOKE

SOBOTA 18:00 - IMPREZA KONWENTOWA

NIEDZIELA 19:00 - DEAD DOG PARTY



Głos Elrondä

W KAŻDYM ELFICKIM DOMU
SZUKAJ NOWEGO NUMERU CODZIENNIE NA KONWENCIE



WITAJCIE W NASZYM SKLEPIKU!

IMLADRISOWY SKLEPIK KONWENTOWY ZAPRASZA
STREFA WYSTAWCÓW - SALA GIMNASTYCZNA - XLII LICEUM UL. STUDENCKA 13



DISCORD





WWW.KSF.ORG.PL

KRAKOWSKA SIEĆ FANTASTYKI

Konwenty, gry planszowe, spotkania, gry RPG.

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



Zapraszamy na spotkania!
fb.com/krakowska.siec.fantastyki



ksf.org.pl/?page_id=2162



FUNDACJA HISTORIA VITA

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

Od 24 lutego 2022 roku wspieramy Ukrainę w ramach **AKCJA UKRAINA Pomoc humanitarna dla Ukrainy**. Zbieramy na kolejną ciężarówkę jedzenia dla Ukrainy. Wspieramy ewakuację ludności, pomagamy szpitalom, zapewniamy sprzęt medyczny.



ZESKANUJ KOD I WESPRZYJ UKRAINĘ
rzutka.pl/7e4ntp

WWW.HISTORIAVITA.PL

ORGANIZATORZY

Koordynatorka Główna + sponsorzy – Julia „Bułka” Kumecka

Z-ca koordynatora głównego – Radosław „Rynvord” Polański

ADMINISTRACJA:

Koordynator Administracji –
Daniel „Nelek” Wójtowicz

Z-ca koordynatora ds. administracji –
Adrian „Revek” Tarnowski

Wsparcie IT – Michał „Zwierz” Dorociński

KADRY I LOGISTYKA:

Koordynator Kadr i Logistyki –
Jakub „Vampaj” Kumecki

Koordynator Kadr i Logistyki –
Hubert „Bożo” Spyrzyński

Gzdacze – Daniel „D-enit” Karabiński

Magazyn:

Zbigniew „Tejk” Kmonk

Marta „Kaarin” Stępień

Akredytacja i punkty info:

Bartosz Urbanik

Piotr „Random” Kunkowski

PROGRAM:

Koordynatorka ds. Programu – Joanna
„Toothie” Kubizna

Z-ca koordynatora ds. programu –
Aleksandra „Nao” Pióro

Z-ca koordynatora ds. programu + koordynator Gali Zajdla – Marcin „Alqua” Kłak

Organizator ds. programu RPG –
Krzysztof „Jaxa” Rudek

Organizatorka ds. programu RPG –
Justyna „Szyszka” Jasiorska

Organizator ds. programu – Arkadiusz
„Krea.k.tywny” Pawlik

PROMOCJA I MEDIA:

Koordynator ds. promocji i mediów –
Radosław „Rynvord” Polański

Z-ca koordynatora ds. promocji i mediów – Aleksandra Wiktoria Górecka

Michał „Puszek” Cieszyński

Marysia Ruchała

Błażej Kardyś

WYSTAWCY:

Koordynator wystawców –
Karol „Benq” Siek

PODZIĘKOWANIA:

Gamesroom –

Wojciech „Reverant” Dębiak

Grafika – Kaja “Blajn” Sztajnykier

Hosting strony www –

Jakub “Yavi” Neumann

Koordynator budynku – Krzysztof Świątek

Korekta programu – Ewelina Plewa

Medycy – Jan Urban

Obsługa księgową –

Grzegorz „Tarq” Traczuk

Obsługa prawna / Fundacja –

Paweł „Hassan” Ścibiorek

Opieka nad wystawcami – Iga Kowalik

Patrol – Piotr „Tolkien” Leśniak

Skład informatora – Krzysztof Bernacki

Wsparcie merytoryczne –

Marcin „Seji” Segit

Wsparcie merytoryczne – Zarząd ZSFP

PARTNERZY



Bazyliszek



FANTASMAGORIA
12. KONWENT FANTASTYKI



LAJCONIK
KRAKOWSKIE DNI Z GRAMI FABULARNYMI



**POLSKA FUNDACJA
FANTASTYKI NAUKOWEJ**
POLISH
SCIENCE FICTION FOUNDATION



SKIERCON
29-31 lipca 2022

ZIEMIE JAEOWE

PATRONI MEDIALNI



IMPERIUM
MEEKHAŃSKIE



SPONSORZY



WYSTAWCY





IMLADRIS

KRAKOWSKI WEEKEND Z FANTASTYKĄ

XXI EDYCJA | PAŹDZIERNIK 2023

ORGANIZATOR:

