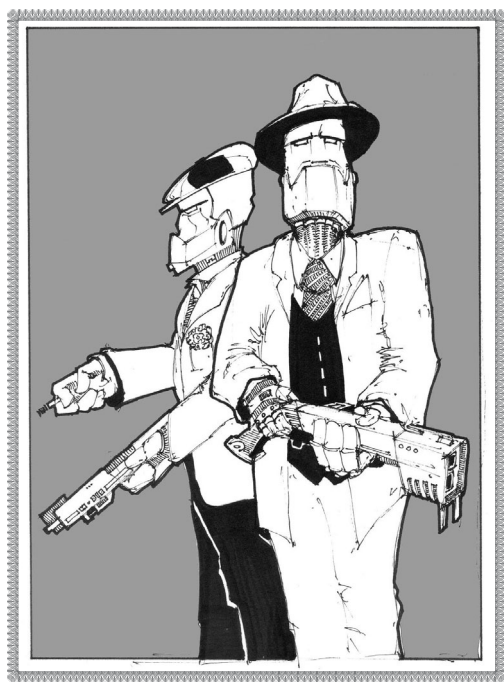


Galiczyjska Gildia Fanów Fantastyki  
przedstawia:

# IMLADRIS VIII

VIII Krakowski Weekend z Fantastyką



Kraków 22-24 Października 2004

# ORGANIZATORZY

## Organizatorem konwentu IMLADRIS jest GALICYJSKA GILDIA FANÓW FANTASTYKI

### W rolach głównych:

#### Familia w składzie:

Koordinator, znana w rodzinie jako Don MidMaddo - najprawdziwsza w świecie Matka Chrzestna:

Gabriela 'MidMad' Zielińska *"Orku, przeliteruj to! \*smag\*"*

Program, słynny reżyser włoskich oper mydlanych - Sergio Seggione: Marcin 'Sej' Segit *"Co, JA nie będę na sieci?"*

Rzecznik Prasowy, wścibski reporter Matt Buddy z NY Times, nic nie umknie jego bystrym oczom... :

Mateusz 'Inkwizytor' Budziakowski *"Jasnie Państwa nie ma w domu."*

LARPy i Konkursy, mistrz planowania akcji i ucieczki - Elmo Larpini: Marzena 'Elma' Ples

*"Dlaczego wszystkim Inki kojarzy się z Cravenem?"*

Szef Akredytacji, słynny kasjarski i malwersant (na korzyść rodziny oczywiście) - Don Diavolo:

Bartosz 'Devvil' Kaźmierczak *"jfp up"*

Szef Obsługi, Don Krakono - trzyma ciężką ręką chłopców z ferajny (i dziewczynki): Marcin 'Krakonman' Guzy

*"Nie wiedziałem, że potrafię być taki kulturalny."*

Opiekun Mistrzów Gry, zwą go Jaxa 'Booze' Capone: Krzysztof 'JaXa' Rudek *"No to niech będzie ta 14..."*

Opiekun Gamesroomu, cichy współwłaściciel kasyna w Casablance, tak cichy ze sam Rick Blaine o nim nie wiedział - 'Szept', dla przyjaciół 'Szept': Paweł 'Szept' Furman *"Jakie swinie? Jaki opis? Ja posłałem opis!"*

Sponsorzy, w rodzinnych stronach zwany Nick the Brick, czyli Duży Włóczęga: Paweł "Duży" Czechowicz

*"Mam nadzieję, że nie żatkalem Ci skrzynki tymi sponsorami..."*

Wujkowie i automobil, bratanek Matki Chrzestnej, tajemniczo zwany Turkish'em: Maciej 'Tarkis' Dybal

*"Nie wiem, czy wam mówiłem, że mój wujek..."*

Szef Sali Kinowej, współwłaściciel kina - włoski szkot MacOrkoni: Krzysztof 'Orku' Babilon *"Wybrałem fajne filmy."*

DTP, Burt O'Bannon, utalentowany irlandzki "rzeźnik" - zarżnie każdą gazetę: Bartosz 'Giżol' Giżycki

*"Jesteście chorzy!!! - Ale Ci sie to podoba... - Nooo!"*

WWW&gFx, tajemniczy Rag-a-muffin oddelegowany z "góry" do pomocy Matce Chrzestnej:

mediafx: Wojciech 'Kangel' Kleszcz

### Efekty wizualne czyli oprawa Graficzna:

Najszybszy pędzel w Chicago - Steffano Samporini: Stefan "Szampierz" Brzostkowski

Agent Matuszki Rasiji na wymianie doświadczeń między rodzinami w przebraniu wędrownego malarza portretów -

J. Czur: Julian Czurko

### W pozostałych rolach:

Mirosław 'MaZar' Zarębski, Wojciech Rzadek, Małgosia Wilczyńska, Mirella Korzeniewska, Marcin 'Kiendryn' Kiendra, Kinga Garlicka, Ania Plócienniczak, Maciej 'Darkbodom' Podrzucki, Marcin 'Mnichu' Kumiega oraz pozostali członkowie GGFF i przyjaciele

Strona internetowa konwentu:

<http://www.imladris.prv.pl>

Strona internetowa Galicyjskiej Gildii Fanów Fantastyki:

<http://www.ggff.rpg.pl>

Specjalne podziękowania dla:

Dyrektora Zespołu Szkół Specjalnych nr 10 im. św. Mikołaja, Pana Franciszka Chudzió

Mamy Giżola za nadzwyczajną gościnność i wyrozumiałość podczas składu informatora.

Magdaleny 'Ishtar' Szczepockiej za rzeczową i tworczą pomoc przy sali kinowej.

# WSTĘPNIAK

Wilkommen, Bienvenue, Welcome!

**W**itajcie, Drodzy Goście, na kolejnym, ósmym już Imladrisie. Czy jesteście członkami którejś z Familii zza Oceanu, czy może stałymi bywalcami tutejszych salonów, na pewno znajdziecie tu coś dla siebie - nawet, jeśli gościecie u nas po raz pierwszy.

W tym roku Familia przygotowała dla Was mnóstwo specjalnych atrakcji - *Bugsy, mówię do ciebie!* - począwszy od wielu wspaniałych gości, poprzez wyjątkowo pieczołowicie dobrany program, który zadowoli wszelkie gusta... - *Bugsy, odłóż tę pukawkę i słuchaj!* - Możecie być pewni zabawy w doborowym towarzystwie, na najwyższym poziomie. Będziecie mieli możliwość wzięcia udziału w nieustających mafijnych rozgrywkach, a mówi się też, że ponoć jest organizowana jakaś nieoficjalna walka bokserska. - *Tak, Bugsy, w-a-l-k-a! Capisci? Pójdziesz sprawdzić, czy nie da jej jakoś ustawić! Może Szepł z Kasyna Gier Wszelakich będzie coś wiedział?* - Ach, tak, oczywiście mamy też dla Was niespodziankę - Salę Gier. Zapewniam, że plotki dotyczące jakoby kwitnącego w niej hazardu absolutnie nie są prawdziwe. Mówi się za to o wielu spotkaniach i arcyciekawych odczytach na terenie naszej trzydniowej imprezy. Nie możecie ich przegapić! Podobno włoski reżyser, Sergio Seggione, szuka tutaj tematu do swojego kolejnego filmu. Ma mu pomagać spec od planowania akcji i ucieczek - Elmo Larpini.

Dla amatorów wodnych igraszek proponujemy zmagania z piłką na basenie. Obowiązują stroje kąpielowe! - *Skoro już mowa o mokiej robocie, to wystrzegaj się ciężkiej ręki Don Krakano i jego ferjiny oraz zwinnych palców kasiarza Don Diavolo.* - A jeśli Drogim Gościom przyjdzie ochota na nieco zabawy, zapraszamy do położonej nieopodal knajpy, w której podobno lubi przesiadywać sam Nick The Brick. - *Bugsy, uprządkujemy mamy prohibicję, ale ta speluna jest niczego sobie... Tylko uważaj na włoskich reporterów, OK? Kręci tu się taki jeden, Matt Buddy z NY Timesa.* - Wielbicieli mocnych wrażeń zapraszamy na nocne sesje gier prowadzonych przez najwytrawniejszych z mafijnych krupierów (nazywanych, nie wiedzieć czemu, MG), których zaprosił nasz niezastąpiony Jaxa 'Booze' Capone. - *Tak, Bugsy, to ten młodszy brat wiesz-koło.* - W nocy odbywać się będą tajemnicze projekcje filmowe w starym kinie, którego właścicielem jest włoski Szkot McOrkoni. - *Mówię ci, Bugsy, i tak nic nie przebieje tej ostatniej krwawej jatki na Manhattanie!* - Bądźcie pewni, że pokazy filmowe na długo pozostaną w waszej pamięci... Jeśli zaś będziecie żądni świeżych wiadomości, na pewno spotkacie niejednego gazeciarza ze stajni Burta "Rzeźnika" O'Bannon'a, który wie wszystko i z przyjemnością podzieli się wszelkimi pikantnymi szczegółami z czytelnikami.

Słysz już dźwięk klaksonu Forda T za oknem, to znak, że mój bratanek Turkish już przyjechał. Udajmy się zatem wszyscy na Imladris VIII: SWING, BOOZE &RPG!

Zyczę Wam wystrzałowej zabawy!  
Matka Chrzestna Familii  
a.k.a Don MidMaddo

- *I Bugsy, pamiętaj... - Co?! - Trzymaj się z dala od kasyn...*



# REGULAMIN

1. **IMLADRIS** odbywa się na terenie budynku Zespołu Szkół Specjalnych nr 10 im. św. Mikołaja w Krakowie.

2. Na terenie, na którym odbywa się **IMLADRIS**, przebywać mogą jedynie organizatorzy, obsługa, ochrona, zaproszeni goście oraz te osoby, które opłacili akredytację: pełna akredytacja wynosi 36 zł, zaś wejściówki dzienne - 16 zł (piątek, niedziela) i 22 zł (sobota).

3. Na terenie konwentu można przebywać od 17:00 w piątek do godziny 16:00 w niedzielę. Osoby, które wykupiły akredytację jednodniową, muszą opuścić teren konwentu przed 24:00. Ze względów bezpieczeństwa obiekt będzie zamknięty w godzinach 24:00 - 8:00.

4. Identyfikatory są numerowane i nie można ich udostępniać osobom trzecim. Każdy uczestnik konwentu zobowiązany jest do noszenia identyfikatora w widocznym miejscu. W przypadku zgubienia identyfikatora należy niezwłocznie zgłosić się do akredytacji. Duplikat wydawany jest za opłatą odpowiadającą równowartości wykupionej wejściówki. Osoby nie posiadające identyfikatora będą niezwłocznie usuwane z terenu konwentu.

5. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za szkody fizyczne, materialne i moralne uczestników konwentu. Ubezpieczenie we własnym zakresie.

6. Na terenie konwentu obowiązuje całkowity zakaz wnoszenia i spożywania alkoholu, oraz środków odurzających w jakiegokolwiek formie. Osoby nietrzeźwe lub znajdujące się pod wpływem ww. środków będą usuwane z terenu imprezy, a corpus delicti konfiskowane. Palenie tytoniu jest zabronione na terenie konwentu.

7. Na terenie konwentu należy zachować porządek i czystość, oraz posprzątać pomieszczenia, w których się przebywało.

8. Na teren konwentu zabronione jest wnoszenie wszelkich niebezpiecznych przedmiotów, w tym broni palnej, białej, pistoletów na kulki i materiałów radioaktywnych.

9. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za rzeczy zgubione lub pozostawione bez opieki.

10. Każdy uczestnik konwentu jest zobowiązany do kulturalnego zachowania i podporządkowania się decyzjom organizatorów (w tym obsługi i ochrony). W przypadku krzywdzącej decyzji można odwołać się do Koordynatora, którego decyzja jest ostateczna.

11. Organizatorzy i obsługa zastrzegają sobie prawo do uczestnictwa we wszystkich konkursach i turniejach.

12. Za wszelkie szkody odpowiedzialność ponoszą wyłącznie sprawcy.

13. Podpis na liście akredytacyjnej oznacza akceptację wszystkich punktów niniejszego regulaminu. Nie przestrzeganie regulaminu może spowodować usunięcie osoby z terenu konwentu bez zwrotu akredytacji. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia od odpowiedzialności.

14. Osoba akredytująca się jako Mistrz Gry musi poprowadzić dowolnie wybraną grę (lub gry) o łącznym czasie trwania co najmniej 6 godzin. Może to być rozbite na dwie sesje.

15. Therion ssie.

16. Kult też ssie.



## Y.M.C.A.

Galicyjska Gildia Fanów Fantastyki organizująca Imladris VIII jest stowarzyszeniem działającym pod opieką krakowskiej Y.M.C.A., mieszczącej się przy ul. Krowoderskiej 8.

Z inicjatywy szeregu obywateli miasta, Ognisko Krakowskie Polskiej Y.M.C.A. zostało założone w roku 1924. Dzięki staraniom wielkiego przyjaciela Polski Johna Motta, generalnego dyrektora Wszechświatowej Y.M.C.A. udało się pozyskać jako ofiarodawcę Sereno Fenna, przemysłowca amerykańskiego z Cleveland, który znając z czasów swej młodości Kraków, przeznaczył część swego majątku na ufundowanie gmachu Polskiej Y.M.C.A. w Krakowie. Gmach ten wykonany według planów polsko-amerykańskich stanął gotowy w jesieni roku 1926. Obecnie Ognisko Krakowskie jest autonomiczną częścią ogólnopolskiego Związku Młodzieży Chrześcijańskiej.

Więcej informacji o Krakowskiej YMCA znajdziecie na stronie: [www.krakow.ymca.pl](http://www.krakow.ymca.pl)



## 8. Targi Książki w Krakowie

Imladris VIII jest imprezą towarzyszącą 8. Targom Książki w Krakowie. Odbywają się one w dniach 21-24.X.2004. Honorowy patronat nad krakowską imprezą objął Prezydent RP Aleksander Kwaśniewski. Po raz trzeci targi odbędą się w przestronnej hali targowej przy ul. G. Zapolskiej 38.

## Sklepy

Na terenie konwentu w tym roku działają będzie kilka sklepów. Na stoisku **REBEL.PL** zakupicie różnego rodzaju gry - planszowe, karciane i wiele, wiele innych. Dostaniecie tam najnowsze podręczniki do popularnych systemów RPG. W sklepie **NOSTROMO** nabyć można szeroki asortyment produktów wydawnictwa Portal. Oprócz tego zapraszamy na obfitujące w fantastyczne nowości stoisko **Księgarni Hetmańskiej** na parterze.

## Bufet i Pub

Zapraszamy do bufetu na I piętrze szkoły, gdzie można zjeść ciepły i smaczny posiłek. Zapraszamy też do PUBU "Kuchnia Bracka" mieszczącego się przy ul. Topolowej 3, 5min spacerkiem od terenu konwentu. Za okazaniem identyfikatora można będzie tam otrzymać piwo za 3.80pln.

## Sesje RPG

Sesje na Imladrisie rozgrywane są w systemie karteczkowym. Jest to sposób pokojowego i bezkrwawego rozwiązania problemu ilości graczy na zadeklarowanych przez Mistrzów Gry sesjach. Wiadomo, że do znanego MG ludzie będą pchać się drzwiami i oknami. Tak więc MG ustala wcześniej, ilu ma być graczy i informuje o tym punkt akredytacji MG, który udostępni maksymalnie 2 godziny przed sesją daną ilość karteczek - coś jakby 'skierowań' na daną sesję. Jedna karteczka to wstęp dla jednego gracza na jedną sesję. Pierwsze 5 czy 6 (zależy, ile zarządzi dany MG) chętnych do gry osób, które zgłoszą się po owe karteczki, otrzyma je, a następnie przed sesją pokazują je danemu MG, który dzięki temu dopuszcza graczy do przeżycia wspólnej przygody. Zarejestrowani MG, chcący otrzymać obiecaną, częściową refundację kosztów wstępu (6 zł), proszeni są o zgłaszanie się zaraz po zakończeniu sesji, którą prowadzili, do akredytacji MG. Do potwierdzenia tego, że sesja się odbyła, wystarczy obecność co najmniej 2 graczy (i ich drogie karteczki). Wszelkich dodatkowych informacji udziela akredytacja MG.

Podobnie, jak rok temu, proponujemy Wam pomoc w organizowaniu sesji RPG. Zaprośiliśmy znanych i lubianych MG, którzy zgodzili się poprowadzić specjalnie dla Was swoje sesje. Procedura zapisywania się na nie jest taka sama, jak w przypadku zwykłych sesji RPG. Wyjątkiem jest to, że sesje te są już z góry zaplanowane i ujęte w programie konwentu. W imieniu Mistrzów Gry - serdecznie zapraszamy!

## Zaproszeni MG

Stefan 'Szampierz' Brzostkowski, Adrian 'Alan' Bogacz, Paweł 'Skala' Jurgiel, Adam 'Wolvie' Wiczcerek, Katarzyna 'Bagheera' Bodziony

## LARP Nieustający

Światła, kamera... 1,2,3 akcja!

*Witam państwa z cudownej hali Madison Square Garden, w Nowym Jorku. Do wielkiego meczu bokserkiego o mistrzostwo w kategorii WTO zostało tylko 20 min. Na trybunach same znakomitości. Wśród nich również osoby z półświatka mafijnego, ale przecież to wielki sport ich tu przyciągnął, choć złego mogłoby się stać? Najśmieszniejsze jest to moi mili państwo, że chodzą pogłoski jakoby walka miałaby być ustanowiona. Co za niedorzeczność!*

*Chwileczkę... Tak! Oto on Joseppe 'Sugar' Nocciola, zwany nadzieją białych wchodzi na ring przed czasem! Proszę Państwa co się tu dzieje... Piękne kobiety mdleją, fani skandują "Sugar, Sugar!" Zapowiada się cudowny spektakl...*

Od piątku, aż do wielkiego finału w sobotę wieczór zapraszamy do uczestnictwa w Nieustającym LARP'ie w konwencji filmów gangsterskich z lat '20tych. To od Was zależy, ile czasu poświęcicie na tę zabawę. Każdy konwentowicz będzie miał swą rolę. Mamy też nadzieję, że spróbujecie się przebrać, a wtedy możecie liczyć na nieprzeciętną postać oraz towarzyszące temu emocje podczas gry. Jednak każda rola będzie na tyle otwarta, że bez problemu będzie można nią eksperymentować. Zaczynamy jako szary obywatel, aby wspiąć się na najwyższe szczeble kariery, czy to policyjnej czy to mafijnej. I wszystko to w półtora dnia czystej, niczym nieskażonej zabawy. Na najbardziej zaangażowanych czekają oczywiście nagrody.

Wszelkie informacje dotyczące uczestnictwa w tym LARP'ie udziela akredytacja MG.

## Zawody piłki wodnej

Na tegorocznym Imladrisie zapewniamy wam całą gamę atrakcji. Troszczymy się zarówno o potrzeby ducha jak i ciała. Dlatego zaplanowaliśmy zawody piłki wodnej, które odbędą się na basenie krakowskiej Y.M.C.A. Nie martwcie się jeśli nie znacie regul. Nie martwcie się, jeśli nie macie drużyny. Wszystko to pozostawcie nam, organizatorom. Potrzeba Wam jedynie czepka i stroju kąpielowego (najlepiej w stylu lat 20 - 40) No i pewna znajomość sztuki pływackiej (taką na 2 kropkach). Oczywiście, nad przebiegiem zawodów czuwać będzie profesjonalny ratownik. Zainteresowanych prosimy o zapisywanie się do Wojciecha Rządka. Można zapisywać się albo pojedynczo, albo grupami (do 5 osób). A po zawodach, które odbędą się w **sobotę koło południa**, będzie można zostać i popływać dla własnej przyjemności.

Wszelkich informacji na ten temat udziela konwentowa akredytacja.

## PUB "Kuchnia Bracka"

**Sobota g.19.00: 10 lat GGFF**

Kiedy w 1994 roku grupa młodzieży powołała do życia niewielki klub miłośników RPG, nikt nie przypuszczał, że mała organizacja o mrocznej i złowieszczej nazwie "The Last Warriors" stanie się kiedyś całkiem sporą Galicyjską Gildią Fanów Fantastyki. Przez 10 lat przez GGFF przewinęło się wiele osób, powstały Imladrisy, klub zaczął wydawać swój fanzin.

Podczas spotkania z okazji gildiowego jubileuszu będzie miało też miejsce przyznanie Honorowego Członkostwa GGFF wieloletniemu przyjacielowi Gildii, Andrzejowi Pilipiukowi a także spotkanie z redakcją fanzinu.

**Sobota g. 19.30: Rozstrzygnięcie II edycji konkursu Biała Dama.**

Konkurs ma na celu zwrócenie uwagi na osiągnięcia kobiet w dziedzinach związanych z fantastyką, w szczególności RPG. Ich sukcesy na tym polu często pozostają nie zauważone ze względu na niewielki procentowy udział w całokształcie polskiej twórczości fantastycznej. Nagroda zostaje przyznana przez Kobięce Konklawne w składzie: Janina 'Bodhisatva' Gurgul, Magda Madej, Krysia Nahlik, Marzena 'Elma' Ples, Joanna Szaleniec, Gabriela 'MidMad' Zielińska.

Po uroczystości planowana jest dyskusja na temat kobiet w polskiej fantastyce (włączając w to RPG).



## Quentin 2005

Kolejna, siódma już edycja konkursu **Quentin** na najlepszy oryginalny i nigdzie wcześniej nie publikowany scenariusz do gry fabularnej zbliża się wielkimi krokami!

Nie przegap tej okazji, by spróbować swoich sił i udowodnić, że jesteś jednym z najlepszych polskich autorów scenariuszy! Właśnie od startu w Quentinie zaczęło swoją karierę wiele osób, których przygody i artykuły czytałeś.

Pracę należy przesłać do kapituły nagrody na adres:

**„Konkurs Quentin”**  
**Tomasz Z. Majkowski**  
**Al. Pokoju 22/40**  
**31-564 Kraków**

lub pocztą elektroniczną na adres: [quentin@rpg.pl](mailto:quentin@rpg.pl)  
w nieprzekraczalnym terminie **5 stycznia 2005**.

Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród odbędzie się na konwencji **Krakon 2005** pod koniec stycznia.

Zwycięska praca zostanie opublikowana w piśmie **“Gwiezdny Pirat”**, które objęło patronat nad Quentinem 2005!

Regulamin Quentina oraz wymagania, jakie powinna spełniać praca konkursowa, znajdziesz na oficjalnej stronie konkursu:

**[www.quentin.rpg.pl](http://www.quentin.rpg.pl)**

Tam również przeczytasz wszystkie prace nagrodzone w poprzednich edycjach Quentina.

**[www.quentin.rpg.pl](http://www.quentin.rpg.pl)**

# PROGRAM

## Goście Imladris VIII:

Piotr W. Cholewa      Ewa Ornacka      dr Jerzy Szeja  
 Andrzej Pilipiuk      Piotr Pytlakowski      Marek Huberath  
 Staszek Mąderek      Jacek Komuda      Wit Szostak

### PIĄTEK

Czas	Blok I	Blok II	Blok III	Konkursy	Gamesroom
17	Józef 'Josephe' Ożeszyna - Ekspresem przez lata 20-stulecie	Paweł 'Raeli' Jedych - Neil Gaiman, jego twórczość a Świat Mroku.	Anna 'Gwen' Nowakowska - Studia z magii i religii, wprowadzenie ogólnie.	Artur Zółw 'Wieczorek' - Neuroshima.	
18	Rafał Olszowski, Kuba Leczkowski - FBI.	Artur Zółw 'Wieczorek' - Masoneria.	Lukasz 'Młagi' Młotkowski, Rafał 'Rif' Frąckiewicz - Byłe do mają, czyli w oczekiwaniu na Zemstę Sittów.	Gabriela 'MidiMad' Zielirska, Wojciech Rządak, Tomasz Z. Majkowski - Legenda Piesiu Kregów.	
19	Joanna 'Malia' Lodwich, Konrad 'Norman' Bella - Boso, ale w ostrogach - osobowość warszawska międzywojnia.	Adam 'Wolvie' 'Wieczorek' - Prohibicja.	Magdalena 'Ishtar' Szczepocka - O prawdziwych twardejach i femme fatales - czyli film noir.		Paweł 'Szept' Furman - Drakon.
20	Anna 'Nadia' Pleczara - 'Pani pozwoili madame, a to jest nasz reżenisk' - ABC dobrych manier.	Małgorzata, Tomasz Z. Majkowski - wszyscyście dobre, co się dobrze kończy: jak przygotować, przeprowadzić i skrócić kampanię.	Piotr W. Cholewa - Jak rozdzia się fanastyka lata 20. lata 30.	Katarzyna 'Thinen' Ruskowska, Marcin 'Elentir' Kuczyński - Poza Czasem.	Michał 'Puszon' Stachyra - Rice Wars.
21	Maciej 'lucak' Sabat - Egzotyczne organizacje przestępcze.	Piotr 'Zucho' Zuchowski - Historia USA w Zewie Chtulhu.	Wolf-Fang - Crystallium: Ewolucja.		Wydarnictwo Mythos - Konfrontacja.
22	Milosz Ojowski - Dwidziesolecie międzywojenne na ziemiach II Rzeczypospolitej.	Andrzej 'Stary' Wardas - 'Rawoil to takie wioskie danie, a nie samochod, ty irlandzki gupcze' - czyli jak grać gangsterem.	Staszek 'Szyki jest' Magderek - Zabili go i ucieki, czyli tworzenie pościgów i strzelanek w filmach gangsterskich.	Adam Kwapiński - Deadlands.	
23	Katarzyna 'Thinen' Ruskowska - Cellowie.	Artur 'Garek' Ganszyniec - Małe różnice - czyli egzotyka w RPG.			
24	Daniel 'Hollowone' Biesiada, Michał 'ShiShark' Babula - LARP 'Podwójne espresso speciale'.	Maya Larp Team - "Wrota".		Joanna 'Malia' Lodwich, Konrad 'Norman' Bella - "Noc sylwestrowa" (LARP Zew Chtulhu).	



# PROGRAM

SOBOTA			Blok II	Blok III	Konkursy	Gamesroom
10	Godzina Czasem	Igor 'Urop' Stawianski - Trzy miasta: Brestlau, Lwów, Gdańsk.	„Igor” Joseppe” Orzeszyno - Jak stworzyć przygodę do Monastyru?	Remigiusz Wilk (REMOVO) - Zmiany w uzbrojeniu po Wielkiej Wojnie.	Magda Cathia Flar - Harry Potter.	
11	11	Marok S. Huberath - spotkanie autorskie.	Andrzej Stryż Wierdas - „To który z was chciał się rozwać Eliot Ness?” - czyli jak prowadzić sesję gangsterską.	Maciej 'repek' Reputakowski - RPG na IRC-u, czyli jak nie kick go to /banem...	Marta 'Martwa' Komornicka, Michał 'Puszon' Stachyra - Kalamury.	KGK - Turniej Veto.
12	12	Andrzej Pilipluk - spotkanie autorskie.	Artur 'Gamek' Ganszyniec, Maciej 'lucek' Sabat - Prezentacja gry - Wolsung; Magia Wielku Pary.	Remigiusz Wilk (REMOVO) - A mam do niego dokąd? Ilumik...?	Grupa Twórcza MBH - Gwiazdy Okaj.	
13	13	dr Jerzy Szeja - Spotkanie Polskiego Towarzystwa Badania Gier.	Spotkanie z Wydawnictwem Portal.	Maciej Anteci - Ci wspaniali mężczyźni na swoich niesamowitych maszynach.	Maciej 'Szept' Furman - Lost Cities.	
14	14	Marek S. Huberath - Miot na science fiction.	Joanna i Maciej Szalenicowie - Warsztaty tworzenia przygód do 7th Sea.	Rick 'Prokurator Plutus' Konieczny - Światy alternatywne okresu międzywojennego.	Mechanizm 'nieżywy' Budziakowski - Troja. konferencja porę.	
15	15	Jacek Komuda - spotkanie autorskie.	Jacek Komuda - spotkanie autorskie.	Bogdan 'Wronis' Widla - Malowery Wędrowniczy czyli XX-wieczne malństwo a RPG.	Monika 'Kallia' Zak, Dariusz 'braji' Wędrzychowski - 120 minut dookoła świata - konkurs podróżniczo-awanturyczny.	Artur 'Nalanie' Jedliński - Warcraft.
16	16	Wydawnictwo Menhir - Prezentacja Poza Czasem.	Tomasz Z. Majkowski - 7th Sea. Jak dobrze być zym - Cor i jego warsztat presy.	Andrzej Pilipluk - W górę Nilu, w głąb czasu.	Wydawnictwo Portal - Full Trust. prezentacja gry i turniej.	
17	17	Wit Szostak - Żywili magii obrzędowej.	Jagoda 'Alien' Przybyłowska - Kobieta, Karzeł, albatros - obcyżalę i przesady ludzi merza.	Ewa Ornaacka i Piotr Pylakowski - Alfabet mafii.	Joanna Słupek, Szymon Sokół - Fantastyczni detektywi.	
18	18	Jacek Komuda - O wykorzystaniu realnow średniowiecza w opowiadaniach fantasy i fantasy historycznej.	Spotkanie z Krakowską Grupą Kreatywną.	Wolff Fang - Crystalium: Gra fabularna i co dalej?	Kinga Gacińska, Miela Korzeniowska - Konkurs sebowców.	
19	19	Wit Szostak - spotkanie autorskie.	Anna 'Gwen' Nowakowska - Szuka pisanie zwojów magicznych, podstawy sanskrytu dla magów.	Marek 'M&B' Boryczko - Złota era sebnnych ogjar - atrowca.	Artur 'Nalanie' Jedliński - Gra o tron.	
20	20	dr Jerzy Szeja - Gry fabularne - nowe źródło kultury współczesnej.	Michał 'Kuglarz' Dział - Traktat o Grywalności.	Luksasz 'Miagr' Motkowski, Rafał 'Rir' Pragiewicz - Z holokamera wśród zwierząt. grupa doświada.	Maciek 'repek' Reputakowski - Fandoom. prezentacja gry i turniej.	
21	21	Mirella Korzeniowska - Historia mafii.	Wojciech Rzaadek - Warsztaty opisów walki.		Barbara Lach, Julian Czurko - 7th Sea.	
22	22	Adam 'Wolwie' Wieczorek, Jarosław Orzadala - Bakemono - prezentacja systemu.	.....			
23	23	Krzysztof 'Boclat' Bortel - Pozzukawcze zaginionej sesji.	Barosz 'Gizot' Gitycki, Wojciech Rzaadek - Bohater a my, czyli warsztaty odgrywania postaci.			
24	24	Maya Larp Team - Cosa Nostra. Pierwsze spotkanie.	Maya Larp Team - Cosa Nostra. Pierwsze spotkanie.		Artur 'Gamek' Ganszyniec, Maciej 'lucek' Sabat - LARP Wolsung.	

# PROGRAM

## Sesje RPG u zaproszonych MG

NIEDZIELA		Blok I	Blok II	Blok III	Konkursy	Gamesroom
10	Czas	Grzegorz 'sS' Ocielek - Diagnosta: Szalenieśwo - prezentacja systemu Kult RPG	Marek Wyciel - Ninja - prawda czy zmyślenie?	Bartek 'Sony' Sienkiewicz - Fenomen D20	Lukasz 'Młogi' Mielkowski, Rafał RIF Frackiewicz - Przy muzyce o odległej galaktyce.	
11		Grzegorz 'sS' Ocielek - Diagnosta: Szalenieśwo - prezentacja systemu Kult RPG	Michał 'Kuglarz' Dzid - Sesje grozy w Neuroshime.	Wojciech 'Drake' Gruchala - Kto gra kapłanem?	Paweł 'Auris' Dembowski - Kajko vs Asteriks	
12		Piotr 'Zuch'o' Zuchowski - Schematy strachu.	Paweł 'Rael' Jedrych - Wyższość Wilkoloka. Apokalipsy nad Wampirem: Maskarada - niebezpieczna dyskusja na niebezpieczne tematy.	Marcin 'lo Nois' Tokarski - Star Wars RPG D20 'Revised' - Diaczego Star Wars - Diaczego D20.	Ewa 'Tiviar' Bach, Ewa 'Kicia' Olszowska - Happy Tree Friends.	Paweł 'Szept' Furman - Arena Maximus.
13		Mateusz 'Inkwizytor' Burdziałowski - Życie erotyczne królów Polski.	Paweł 'Czeszy' Marchwica - Bardowie, skaldownie, trubadurzy - słów kilka o o idolań dawnych czasów.	Bartek 'Sony' Sienkiewicz - Nieheroiczne D&D czyli błaski i cienie D20.	Adam Kwapieński - Warhammer.	
14		Grzegorz 'Greg K'iler' Musiał - Ku gwiazdom: Chulnu w Polsce.	Maciej 'Atum' Barasiak - Sytuacja Zawu Chulnu w Polsce.	Krzysztof 'Jaxa' Ruttek - Dyplomacja i sztybel w dniu Gasanacja Słońca.		

Stefan 'Szampierz' Brzostkowski - **Piatek 22:00 - L5K**  
 Adrian 'Alan' Bogacz - **Sobota 14:00 - Shadowrun**  
 Paweł 'Skala' Jurgiel - **Sobota 14:00 - Świat Mroku**  
 Adam 'Wolvie' Wieczorek - **Sobota 22:00 - Bakemono**  
 Katarzyna 'Bagheera' Bodzioń - **Niedziela 10:00 - Adventure**

### Szampierz - Piatek 22 - L5K

Przygoda osadzona jest w świecie legendy pięciu kręgów. Jej bohaterami są dostojnicy klanu lwa (bohaterowie), którzy zostali wezwani na nocną naradę przez Pana Kitsu Ryubosai (opiekuna Akodo Kesnu, przyszłej głowy klanu). Celem narady jest podzielenie się wynikiem dyskretnego śledztwa. Sprawa jest delikatna i pozornie beznadziejna. Nić intrygi sięga czasów młodości bohaterów. Należy podjąć ciężkie decyzje i wziąć na swe barki odpowiedzialność za przyszłość klanu.

### Alan - Sobota 14 - Shadowrun

Nie mów mi jak się nazywasz. Nie interesuje mnie to. Powiedz co potrafisz, chummer, a może lyknieisz parę nujenów. Jeśli wymiękasz, to idź sobie zapadać BT1a, ale coś mi się wydaje, że taki cwaniak z Plexu jak ty może potrzebować paru kredsticków. Milczysz? Bez cykorii, stary gad Dunkelzahn już nie żyje, nikt ci nie będzie patrzył na ręce. Zasyasz? Pęczki takich jak ty czekają na tę robotę. No, kończę, bo na tridzie leci za chwilę koncert Rock&Trolla. Jak się zdecydujesz - zadzwoni. Ten numer jeszcze przynajmniej przez godzinę będzie należał do mnie...

... czyli szukajcie się na Shadowrun druciarze.

### Skala - Sobota 14 - Świat Mroku

*"Otwierasz oczy i... oż, czasem z pamięcią trzeba walczyć. Miło wiedzieć kim jesteś, może sobie przypomnisz..."* Świat Mroku dla lubiących eksperymenty.

### Wolvie - Sobota 22 - Bakemono

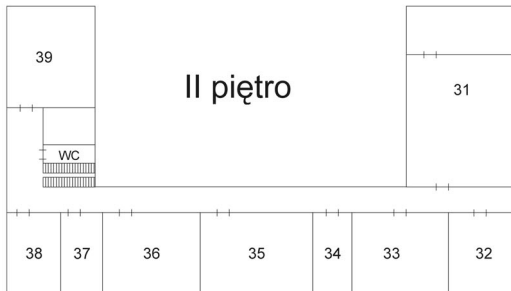
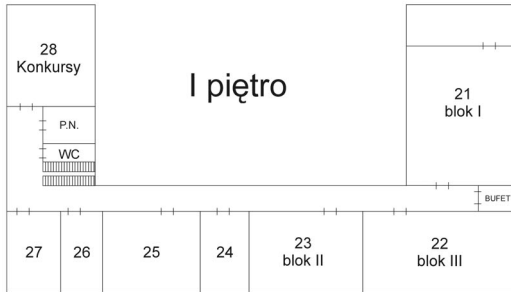
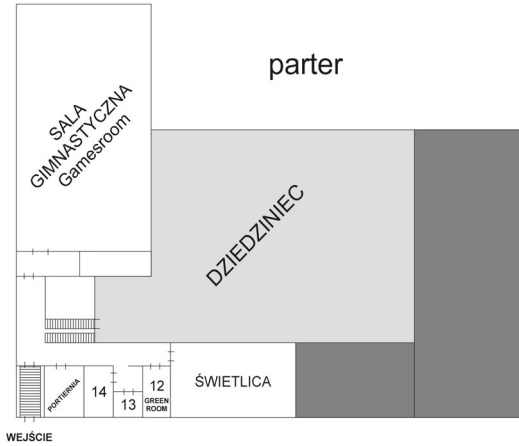
Technologiczne i psychiczne koszmary uwolnione poprzez nieludzkie działania mieszkańców naszego świata, przybierają dziwne formy. Zaden czyn nie pozostaje bez kary i prawie nikt nie jest niewinny. Japonia, dekadę od teraz. Świat technologii zrastającej się z ciałem. Czas lamania Zasad. Czas uderzenie Sil. Bakemono, wszystko zmienia się na gorsze. Sesja wprowadzająca w świat powstającej gry Bakemono. Zagraj, może uda Ci się przeżyć.

### Bagheera - Niedziela 10 - Adventure

Oto nastaly lata dwudzieste XX wieku, a wraz z nimi nowa era - era wielkich odkryć i szalonej nauki, czasy śmiałych mężczyzn i odważnych kobiet, osób niezwykłych, które považają się na rzeczy, jakich nikt wcześniej nie dokonał - a wszystko to w poszukiwaniu przygód i granicy ludzkich możliwości. Dołącz do Stowarzyszenia Aeon, skupiającego podobnych Tobie śmiarków dysponujących niezwykłymi mocami, wyrusz do mrocznych slumsów Hong Kongu i przestronnych mafijnych apartamentów w nowojorskich drapaczach chmur, zbadać niezmierzone lodowe pustki Antarktydy i duszną dżunglę Kongo. Nastala era ADVENTURE!

# PLAN

## Plan pomieszczeń



# PROGRAM

\*\*\* Piątek \*\*\*

**17:00-18:00 Konkurs (s. 28) - Artur 'Żółw' Wieczorek - Neuroshima**

Chcesz prawdę? OK, nikt z nas nie wierzył, że pokonamy Molocha i zakończymy wojnę. Mielśmy jedynie nadzieję, że rozpieprzyśmy Żółwia. Wiedzialem, że będzie ciężko. Ale co innego wiedzieć, a co innego poczuć to na własnej skórze. Liczyłem, że znajdziemy na niego sposób. Aż dziw, że Moloch mnie oszczędził i zdecydował się skorzystać z mojego mózgu. Przecież musiał wiedzieć, że jestem kretynem. Tylko kretyn wierzyłby, że uda nam się wygrać.

**17:00-18:00 Blok I (s. 21) - Józef 'Joseppe' Orzeszyna - Eskpresem przez lata 20-ste!**

Co ważnego wydarzyło się w drugim dziesięcioleciu XX wieku? Jaka panowała wtedy moda? O czym myśleli ludzie? Czy współczesny człowiek "dogadałby się" z przedstawicielem Złotej Ery Jazzu? Usiądź wygodnie w słynnym Twentieth Century Limited i wkrocz do lat 20-tych z oszalamiającą prędkością 77km/h! A jak będziecie grzeczni, to zdejmę koszulkę.

**17:00-18:00 Blok II (s. 23) - Paweł 'Rael' Jedrych - Neil Gaiman, jego twórczość a Świata Mroku**

Podobienstwa i elementy wspólne Świata Mroku z wybranymi pozycjami twórczości jednego z najlepszych "narratorów" komiksów i powieści. Jeśli ktoś lubi "Sandmana", "Amerykańskich Bogów", "Wampira: Maskaradę", "Maga: Wstąpienie", "Pollena: Sprytny sposób na pranie" no i "Wilkolaka: Apokalipsę", to znajdzie tutaj coś ciekawego.

**17:00-18:00 Blok III (s. 22) - Anna 'Gwen' Nowakowska - Studia z magii i religii, wprowadzenie ogólne**

Opis kilku elementów praktyk magicznych i religijnych, które zachowały się do dziś w naszej kulturze. Np.: obdzieranie kota ze skóry, sok z żuka, wypychanie poduszek oraz Garnki Mamy Lucka.

**18:00-20:00 Konkurs (s. 28) - Gabriela 'MidMad' Zielińska, Wojciech Rzadek, Tomasz Z. Majkowski - Legenda Pięciu Kręgów**

To będzie konkurs, który przejdzie do legendy. W pozytywnym tego słowa znaczeniu. Zmagania uczestników w 5 konkurencjach pozwolą nam wyłonić najbłęjszego adepta 5 kręgów. Jak mówiło wielu mędrców – wiedza nie jest ważna, jeśli nie podprze się jej praktyką i swą siłą wewnętrzną. Będzie więc trzeba wykazać się wszystkim, co potrzebne jest na sesjach L5K. A wszystko jak zawsze z lekkim przyrzużeniem oka, by widownia nie umarła z nudów.

**18:00-19:00 Blok I (s. 21) - Rafał Olszowski, Kuba Lenczowski - FBI**

Fajna Buka Idzie - czyli Kakke o stosunkach muminków z Federalnej Policji Stanów Zjednoczonych.

**18:00-19:00 Blok II (s. 23) - Artur 'Żółw' Wieczorek - Masoneria**

Kto stał za wybuchem Rewolucji Francuskiej? Masoneria. A powstania listopadowego? Masoneria. A Wielkiej Wojny? Masoneria. A jaka organizacja stworzyła Stany Zjednoczone? Jaka organizacja zrewolucjonizowała współczesny sposób myślenia? Kto stworzył Lige Narodów? Kto stoi za wszelkimi machinacjami mającymi miejsce w XX-leciu międzywojennym? Masoneria. Oni są wszędzie. A myślicie, że kto zorganizował ten konwent? GGFF!



**18:00-19:00 Blok III (s. 22) - Łukasz 'Miagi' Młotkowski, Rafał 'Rif' Frąckiewicz - Byle do maja, czyli w oczekiwaniu na Zemstę Sithów**

Nim Vader przemówi astmatycznym głosem, odległa galaktyka jest miejscem wojennej pożogi. Wojny Klonów trwają w najlepsze, a właśnie minął ich kolejny rok. Pelen raport o sytuacji na froncie plus garść ciekawostek na temat Części III: Zemsta Sithów. Wiele chomików oddało życie, by zdobyć te informacje.

**19:00-20:00 Gamesroom - Paweł 'Szept' Furman - Drakon (2-6 graczy)**

Kto pierwszy zbierze 5 monet i wyjdzie z labiryntu smoczy.

# PIĄTEK

19:00-20:00 **Blok I (s. 21)** - Joanna 'Malta' Lodwich, Konrad 'Norman' Bella - Boso, ale w ostrogach - osobowość warszawska międzywojnia

Prelekcja poświęcona proletariatu: zwyczajom, specyficznemu językowi i ubiorowi. "Na barykady ludu robotczy, czerwony sztandar do góry wnieść..." - czyli o proletariackich symbolach fallicznych.

19:00-20:00 **Blok II (s. 23)** - Adam 'Wolvie' Wiczorek - Prohibicja

"Jak to nie można się napić?" Ano, nie można. Kiedy, gdzie i dlaczego obowiązywały te straszliwe restrykcje opowie Adam Wiczorek. Specjalny gość Don Krakono opowie, dlaczego na konwentach się nie pije, a także o sprzataniu pawy przy pomocy szcotełek do zębów.

19:00-20:00 **Blok III (s. 22)** - Magdalena 'Ishtar' Szczepocka - O prawdziwych twardzielach i femme fatales - czyli film noir

Czarne filmy o twardych facetach i niebezpiecznych kobietach – Chandler, Hammet i miasto-dżungla, a w nim cyniczni detektywi i ich wewnętrzne monologi: *Pamiętaj, używaj tylko proszku "Pollena: Szybki sposób na pranie"*.

20:00-21:00 **Gamesroom** - Michał 'Puszon' Stachyra - Rice Wars (2-5 graczy)

Przedpremierowy pokaz gry. Zadaniem gracza jest zawiądnąć dolinę, w której uprawiany jest ryż.

20:00-22:00 **Konkurs (s. 28)** - Katarzyna 'Thilnen' Ruskowska, Marcin 'Ellentir' Kuczyński - Poza Czasem

Na ten konkurs zapraszamy wszystkich, którzy lubią się dobrze bawić i mają poczucie humoru. Znajomość Poza Czasem i Celtów zupełnie nieobowiązkowa, za to dodatkowe punkty przysługują wszystkim, którzy przyjdą na konkurs przebrani w klimatyczne stroje (zblżone do realiów Poza Czasem). Ciekawe, czy Orku potrafiłyby to przeliterować?

20:00-21:00 **Blok I (s. 21)** - Anna 'Nadia' Pieczara - "Pani pozwoli madame, a to jest nóż rzeźnicki" - ABC dobrych manier

Będzie o savoir-vivrze, manierach, etykietce, dobrym zachowaniu i innych trudnych słowach oraz o tym do czego służy łyżka i dlaczego niekoniecznie do robienia krzywdy bliźniemu. I co to k... znaczy "Hajduk"?

20:00-21:00 **Blok II (s. 23)** - Małgorzata, Tomasz Z. Majkowscy - Wszystko dobre, co się dobrze kończy, czyli jak przygotować, przeprowadzić i zakończyć kampanię

Mężczyźni nie poznaje się po tym jak zaczyna, ale po tym jak kończy. Czy kończy? W ile kończy? Czy aby na pewno? Może chociaż trochę? A do tego zasmażka z podwójnymi frytkami!

20:00-21:00 **Blok III (s. 22)** - Piotr W. Cholewa - Jak rodziła się fantastyka - lata 20, lata 30

Wstęp do złotych lat science fiction. PWC opowie o czasach, w których Pratchett na chleb mówił 'bep' a na muchy 'tapy', zaś dzielni ziemscy komandosi ratowali księżniczki w dżunglach Wenus. Eh... - to były czasy...

21:00-? **Gamesroom** - Wydawnictwo Mythos - Konfrontacja

Figurkowa gra bitewna.

21:00 - 22:00 **Blok I (s. 21)** - Maciej 'lucek' Sabat - Egzotyczne organizacje przestępcze

Znany znawca słynnych mordercuf, Miszcz Kóchni i jajecznicy z gzybami, tym razem weźmie na swuj warsztat Egzotyczne Organizacje Przestępcze. W toku pasjonującego (*przeliteruj to Orku! dwa razy!*) wykładu, połączono z ćwiczeniami praktycznymi, dowiedzieć sseć będzie można, ilu Filipinczyków potrzeba, rzeby przeszmuglować pinć kilogramów koki-koli do Iranu, kto komu obcina kończyny pilom łańcuchowom po kawalku i dlaczego w dobrym, chinskim domu z tradycjami i nie należy obrazać szczura gospodarzy. Miszcz 69, don Luciano de Medelin, zaprasza. Prelegent jest studentem polonistyki UJ.

21:00-22:00 **Blok II (s. 23)** - Piotr 'Żucho' Żuchowski - Historia USA w Zewie Cthulhu

Dlaczego nikt nie uratował się z osady Jamestown? Czy prezydent Lincoln musiał zginąć? Na tej prelekcji poznacie różne dziwne teorie dotyczące najbardziej zagadkowych wydarzeń z historii USA, a także będziecie mieli możliwość wysnuć własnych, zapewne jeszcze dziwniejszych... Na przykład jaką bieliznę nosi Orku i dlaczego stringi?

21:00-22:00 **Blok III (s. 22)** - Wydawnictwo Wolf-Fang - Crystallium: Ewolucja

Prace nad mangową grą fantasy "Crystallium" trwają już dobrze ponad rok. W międzyczasie przygotowaliśmy wiele szalonych koncepcji, pomysły zmieniały się jak w kalejdoskopie, a idee w pierwszym momencie odrzucone powracały w naj-

# PROGRAM

mniej spodziewanym momencie, by przeprowadzić błyskotliwą kontrofensywę. Prelekcja ta da wam jedyną w swoim rodzaju okazję zajrzenia wprost do głów designerów i zapoznania się z etapami powstawania uniwersum gry fabularnej.

## 22:00-0:00 **Konkurs (s. 28)** - Adam Kwapiński - Deadlands

*Bully bang bangdabang boom meet your doom call us soon! The local weapon trader with your "Superperforator" Cheers!* - Winnetou i jego Biały Brat z Familii zapraszają na konkurs!

## 22:00-23:00 **Blok I (s. 21)** - Miłosz Cybowski - Dwudziestolecie międzywojenne na ziemiach II Rzeczypospolitej

Lata dwudzieste i trzydzieste były dla naszego kraju okresem wszechstronnego rozwoju. Wtedy Polska dorównywała miejscami takim krajom jak USA, Francja czy Anglia. Gdyby nie wojna, kto wie, jak potoczyłyby się losy naszego państwa. Na tej prelekcji dowiesz się wystarczająco wiele o najważniejszych wydarzeniach politycznych tamtego okresu i kulturze ówczesnej Rzeczypospolitej, by poczuć się jak bohaterowie kultowego już filmu - "Va Bank".

## 22:00-23:00 **Blok II (s. 23)** - Andrzej 'Stary' Wardas - "Rawioli to takie włoskie danie, a nie samochód, ty irlandzki głupcze" - czyli jak grać gangsterem

Jaką wybrać postać, czego ją nauczyć i w co wyposażać. Jak zostać szybko szefem lokalnej mafii i jak nie dać się rozwalić konkurencji. Przed wejściem na salę broń proszę zostawić w szatni...

## 22:00-0:00 **Blok III (s. 22)** - Staszek 'Szybki jest' Mąderek - Zabili go i uciekł, czyli tworzenie poscigów i strzelanek w filmach gangsterskich

Wrrrrum! Bang-bang! Zium! Ra-ta-ta-ta! Kszszszsz... piiii! Lup! Staszek pokaże wam... odsłoni wszelkie tajemnice... swojego warsztatu. Poczujecie się jak na planie filmu "Źądło"... albo "Źądło 2", czy też "Źądło 3: Ostateczna masakra".

## 23:00-0:00 **Blok I (s. 21)** - Katarzyna 'Thilnen' Ruszkowska - Celtowie

Kilka słów o tajemniczej cywilizacji, o której istnieniu milczą szkolne podręczniki (bo tego nie ma w programie - przyp. min.edu.pl). Prelekcja przeznaczona jest przede wszystkim dla osób, które z Celtami nie miały zbyt wiele styczności, jednak również znawcy tematu znajdą na niej coś dla siebie.

## 23:00-0:00 **Blok II (s. 23)** - Artur 'Garnek' Ganszyniec - Małe różnice - czyli egzotyka w RPG

Charyzmatyczny i niezwykle przystojny, naturalizowany Chinczyk Ar-tur Gan-shi-ne-tzi oraz jego atrakcyjna asystentka Lu-Ciek (Made in Korea) opowiedzą Szanownemu Gronu Zgromadzonych Słuchaczy o radościach i niezwykłych przyjemnościach, jakie płyną z przebywania w obcych i egzotycznych miejscach. Dowiedzie się, gdzie dają majonez do frytek i jak zrobić dobrą zieloną herbatę (z Cthulhu). Innymi słowy, rzecz o takim prowadzeniu scen w niekoniecznie znanych miejscach, żeby było prawdopodobnie, przekonująco i w pełnym technicolorze.

## 0:00-? **Blok I (s. 21)** - Daniel 'hollowone' Biesiada, Michał 'SirShark' Babula - LARP "Podwójne espresso speciale"

Mamy 16-tego stycznia 1922 roku. Ulice Chicago sphywają krwią i nielegalnym alkoholem. Grupy przestępcze rozwijają pajęczynę ukrytych kawiarenek, w których sprzedaje się 'specjalną kawę'. I to o jednej z takich kawiarenek dowiedziała się niedawno policja. Tajny agent officer Brookes jest przekonany, że to właśnie w piwnicach tego budynku spoczywają główne zasoby jednego z podwładnych słynnego gangstera i szefa mafii Johnnego Torrio niejakiego Don Vegi. Niestety, siatka informatorów działała w dwie strony. Dlatego też przywódca grupy przestępczej mając to na uwadze, przystąpił do pulapki zarówno na zbyt ambitnych policjantów, jak i na swojego zdrającę. Dalsze wydarzenia, jakie nastąpiły w kawiarence, odcisnęły okrutne piętno zarówno na mieście jak i na zgromadzonych w środku bohaterach... Życzysz sobie KAWY?

## 0:00-? **Blok II (s. 23)** - Maya Larp Team - "Wrota"

Czy wciąż żyjesz? Jak to właściwie możliwe żebyś ciągle oddychał, poruszał się i czuł po tym co przeszedłeś. A właściwie, co się wydarzyło? Stoisz przed Wrotami. Przed tobą ostatni krok ku przeznaczeniu, ale nie wiesz, nie pamiętasz co cię tu sprowadziło. Cel jest w zasięgu twojej ręki, ale właściwie jaki cel? Po co tu przybyłeś? Czy przypomnisz sobie, zanim przed tym staniesz? Czy w ogóle przed czymś staniesz? Grupa Maya zaprasza chętnych na eksperymentalną dramę.

## 0:00-? **Konkursowa (s. 28)** - Joanna 'Malta' Lodwich, Konrad 'Norman' Bella - "Noc sylwestrowa" (LARP Zew Cthulhu)

Późną jesienią 1918 roku pojawia się w Londynie tajemniczy hrabia de St. Germain W niespełna rok później staje się on główną postacią okultystycznego światka tego miasta, a jego podlondyńska posiadłość mekką wszelkich magów, ezoteryków i wariatów. W Noc sylwestrową 1919 zebrała się tam prawdziwa śmietanka londyńskich wiedźm i czarowników oraz paru gości, których bynajmniej nikt się tam nie spodziewał... Dla najlepszego gracza twórcy LARPA przewidzieli nagrodę.

# SOBOTA

\* \* \* Sobota \* \* \*

## 10:00-11:00 *Konkurs (s. 28)* - Magda 'Cathia' Filar - Harry Potter

No tak, strasznie kiepski ten rok. Zamknęli Hogwart z powodu remontu i biedny nastoletni czarodziej nie ma co ze sobą zrobić. Magii poza szkołą używać nie wolno, w mugolskich bibliotekach nie posiadają "Standardowej książki zaklęć"... Aż się chce wyjść z kina... Nie zalamuj się, zapraszamy do nas, tajnej placówki czarodziejkiej (gościł u nas ścigany przez aurorów Ala Capone). Tylko tutaj poćwiczysz zaklęcia, spróbujesz najnowszego eliksiru wysokokowego oraz zabawisz się zdrową rywalizacją w Turnieju Ilestammagicznym.

## 10:00-11:00 *Blok I (s. 21)* - Igor 'Urgor' Stawiarski - Trzy miasta: Breslau, Lwów, Gdańsk. Retrospektywne rozważania nad charakterem ważnych ośrodków miejskich początku XX wieku

Autor prelekcji wykaże wpływ twórczości zespołu Therion na wzrost populacji szczurów w kanałach miejskich na Śląsku w latach 1919-1925 oraz wzrost pogłowia drapieżników z rodziny kotowatych na wschodnich kresach oraz śledzika po kaszubsku. Pychał!

## 10:00-11:00 *Blok II (s. 23)* - Józef 'Joseppe' Orzeszyna - Jak stworzyć przygodę do Monastynu?

Masz w rekach podręcznik, ale tak naprawdę nie wiesz, co z nim zrobić. Obejrzałeś i przeczytałeś wszystko, co miało akcję rozgrywaną się w XVII i XVIII wieku, ale to za nic nie układa się w przygodę, a gracze wciąż naciskają. Przyjdź, na tej prelekcji uporządkujemy tworzenie przygód do Twojego ulubionego systemu, a może nawet sami parę stworzymy! A jak będziecie grzechni, to zdejmiemy koszulkę!

## 10:00-11:00 *Blok III (s. 22)* - Remigiusz Wilk (REMOV) - Zmiany w uzbrojeniu po Wielkiej Wojnie

Pierwsza wojna była pierwszym konfliktem w dziejach, w którym taką rolę odegrała technika wojskowa. Groźba kolejnej spowodowała rozpoczęcie prac nad nowymi zabawkami, które ujrzały światło dzienne podczas następnego konfliktu. Nad czym pracowano w latach dwudziestych i trzydziestych, co pojawiała się na deskach projektantów i jak się to sprawdziło podczas następnych wojen. Elementy znane, nieznanne, całkiem zapomniane dziwactwa (dajmy na to radziecka saperka-moździerz). Aha, i REMOV nie powie, co to jest nabój.

## 11:00-? *Gamesroom - KGK - Veto- turniej*

Sarmacka gra karciana.

## 11:00-13:00 *Konkurs (s. 28)* - Marta 'Martva' Komornicka, Michał 'Puszon' Stachyra - Kalambury

Pierwszą łódź podwodną wybudował holenderski uczonec H. van Martvven (1572 - 1634) w 1620 roku. Rosyjski wynalazca - samouk E. Pluszonow sto lat później buduje "potajemny statek ogniowy". Z biegiem lat rośnie długa lista konstruktorów łodzi (przepraszamy, REMOV, wiemy że to są okrutny, ale cytujemy za źródłem: praca zbiorowa pod red. J. Herlinger i B. Kupis, "Kto, kiedy, dlaczego, tom 1", Wydawnictwo ISKRY, Wydanie III poprawione i uzupełnione, Warszawa 1964, cena 45 zł) podwodnych. Nie będziemy ich tu jednak wymieniać.

## 11:00-12:00 *Blok I (s. 21)* - Marek S. Huberath - Spotkanie autorskie

Znani i lubiani ciltarny krakowski autor ambitnej prozy SF odważył się stawić czoła Mafii Imladris Squad! Spotkanie poprowadzi ziom Greg Killer, re5pect! Na tym spotkaniu dowiedzie się o nowej książce legendarnego Marka S. Huberatha i jego planach na przyszłość. Tego spotkania nie wolno przegapić!

## 11:00-12:00 *Blok II (s. 23)* - Andrzej 'Stary' Wardas - "To który z was chciał się nazywać Eliot Ness?" - czyli jak prowadzić sesje gangsterskie

Czyli o tym jakie były gangi i jak je prowadzić. Jak sparać komuś życie lub wynieść na piedestał. Prasa wstęp tylko za akredytacją. Federalni mile widziani... Muminki też.

## 11:00-12:00 *Blok III (s. 22)* - Maciej 'repek' Reputakowski - RPG na IRCu, czyli jak nie /kickiem go /banem...

/join #Imladris. Erpegowcy to, oczywiście, sekta. Erpegowcy IRCowi to, jak się dowiedzie, sekta w sekcje. Jak przeniknąć w jej szeregi, jak manipulować ludźmi za pomocą opów, invite'ów i friendlist, a także o tym, jak sprawić, by gracz poczuł grozę emanująca ze swojego monitora, spróbujecie się dowiedzieć od repka.

# PROGRAM

## 12:00-13:00 **Gamesroom** - Grupa Twórcza MBH - Gwiazdy Okej! (2-6 graczy)

Zmagania kultystów o dominację nad światem i przyzwanie swojego plugawego bóstwa na Ziemię. Gra autorstwa grupy Twórczej MBH.

## 12:00-13:00 **Blok I (s. 21)** - Andrzej Pilipiuk - Spotkanie autorskie

Co porabia obecnie znamienity autor polskiej literatury, Wieszczy, ojciec rodziny i przykładowy mąż? I z iloma kostkami lodu, wstrząśnięta czy zmieszana? Spotkania nie będzie prowadził żaden komuch.

## 12:00-13:00 **Blok II (s. 23)** - Artur 'Garnek' Ganszyniec, Maciej 'lucek' Sabat - Prezentacja gry - Wolsung: Magia Wieku Pary

Rok temu na Imladrisie pojawił się pewien nieśmiały, zahukany, nie znany nikomu Rondelek. Dzisiaj jest już Dużym i dobrze znanym Garnkiem. Artur 'Garnek' Ganszyniec i jego parowy golem Maciej 'lucek' Sabat wprowadzą państwa w nadzwyczajny magiczny czas Pary i Żelaza. Magiczny świat wiktoriańskich obyczajów, sterowców, golemów i maszyn różnicowych odkryje przed zdumioną publicznością swoje kolejne oblicza. Specjalnie dla tak szacownego grona Rodziny przedstawimy dziwaczne koleje skyllijskiej Mafii, zaskakującą karierę dekańskich nożowników oraz odkrywamy mroczne sekrety doków Lyonesse. Serdecznie zapraszamy - tych wtajemniczonych i tych jeszcze nie. A data premiery coraz bliżej... Zapraszamy szczególnie pary (homo lub hetero).

## 12:00-13:00 **Blok III (s. 22)** - Remigiusz Wilk (REMOV) - A mam do niego dokręcić tłumik...?

*"...i wtedy Tlusty Silvio nyciaga swoją luparę, a ten mały Holender zwiija się ze śmiechu i pyta go, jak zamierza do śrutowy dodać tłumik, no i mówię, nie trzeba było wkurzać starego Silvia!"*

W kilkudziesiątce, prelekcja o gnatach, spluwach, klamkach, kopytach, kijach baseballowych i Thompsonach przenoszonych w futeralne od skrzypiec, słowem o tym wszystkim, co dobry gangster potrzebuje do rozkręcenia interesu w dobie prohibicji. Nieprzekupnym glinom i klawiszom wstęp wzbroniony, opłata od 50c za miejsca z tyłu, kobitki, whiskey i jazz na miejscu. Pukać trzy razy i pytać o Boba. B O B ?!

## 13:00-14:00 **Gamesroom** - Paweł 'Szepł' Furman - Lost Cities (2 graczy)

Gra karciana dla dwóch osób. Kto zorganizuje lepszą wyprawę podróżniczą? Jedna z najpopularniejszych gier na świecie. Wkrótce dostępna będzie też na polskim rynku.

## 13:00-14:00 **Konkurs (s. 28)** - Marcin 'Kiender' Kiendra - Konkurs szpiegowski

Ściśle tajny punkt programu. Podobno nawet prowadzący nie wie o co chodzi... Przeciaki mówią, że przyszli agenci wywiadu mają wykazać się niebywałą sprawnością umysłową i fizyczną. Z pewnością trzeba umieć jednym tchem wymienić tajne projekty i organizacje rządowe, znać numer buta Jamesa Bonda, być bystrzejszym niż MacGyver czy w końcu rozwiązać Mission Impossible. Zgłoszenia parami (homo lub hetero).

## 13:00-14:00 **Blok I (s. 21)** - dr Jerzy Szeja - Spotkanie Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Spotkanie Polskiego Towarzystwa Badania Gier: jeżeli interesujesz się grami w choć trochę naukowy sposób i zamierzasz pisać o RPG\*/szachach\*/Go\*/LARP-ach\*/koszykówce\*/pluciu na odległość\* pracę roczną\*/artykuł\*/habilitację\* - ZAPRASZAMY!\*/ZAMKNIĘTE!\*/ \*niepotrzebne skreślić

W lutym tego roku powstała polska organizacja ludologów. Jest otwarta na wszystkich, którzy w jakikolwiek sposób naukowo zajmują się grami wszelkich typów. Zapraszamy wszystkich chętnych lub tylko ciekawych. Spotkanie poprowadzi dr Jerzy Szeja - przewodniczący Polskiego Towarzystwa Badania Gier.

## 13:00-14:00 **Blok II (s. 23)** - Wydawnictwo Portal - Spotkanie z wydawnictwem Portal

Czego nie wyda Trzewik i dlaczego nie będzie to niewydatne w terminie? - Gwiazdny Pirat, Neuroshima, Monaster, Ława Kijowsko-Pieczerska i inne dzieła kultury starocerkiewnosłowiańskiej (preziteriu to, Orku).

## 13:00-14:00 **Blok III (s. 22)** - Maciej Anteki - Ci wspaniali mężczyźni na swoich niesamowitych maszynach

Mniej lub bardziej niesamowite pomysły i konstrukcje: latający wieloryb, pierwszy ekranoplan, czołg z battla rodem i wiele innych zwiariowanych i ucięszych wynalazków ku ku wożeniu i/lub eksterminacji bliźniego swego uczynionych.

## 14:00-15:00 **Gamesroom** - Michał 'Puszon' Stachyra - Troja (2-6 graczy)

Niekolekcjonerska gra karciana. Wersja przedpremierowa. Zostań greckim herosem i wykaż się pod murami Troi.



# SOBOTA

## 14:00-15:00 *Konkurs (s. 28)* - Mateusz 'Inkwizytor' Budziakowski - Barea konwentową porą

Wie pan, co oni tu zrobili, panie kierowniku? Ile kosztuje kilogram obywatela? Dwie butelki czy jedna? A co, gdyby tu nagle w przyszłości przechodził wasz synek? Jeżeli znasz odpowiedzi na te pytania i uwielbiasz komedie Barei, bez problemu wygrasz ten konkurs. Zapraszamy! Główną nagrodą jest zakładowe skierowanie na wczasy w Bulgarii. Jaśnie Państwa nie ma w domu!

## 14:00-15:00 *Blok I (s. 21)* - Marek S. Huberath - Młot na science fiction

Nie daj się oszukać! Powieści sf pełne są naukowych bredni, przymrużeń oka, nieścisłości. Nie daj sobie wmówić szybkich podróży międzygwiazdnych, teleportacji i sztucznej grawitacji. W końcu, nie rezygnuj z dobrej zabawy przy ich lekturze, prawda w tych pozycjach jest zbędna - o ile wiesz, gdzie próbują Ci zrobić psikusa. Mity dotyczące technologii i założeń fizycznych w fantastyce obalają Marek S. Huberath i Greg Killer. Posłuchaj, jak wiele piękna kryje się w otaczającej rzeczywistości. Ile tematów marnuje się ze względu na brak odczytania pisarzy...? - Dokładnie 44.

## 14:00-16:00 *Blok II (s. 23)* - Joanna i Maciej Szaleńcowie - Warsztaty tworzenia przygód do 7th Sea.

Po raz kolejny mistrzowie intrygi, Joanna i Maciej 'Knujący' Szaleńcowie, postarają się razem ze swymi Poplecznikami stworzyć przygodę, której wielowarstwowej i zagmatwanej głębi umysł zwykłego człowieka nie jest w stanie ogarnąć... W czasie tych dwóch pracowych godzin usłyszycie miliony fachowych porad, jak wykorzystywać zaszczości i arkana postaci, jak misternie wplatać akcję w fabułę oraz w jakim pomieszczeniu najlepiej szermować się pogrzebaczem. Następnie wszystkie te porady będziecie mogli złożyć we czworo i ceremonialnie wrzucić do kosza, ponieważ - jak się przekonacie - przygoda do "7th Sea" tworzy się sama, byle jej tylko zanadto nie przeszkadzać. Prowadzący nie ludzą się, że burza mózgów jest najszybszym sposobem tworzenia, więc przygoda na pewno nie zostanie ukończona w czasie warsztatów. Poplecznicy, którzy zechcą nadać jej ostateczny kształt, będą mogli wziąć udział w konkursie na najlepsze sfinalizowanie scenariusza, którego ostateczna wersja zostanie zamieszczona na stronie Novus Ordum Mundi.

## 14:00-15:00 *Blok III (s. 22)* - Piotr 'Prokonsul Piotrus' Konieczny - Światy alternatywne okresu międzywojennego

Wybrane historie alternatywne związane z latami 1918-1939. Słuchaczy ze stanów kwantowych 5+ uprasza się o wyłączenie stabilizatorów uchronicznych na okres prelekcji.

## 15:00-17:00 *Gamesroom* - Artur 'Natanieł' Jedliński - Warcraft (2-4graczy)

Gra strategiczna na podstawie znanego hitu na PC. Poprowadź armię ludzi, elfów, orków lub nieumarłych w walce o dominację.

## 15:00-17:00 *Konkurs (s. 28)* - Monika 'Kallia' Żak, Dariusz 'braj' Wędrzychowski - W 120 minut dookoła świata - konkurs podróżniczo-awanturniczy

Gracze wyruszają w podróż palcem po mapie, według zaplanowanej przez siebie trasy. W jej trakcie będą musieli wykazać się wiedzą z zakresu nauk przyrodniczych i humanistycznych, a także umiejętności praktyczne, przydatne każdemu podróżnikowi. Konkurs wygra ten zespół, który pierwszy okrąży świat, zdobywając po drodze cenne artefakty. Zasady szczegółowe i termin zapisów na akredytacji.

## 15:00-16:00 *Blok I (s. 21)* - Jacek Komuda - Spotkanie autorskie

Furda Veto! Vivat! Hańba! Tatars (na paliku? a może z ogóreczkiem)?! Gardzisz? Z nami się nie napijesz? - Spotkanie z JKM Komudą poprowadzi Akwizytor Książęcy Mattheuss Budziakovstein.

## 15:00-16:00 *Blok III (s. 22)* - Bogdan 'WyronS' Widła - Malowany Przedwieczny, czyli XX-wieczne malarstwo a RPG

Czy "Giocondę" ukradł mason (Marylin Mason)? Czy postać z "Krzyku" zobaczyła Tysiąc Młodych Kóz? Czym jest ekspresjonizm i w jakim sosie? I właściwie co to ma do RPG? Będzie to i więcej. Przed wejściem przeczytaj regulamin bądź skonsultuj się z orgami (Orku).

## 16:00-18:00 *Gamesroom* - Wydawnictwo Portal - Full Thrust - prezentacja i turniej

Gra bitewna rozgrywająca się w odległej przyszłości, gdzieś w przestrzeni kosmicznej.

## 16:00-17:00 *Blok I (s. 21)* - Wydawnictwo Menhir - Prezentacja Poza Czasem

Prelekcja, która wprowadzi Was w świat Poza Czasem, polskiej gry fantasy, osadzonej luźno w celtyckich realiach i mitologii. Będzie można zadać pytania autorom, wyrazić swoje opinie, podyskutować.... A może nawet się dowiedzieć, jak działają żarna.

# PROGRAM

**16:00-17:00 *Block II (s. 23)*** - Tomasz Z. Majkowski - 7th Sea: Jak dobrze być złym - Łotr i jego warsztat pracy

Do warsztatu pracy Lotra należą: kopyto szwowski, dratwa, szydło, poddupiec (tradycyjny szwowski stolek), czeladnik, żona i dwa burki łańcuchowe. W wersji expanded są to także: maszyna z overlockiem, zestaw do zelowania obuwia, zapasowe obcasy i czernidło do trzewików.

**16:00-17:00 *Block III (s. 22)*** - Andrzej Pilipiuk - W górę Nilu, w głąb czasu

Opowieść o chrześcijanach w Egipcie i Sudanie ilustrowana obrazkami lwów pożerających gołe panie. Przyjdźcie koniecznie. Spotkanie poprowadzi znamienity autor polskiej literatury, Wieszczyk, ojciec rodziny i przykładowy mąż.

**17:00-18:00 *Konkurs (s. 28)*** - Joanna Słupek, Szymon Sokół - Fantastyczni detektywi

Lata 20, lata 30 - to oczywiście czasy mafii, Ala Capone i prohibicji. Philpa Marlowe'a i Sama Spade'a. Henryka Kwinto i Gustawa Kramera. Herkulesa Poirota i Jane Marple. Ale to nie o nich będzie ten konkurs. Mafie, detektywi, mordercy, policjanci i złodzieje. Oczywiście fantastyczni.

**17:00-18:00 *Block I (s. 21)*** - Wit Szostak - Żywiół magii obrzędowej

W fantasy najczęściej pojawia się magia typu czarnoksięskiego: wielcy magowie zmieniają świat. Tymczasem gdzieś obok pelga codzienna magia obrzędowa - zbiór praktyk, za pomocą których wspólnoty tradycyjne próbowały rozmawiać z zaświatami. Mniej efektowna, schowana w cieniu, ale pokazująca sedno funkcjonowania magii tam, gdzie myślenie magiczne i mitologiczne rządziło życiem dawnych ludzi. Pokazanie tego rodzaju praktyk (głównie na przykładach zaczerpniętych ze źródeł etnograficznych dotyczących polskiej wsi) odsłania barwny i tajemniczy świat rytuału. I - co ciekawe - żywiół ten jest zadziwiająco dobrze zakorzeniony w polskiej tradycji literackiej.

**17:00-18:00 *Block II (s. 23)*** - Jagoda 'Ailén' Przybyłowska - Kobieta, karzeł, albatros - obyczaje i przesady ludzi morza

"Tysiące lat żeglując po morzach i oceanach, tysiące lat waląc z żywiołem wycisnęły tenwały ślad na psychice członka i jego postępowaniu" (E. Koczorowski). Istnieją przesady znane wszystkim, chociaż ich znaczenie zostało zapomniane. Są również takie, które odeszły w niepamięć wraz z końcem ery żaglowców. Zapraszam zatem na wędrówkę w przeszłość: historyczną, religijną i obyczajową... A poza tym: daj daj daj daj daj daj daj daj daj daj daj daj daj daj daj daj I gdzie jest Nemo?

**17:00-19:00 *Block III (s. 22)*** - Ewa Ornacka i Piotr Pytlakowski - Alfabet mafii

Nie byłoby tej książki, gdyby nie serial dokumentalny TVN i „Polityki” zatytułowany „Alfabet mafii”. Podczas pracy nad telewizyjnym dokumentem – autorzy uczestniczyli w tym przedsięwzięciu jako dziennikarze przeprowadzający przed kamerą wywiady z gangsterami, ich rodzinami, ofiarami, sędziami, prokuratorami i adwokatami – zdobyli informacje i materiały, które w dziennikarskim żargonie nazywamy ekskluzywnymi. Poznaliśmy wiele głęboko skrywanych tajemnic ludzi uważanych za sam kwiat polskiego przestępczego podziemia, ich życie prywatne, poglądy na świat, problemy, miłości i nienawiści. Tą wiedzą podzielą się z czytelnikami wydanej właśnie książki oraz z uczestnikami premierowego spotkania.

**18:00-19:00 *Gamesroom*** - Wydawnictwo Mythus - Call of Cthulhu CCG

Kolekcjonerska gra karciana z Wielkim Przedwiecznym w roli głównej.

**18:00-20:00 *Konkurs (s. 28)*** - Kinga Garlicka, Mirella Korzeniewska - Konkurs sobotwórów

Zobacz, czy jesteś podobny do włoskiego szkota MacOrkoni. Ty? Ty? On? A może ty? A na koniec, jeśli będziecie grzeczni, Joseppe zdejmie koszulkę i...

**18:00-19:00 *Block I (s. 21)*** - Jacek Komuda - O wykorzystaniu realiów średniowiecza w opowiadaniach fantasy i fantasy historyczne

Jak i z czego korzystać przy pisaniu, co daje skorzystanie ze źródeł historycznych na przykładzie Narrenturm, Bożych bojowników i utworów własnych.

**18:00-19:00 *Block II (s. 23)*** - Krakowska Grupa Kreatywna - Spotkanie z Krakowską Grupą Kreatywną

Kiedy wyjdzie "Odyseja"? Kto zrobi ilustracje do "Eneidy"? Czy w lecie możemy się spodziewać "Kalewała CCG"? O tych i o innych fascynujących projektach opowie KGK.

**19:00-23:00 *Gamesroom*** - Artur 'Natanieł' Jedliński - Gra o tron + dodatek Clash of Kings (3-6graczy)

Znakomita gra strategiczna oparta na serii książek, których autorem jest George R.R. Martin.

# SOBOTA

## 19:00-20:00 *Blok I (s. 21)* - Wit Szostak - Spotkanie autorskie

Czy nie ma złota w Smoczogórach? O czym szumią limby i jodły? Co się kryje w kosodrzewinie? - O tym wszystkim opowie nowy autor Wydawnictwa Runa - Wit Szostak. Z okazji wydania nowej książki pt. "Poszarpane granie" zapraszamy na spotkanie, które poprowadzi Dobry Człowiek Rodziny.

## 19:00-20:00 *Blok II (s. 23)* - Anna 'Gwen' Nowakowska - Sztuka pisania zwojów magicznych, podstawy sanskrytu dla magów

Przedstawienie sanskryckiego alfabetu i propozycje różnych zaklęć na scrollach. Czyli: sanskrytu warsztaty dla mamy i taty.

## 19:00-20:00 *Blok III (s. 22)* - Wydawnictwo Wolf-Fang - Crystalicum: Gra fabularna - i co dalej?

Wolf Fang odkrywa karty. O świecie i grze "Crystalicum" opowiadano już od jakiegoś czasu, zdradzając tu i ówdzie to i owo. Przyszedł jednak czas, by pomówić o konkretach. Podczas tego spotkania dowiecie się wszystkiego o powstającej grze i wszystkich towarzyszących jej produktach, posłuchacie o kierunku, w którym wszystko to będzie się rozwijać, jak przebiegają ostatnie etapy prac nad podręcznikami oraz nacieszycie oczy zupełnie nowymi, nie prezentowanymi do tej pory materiałami. A przede wszystkim zrozumiecie, że Crystalicum jest większe, niż do tej pory podejrzewaliście.

## 20:00-? *Gamesroom* - Maciej 'repek' Reputakowski - Fandom (2-4 graczy) - prezentacja i turniej

Niekolekcjonerska gra karciana ze znanymi postaciami z polskiego Fandomu w rolach głównych. Zorganizuj swój konwent.

## 20:00-22:00 *Konkurs (s. 28)* - Barbara Lach, Julian Czurko - 7th Sea

Villanova umarł! Do Nomy przybywają przedstawiciele pozostałych Rodzin\* by skrywając uśmiechy złożyć wyrazy szczerego żalu... i zmierzyć się w walce o prymat nad łądem i wyspami Vodacce. Aby ukończyć ból oddają się ulubionym rozrywkom (i, niestety, nie będzie wśród nich dewocji, pływania gondolą, ani szydelkowania). Choć zgromadzili się na uroczystościach pogrzebowych muszą zachować Dowcip, Rezon i pełnię Animuszu. Przyda im się także Gibkość języka i wysoka krzepliwość... eee... Krzepkość błękitnej krwi.

\* *rodzina – wymyk trwałej więzi między Mężczyzną a Kobieta. Jako zatwardziali Watykańscy nie dopuszczamy par jednopłciowych.* Ale my tak - przyp. Familia.

## 20:00-21:00 *Blok I (s. 21)* - dr Jerzy Szeja - Gry fabularne - nowe zjawisko kultury współczesnej

Spotkanie z dr Jerzym Szeją ('Jurzym') poświęcone jego książce o RPG i grach komputerowych oraz ich miejscu w kulturze współczesnej.

## 20:00-21:00 *Blok II (s. 23)* - Michał 'Kuglarz' Dzidt - Traktat o Grywalności

Celem prelekcji jest próba przełożenia tej "komputerowej cechy" na gry i scenariusze RPG oraz stworzenie definicji grywalności. Za rok nasz uroczy prelegent przełoży na gry RPG takie cechy, jak: miodność, grafika, muzyka, dopalanie karty graficznej i podkręcanie procka.

## 20:00-22:00 *Blok III (s. 22)* - Marek 'MvB' Boryczko - Złota era srebrnych cygar - sterowce

Prelekcja w całości poświęcona sterowcom. Nie tylko tym największym latającym maszynom w historii, lecz także miniaturom które mogą (jak Bill Clinton) latać po waszym mieszkaniu (drażniąc stażystki). Dowiecie się z niej jak sterowce wyglądały z zewnątrz, a jak od środka i dlaczego nie zawsze były srebrne. Będzie parę słów o pierwszych na świecie powietrznych liniach pasażerskich i zeppelinach powodujących bezsenność u londyńczyków podczas I wojny światowej. Opowie także o sterowcach które podbiły biegun północny, ocean atlantycki i trasę dookoła świata, oraz o istniejących i planowanych pasażerskich liniowcach powietrznych i dostępnych na nich wygodach dla pasażerów. Oczywiście nie zapomnę o spektakularnych katastrofach okresu międzywojennego z udziałem sterowców, które były przyczyną ich upadku. Dla wszystkich tych, którym rzeczowych sterowców będzie za mało, przygotowałem część poświęconą ich fantastycznym braciom i wizjom super-sterowców przyszłości, a także przykłady jak można wykorzystać motyw sterowca podczas kilku różnych sesji RPG.

## 21:00-22:00 *Blok I (s. 21)* - Mirella Korzeniewska - Historia mafii

Prelekcja będzie miała na celu ukazanie ewolucji grup zorganizowanych, które były początkowo niemalże charytatywne i altruistyczne, a później wstąpiły na nieco bardziej mroczną ścieżkę, nabierając kształtu mniej więcej takiego, z jakim mafia jest obecnie kojarzona. Autorka przedstawi tutaj historię od pierwszej połowy XIX w., starając się unaoecznić, skąd wzięła się i nazwa i idea mafii (bo przecież nie od tzw. gangsterów, biegających z pukawkami po ulicach i ściągających haracz). *A wiecie, że Mira była w Kosowie?* Następnie przejdzie do zagadnienia, jaki wpływ na rozwój mafii w USA, bo naturalnie to państwo nas najbardziej interesuje (choć o Włoszech też nie zapomnimy), miały kolejno: emigracja i prohibicja. Naturalnie skoncentruje się głównie na

# PROGRAM

dwudziestolecia międzywojennym, jako okresie, który po pierwsze najbardziej nas interesuje, a po drugie wówczas to nastąpiły zasadnicze zmiany w organizacji mafijnej i nowe kierunki jej rozwoju. *Kosowski żołnierz KFOR ugryzł moją siostrę!* Na zakończenie wspomni też, jaką rolę odegrała podczas II wojny światowej i co stało się z nią nieco później. Omawianie mafii zupełnie współczesnej zostawię komu innemu ze względu na własne bezpieczeństwo. *Ugrzylenie Albańczyka może być bolesne. - Sebi, jesteś chory! - Midi, miało być bez nazwisk!*

## 21:00-22:30 *Błok II (s. 23)* - Wojciech Rzadek - Warsztaty opisów walki

„Prask! Beć! Bum! Nie żyjesz!” Często jest to jedyny opis walki, jaki przydarza się na sesji. Czy to wystarczy? Pewnie nie. Jak zrobić z niego prawdziwą ucztę dla wszystkich zmysłów, jak sprawić, by gracze pamiętali walkę przez długi, długi czas (poprawną odpowiedzią nie jest – zabicie wszystkich postaci) opowie Wojciech Rzadek. Zaczniemy od krótkiej, niezbędnej pogadanki, by potem, w krótkich scenkach wprowadzić jej treść w życie. *A teraz wszyscy razem: bo we mnie jest seks, co pali i niszczy, on wiele już serc wypalił do zgłiszczy...*

## 22:00-0:00 *Konkurs (s. 28)* - Paweł 'Szept' Furman - Konkurs muzyczno-filmowy

Słyszysz gdzieś pierwsze taktury muzyki i już wiesz, z jakiego to filmu. Ba, wiesz jaką scenę ilustruje. Teraz czas wykorzystać tą wiedzę i pokazać reszcie, kto tu ma słuch absolutny. Oczywiście nie samą fantastyką człowiek żyje więc i z filmów poza fantastycznych coś się znajdzie. A w ogóle to Szept jest ze Skawiny i kantuje w karty!

## 22:00-23:00 *Błok I (s. 21)* - Adam 'Wolvie' Wieczorek, Jarosław Orzadała - Bakemono - prezentacja systemu

"Supergwiazdy" polskiego RPG, Jarosław Orzadała i Adam Wieczorek opowiedzą o przygotowywanej przez nich grze w konwencji japońskiego horroru. Nie będzie mrocznie, będzie strasznie. I jak mawiają sami autorzy: "In Nagasaki we like bukakke!" Zalejemy was od stóp do głów!

## 22:00-0:00 *Błok III (s. 22)* - Łukasz 'Miagi' Młotkowski, Rafał 'Rif' Frąckiewicz - Z holokamerą wśród zwierząt, druga odsłona

Po hucznej premierze na tegorocznym Zahconie, kronikarze Jego Wysokości Imperatora powracają z nową, mocną dawką materiału filmowego. Produkcje profesjonalne i ambitne inaczej, pełne finezji i anemiczne, ale zawsze śmieszne... z pewnego punktu widzenia. W filmach w głównych rolach wystąpią: Leia Orgazma, Luke Shyhooker, Lord Viagra i Obi-Sam-Se-Robi, Sam Solo oraz Wookie Ciupciaka.

## 22:30-0:00 *Błok II (s. 23)* - Barosz 'Giżol' Giżycki, Wojciech Rzadek - Bohater a my, czyli warsztaty odgrywania postaci

„Odgrywam postać, więc ją czuję”, czy „czuję postać, więc ją odgrywam”. Wydawałoby się, że jest to bez znaczenia, a jednak... Zmienia to zupełnie podejście do rozgrywki, lub raczej do niektórych jej scen. Na naszych warsztatach postaramy się pokazać, czy i jak można wzbogacić naszą rozgrywkę o takie sceny, które nie wymagają od nas aktorskich popisów, a zwykłego pójścia na żywy. I dopiero wtedy stają się naprawdę warte całej, całutkiej sesji.

## 23:00-0:00 *Błok I (s. 21)* - Krzysztof 'Bookat' Bortel - O prowadzeniu przygód tajemniczo-archeologicznych

Czyli jak prowadzić sesję tajemniczo - awanturniczo - archeologicznie w klimacie lat międzywojennych i czasach współczesnych. Materiały, pomysły, porady, katalogi mody, foldery, modelki, menu oraz sztucce gratis...

## 24:00-? *Błok I+Błok II (s. 21+23)* - Maya Larp Team - "Cosa Nostra. Pierwsze spotkanie"

Jest rok 1931. Właśnie skończyła się krwawa Wojna Castellamare w Nowym Jorku. Od niecałych dwóch lat w Chicago rządzi wielki Al Capone. Młody Lucky Luciano i zasłużony Johnny Torrio wpadli na pomysł, który zrewolucjonizuje przestępcze podziemie Stanów Zjednoczonych. Decydując się na grę w tych krwawych czasach, weźmiecie udział w historycznym wydarzeniu. Pierwsze spotkanie wielu rodzin z całego kraju pokaże, czy powstanie Syndykat zbrodni. Załóżcie garnitury i kapelusze, zapalcie cygara, poczujcie się przez chwilę jak Ci, którzy decydowali o życiu i śmierci w burzliwych latach trzydziestych. Zapraszają: Paweł "Skala" Jurgiel, Anna "Pandora" Domaradzka, Aleksander Dauszewicz, Mikołaj "MIKK" Winiewski.

## 24:00-? *Konkursowa (s. 28)* - Artur 'Garnek' Ganszyniec, Maciej 'lucek' Sabat - LARP Wolsung

Wiele dziwnych rzeczy zdarzyło się tej jesieni w portowym Ys. Stolica Wielkiego Księstwa, rządzonego silną ręką Dahut VIII, to miejsce, gdzie stykają się szlaki komunikacyjne całego świata. Stąd można dopłynąć do dowolnego punktu na ziemi. Tu jest największa giełda towarowa. Tu w końcu koncentruje się handel diamentami. I to stanowi największy problem dzisiejszego dnia Kryształowy Zbiór Cantora, jedna z największych w świecie kolekcji diamentów i kryształów znajduje się o dwie przecznice stad. I każda Rodzina w mieście chciałaby położyć na nią łapę... Zapraszamy na pierwszy w historii LARP Wolsungowy. Drogie

# NIEDZIELA

Panie, zacieśnijcie sznurówki gorsetów, szanowni Panowie, cylindry na głowy. Magiczno-parowa spółka autorska oczekuje na Was.

## \* \* \* Niedziela \* \* \*

**10:00-11:00 *Konkurs (s. 28)* - Łukasz 'Miagi' Młotkowski, Rafał 'Rif' Frąckiewicz - Przy muzyce o odległej galaktyce.**

Muzyka świata Gwiazdnych Wojen - przygoda, romans, akcja i rodzinne waśnie, w których standardem są odcinane dłonie. A do tego kilka prostych pytań, na które szanse nie udzielenia poprawnej odpowiedzi wynoszą 725 do 1. Choć Artoo też myli się od czasu do czasu...

**10:00-11:00 *Blok I (s. 21)* - Krzysztof 'Kris' Fudalej - Plonie ognisko w... mieście, czyli o Inkwizytorach i Łowcach Czarownic w RPG**

Trochę faktów oraz mitów o Inkwizycji i Łowcach Czarownic oraz jak to wykorzystać w grach fabularnych. FAK(T)! O tym się mówi. Co z tą Polską? Na tym spotkaniu nie będzie Mateusza 'Inkwizytora' Budziakowskiego, bo nie chciał... A, spytajcie Orku.

**10:00-11:00 *Blok II (s. 23)* - Marek Mydel - Ninja - prawda czy zmyslenie?**

I kiedy młody samuraj postanowił zaatakować Aku, ten odesłał go w przeszłość, w której Aku stanowi prawo i rozpełtał NIEWYPowiedziane (przeliteruj to Orku) ZŁO. A potem Zenon Zydell opowie coś o Ninja. Hadzia.

**10:00-11:00 *Blok III (s. 22)* - Bartek 'Sony' Sienkiewicz - Fenomen D20, czyli dlaczego ludzie oszaleli na punkcie jednej kostki.**

Zalety i wady OGL, czemu znaczek D20 ułatwia sukces, jak wygląda rynek RPG w Polsce i za granicą. Jak konwertować na D20 i czy w ogóle konwertować, a może konwentować? Prelekcje sponsoruje Panisłonik (albo Panasłoik) i Toszyba.

**11:00-12:00 *Konkurs (s. 28)* - Paweł 'Ausir' Dembowski - Kajko vs Asteriks**

Co daje większą siłę? Napój Panoramiksa czy rękawica Jagi? Czy Obeliks pokonałby Kokosza lub Kajko przechrzył Asteriksa? Czy zbójczę zwyciężyliby Rzymian, a piraci rycerzy Czarnego Trójkąta? Kto wygrałby w walce na brzuchy - Christa czy Gosciny? Cóż, tego się tu nie dowiecie - ale przyjąć i tak warto.

**11:00-12:00 *Blok I (s. 21)* - Grzegorz 'e\$' Ocetek - Diagnosta: Szaleństwo - prezentacja systemu Kult RPG**

Czym jest Kult, czyli od Kabaly do Satanizmu, od fascynacji do samobójstw, od grania do szaleństwa. Historia systemu i jego kontrowersyjności na przestrzeni trzech edycji, a także inspiracje i prowadzenie sesji. O wrażeniach z koncertu nie Theriona, ale Kazika opowie e\$ (a może Euro?).

**11:00-12:00 *Blok II (s. 23)* - Michał 'Kuglarz' Dzdzt - Sesje grozy w Neuroshimie**

Prelekcja będzie dotyczyła elementów w uniwersum Neuroshimy, które mają korzenie (łodygi i liście) w konwencji grozy. Chcę omówić jak je wykorzystywać podczas sesji i jakie nowe narzędzia w sztuce straszenia można wykorzystać w czasie gry w NS. Będzie trochę o Molochu i Neodżungli, ale nie zabraknie też gangerów, burz piaskowych no i choroby popopromiennej. Oczywiście troszkę WoDy i Macek też... A tak wogóle to BOICIE SIE...!

**11:00-12:00 *Blok III (s. 22)* - Wojciech 'Drake' Gruchała - Kto gra kapłanem?**

Jak tworzyć postacie i drużyny w światach fantasy, czyli dlaczego losowanie rasy, klasy i charakteru nie jest najlepszym pomysłem. Uwaga Pana Szatana będzie skupiona głównie na nowych D&Dach i okolicy. W tak pięknych okolicznościach przyrody... będzie można zakupić wejściówkę na "teges" (a Przemysł to piękne miasto).

**12:00-13:00 *Gamesroom* - Paweł 'Szept' Furman - Arena Maximus (2-5 graczy)**

Wyścigi niesamowitych rydwanów. Kto pierwszy osiągnie linię mety. Gra będzie wkrótce wydana również w Polsce.

**12:00-13:00 *Konkurs (s. 28)* - Ewa 'Rivia' Bach, Ewa ^kicia^ Olszowska - Happy Tree Friends**

La - la - la - la - la - la, la - la - la - la - la - la... scratch! Squick! Splash! Łiiiiiiiiik!!!! [cisza]

# PROGRAM

## 12:00-13:00 *Blok I (s. 21)* - Piotr 'Żucho' Żuchowski - Schematy strachu

Horror to zarówno wielkie hollywoodzkie przeboje, jak i niskobudżetowe kino klasy B. Mimo wielu różnic, większość tych filmów opiera się na podobnych schematach i wykorzystuje te same motywy. Co zatem tak naprawdę straszy nas ze ekranu? Zepsuta pizza, brak pieniędzy na koncie, brzydkie dziewczyny, dr Orku...

## 12:00-13:00 *Blok II (s. 23)* - Paweł 'Rael' Jedrych - Wyższość "Wilkołaka: Apokalipsy" nad "Wampirem: Maskaradą" - niebezpieczna dyskusja na niebezpieczne tematy

Logika a twórczość... Marka Reigna\*Hagena - jak wiele pozostawia do... życzenia i jak wiele kitu można... Wcisnąć... Nieświadomym... Graczom!!! (*Boicie się!!! - Puszkin*) Mówiąc krótko... czemu Wilkolak był... zdecydowanie... lepsza... gra... fabularna... niż... kultury... Wampir... Auuuuuuu!

## 12:00-13:00 *Blok III (s. 22)* - Marcin 'Io Nois' Tokarski - Star Wars RPG D20 "Revised" - Dlaczego Star Wars - Dlaczego D20

Opis systemu Star Wars RPG D20 "revised": Walka, walka jedi, moc, postacie graczy, historia postaci, BN, sztuczki, historie z sesji, przygotowywanie sesji, być MG w SW RPG D20 rev. Jak grać wieśniakiem 6/pilotem 2 poziomu i inne takie.

## 13:00-15:00 *Konkurs (s. 28)* - Adam Kwapiński - Warhammer

Ten konkurs miał zostać bez opisu ale redakcja zdecydowała się coś napisać... "COŚ" - Tyle wystarczy bowiem redakcja zdaje sobie sprawę jak bardzo denerwujące są nieporządane opisy. Zwłaszcza w przypadku pozycji tak dobrze znanych jak Warhammer. No bo któż nie zna Warhammera? (Orku nie musisz odpowiadać na to pytanie...)

## 13:00-14:00 *Blok I (s. 21)* - Mateusz 'Inkwizytor' Budziakowski - Życie erotyczne królów Polski

Na tej prelekcji dowiedzieć się przede wszystkim kto z kim, gdzie, na czym i po co. A w szczególności: czy to łatwo "wyrwać laskę", nosząc na głowie koronę; jak spędził swoją ostatnią noc Władysław Warneńczyk; w jaki sposób katolicki monarcha bierze sobie na raz cztery żony; na czym polegały turnieje pomiędzy habsburskimi dworami; dlaczego Jan Kazimierz miał wory pod oczami; co tak naprawdę porabiała Jadwiga z Wilhelmem i czy to prawda że Henryk Waleczus przedkładał kolegów nad koleżanki? UWAGA: Wstęp na prelekcję od 18 lat! Prelekcję poprowadzi mistrz spiwó-r-suty. A Jaśnie Państwa i tak nie ma w domu.

## 13:00-14:00 *Blok II (s. 23)* - Paweł "Czeźwy" Marchwica - Bardowie, skaldowie, trubadurzy - słów kilka o o idolach dawnych czasów

Czy mówi Ci coś nazwisko Kaczmarek? A Lennon? Tak? A Sajat Nova? Patric Burns? Nie? To przyjdź, dowiedz się, jak śpiewali w Chinach i Imperium osmańskim, czym różni się lutnia od sasu, czy minstrele byli szpiegami i dlaczego Jaskier jest takim chwaliścią. I dlaczego fandom sse?

## 13:00-14:00 *Blok III (s. 22)* - Bartek 'Sony' Sienkiewicz - Nieheroiczne D&D czyli blaski i cienie D20

Jak prowadzić D&D nie heroicznie, modyfikacje mechaniki, co jest fajne, a co nie w D20, co zrobić aby było heroicznie i mrocznie za razem. Najczęstsze błędy MG i Graczy oraz jak ich uniknąć. Unimil sobie grę w D20!

## 14:00-15:00 *Blok I (s. 21)* - Grzegorz 'Greg Killer' Musiał - Ku gwiazdom

<Muzyka: Tako Rzeczce Zaratustra> Nasza cywilizacja stoi u progu kosmicznych wojaży. Technicznie rzecz biorąc istnieje już możliwość dotarcia w każde miejsce we wszechświecie. Pozostaje jednak kwestia czasu takiej podróży i jej ekonomicznej, społecznej, naukowej potrzeby. Jak, gdzie, kiedy i w jakim celu może udać się gwiazdny wagabunda? O tym dowiesz się na tym właśnie spotkaniu. </Muzyka>

## 14:00-15:00 *Blok II (s. 23)* - Maciej 'Atum' Banasik - Sytuacja Zewu Cthulhu w Polsce

Jaka jest aktualna sytuacja naszego kochanego systemu w Polsce? Co z tą Polską? Wielki Cthulhu śpi czy też może wycofał swoje macki z naszego kraju? A jak myślicie czy używa proszku Pollena: Sprytny sposób na pranie? Trudne pytania, pokrętne odpowiedzi. Prelekcja ma na celu omówienie nielicznych, działających projektów dotyczących ZC i znalezienie odpowiedzi na pytanie jaka jest przyszłość tego systemu w naszym kraju. Przemyslenia, rozważania i dyskusja ze słuchaczami. (Orku! Przeliteruj cały akapit!)

## 14:00-15:00 *Blok III (s. 22)* - Krzysztof 'JaXa' Rudek - Dyplomacja i sztylet w cieniu Gasnących Słońc

Życie arystokraty w Cesarstwie ma żelazisty posmak krwi. *Czarna mewa goni białą mewę. Czy wiesz, co to oznaczają?* Każde potknięcie może kosztować życie, każde nieporozumienie może wszczać trwająca całe pokolenia vendettę... Ale to właśnie ci

# OPISY POZOSTAŁYCH GIER

stapający po ostrzu noża trzymając w swych rekach władzę. A może i Ty się do nich przyłączysz i zagrasz w najtrudniejszej z gier?

## Opisy pozostałych gier prezentowanych w Gamesroom'ie a nie uwzględnionych w oficjalnym programie

### **Biznes po polsku (2-5 graczy)**

Swojska wersja gry Monopoly, w której możesz zostać Nauczycielem oraz prowadzić budkę z kurczakami czy lumpex.

### **Citadels (2-7 graczy)**

Niekolekcjonerska gra karciana. Kierując różnymi postaciami gracz stara się zbudować najbogatsze miasto i uniemożliwić to innym graczom. Gra wkrótce wydana będzie w Polsce.

### **Get Out (2-4 graczy)**

Szalona wariacja nt. Monopoly, w której gracze próbują znaleźć pracę, wynająć mieszkanie i zabawić się.

### **Globalny Konflikt (2-5 graczy)**

Polska wariacja na temat popularnej gry RISK (Ryzyko).

### **Gody (2-5 graczy)**

Szalona gra o miłości do trolicy.

### **Jenga (dowolna ilość graczy)**

Klocki, które podbiły świat.

### **Light Speed (2-4 graczy)**

Świetna gra czasu rzeczywistego, w której jedna partia trwa zaledwie kilka minut a w grze liczy się zarówno strategia jak i refleks.

### **Machina (3-6 graczy)**

Szalona i bestsellerowa gra wydawnictwa Portal, w której gracze starają się o jak najszybsze ukończenie projektu technicznego przez innymi inżynierami w PRL'owskim instytucie. Nie brak przy tym mnóstwa śmiesznych sytuacji i nieczystych zagrywek!

### **Madgar (2-4 graczy)**

Sympatyczna gra o krasnoludach i wydobywaniu szlachetnych kamieni.

### **Mare Nostrum (3-5 graczy)**

Strategiczno-ekonomiczna gra planszowa, w której wcielamy się w przywódcę jednego ze starożytnych imperiów.

### **Runebound (2-5 graczy)**

Następca Magii i Miecza, wyznaczający nowe standardy w przygodowych grach fantasy. Zabijanie potworów, wypełnianie zadań, zdobywanie doświadczenia.

### **Save Doctor Lucky (2-6 graczy)**

Szalona gra, w której musisz uratować doktora Lucky przed zatonięciem wraz ze statkiem.

### **Settlers of Catan (2-4 graczy)**

Jedna z najbardziej znanych i cenionych gier planszowych na świecie.



# OPISY POZOSTAŁYCH GIER

## Star Wars Monopoly (2-8 graczy)

Jedna z najpopularniejszych światowych gier tym razem w konwencji Gwiezdných Wojen.

## Star Wars TCG (2 graczy)

Karciana wersja Gwiezdných Wojen. Łatwa, szybka i przyjemna karcianka dla dwóch graczy.

## Wreckage (2-4 graczy)

Odjazdowa gra planszowa w klimatach postapokaliptycznych wyścigów a'la Mad Max.

## Zombiaki (2 graczy)

Niekolekcyjerska gra karciana. Zadaniem gracza jest odparcie ataku zombii.

Po długim okresie pokoju, wojna zawitała w każdy zakątek świata Aarklash. Ilość potyczek nasila się nieustannie, zapowiadając nadejście epoki Ciemności i Rzezi. Wszystkie istoty zamieszkujące ten świat czekały na tę chwilę i przegotowywały się do niej. Niektóre z ras nazywały to Sądem Ostatecznym, inne Armageddonem, Wskreszeniem, Ostatnim Polowaniem... Ale wszystkie wiedzą, że chodzi o to samo - Rag'Narok - zmierzch wieków.

W odległym zakątku pustyni Syharhalna, w mieście czarnych zigguratów Shamir, Alchemicy Dirza wypowiedzieli pierwsze słowa Rytuału Świtu, zaklęcia, które na zawsze zmieni oblicze kontynentu. Aarklash wkroczył właśnie w Wiek Ciemności. Wszystkie rasy zbierają swoje siły i zwołują armie by stanąć do walki w tym apokaliptycznym konflikcie. Czy jesteś gotów poprowadzić jedną z nich na Rag'Narok?





# KONFRONTACJA

\*\*\*

**Konfrontacja** jest bardzo łatwą do opanowania grą bitewną stworzoną przez francuską firmę Rackham. Początkowo wymyślona przez francuskich zapalcęwców, od dwóch lat stopniowo podbija cały świat. Jest już dostępna w języku Angielskim, Niemieckim, Włoskim teraz przyszła kolej na Polskę.

Zasady Konfrontacji zostały podzielone na pięć broszur, pierwsza opisuje podstawowe zasady poruszania, strzelania i walki wręcz. Druga broszura nosi nazwę Incantation i jest poświęcona magii, broszura Divination opisuje zasady rządzące darami boskimi, dzięki czwartej broszurze Incarnation poznacie jak wprowadzić do gry elementy RPG, broszura piąta Fortification opisuje zasady funkcjonowania na polu bitwy - maszyn i potworów. Wszystkie te broszury są rozprowadzane wśród graczy ZA DARMO!!! Dzięki elastyczności zasad gra w Konfrontację jest tak samo wciągająca przy małej, jak i dużej ilości modeli na polu bitwy.

Każdy miłośnik gier bitewnych znajdzie w świecie Konfrontacji coś dla siebie. Potężne Wulfony przemierzają północne pustkowia Aarklash, na okrutnej pustyni Syharahalna Alchemicy nieustannie pracują nad stworzeniem superczłowieka, a w tunelach pod górą Aegis krasnoludy z Tir-Na-Bor pieczołowicie udoskonalają swe parowe maszyny. To zaledwie 3 z ponad 15 stron konfliktu!!!

Oprócz ciekawych i innowacyjnych zasad, Konfrontacja posiada przepiękne, dynamiczne modele - obecnie bardzo wysoko oceniane pod względem artystycznym przez miłośników gier bitewnych.

Więcej informacji o Konfrontacji a także zdjęcia modeli można znaleźć na następujących stronach:

[www.mythos.pl](http://www.mythos.pl) (polski dystrybutor)

[www.confrontation.fr](http://www.confrontation.fr) (strona francuskich twórców)

## Warmachine

Magia w wieku pary? Czy to możliwe? A jednak. W Warmachine ziemia drży, gdy z tempem rozpedzonej lokomotywy w gwałtownej walce ścierają się sześciotonowe automaty z żelaza i stali, działa plujące ołowiem rozrywają z łatwością stalowe płyty ochronne, a magiczne burze szalejące na polach bitew Żelaznych Królestw sprawiają, że nawet bogowie nie ośmielają się brać w nich udziału! To szybka, brutalna gra bitewna, w której nie ma miejsca dla ostrożnych graczy, tu liczy się przede wszystkim odwaga, agresywny styl gry i oczywiście lut szczęścia. Dla wszystkich chętnych mamy do dyspozycji grupy bojowe dzięki którym będą mogli przekonać się o zaletach tej gry.



# OPOWIADANIE

## Wieczne cesarstwo - Feliks W. Kres

/fragment/

Nie upilnowano tylko tancerki z bliźną od noża na twarzy. Rozchichotana pannica pociągnęła śladem kamratów i była wystarczająco blisko, by poznać, że dzieje się coś paskudnego. Zawróciła biegiem i zaczęła wrzeszczeć wniebogłosy, gdy tylko wpadła między kotły z palącą się smołą. Światło oślepiło; gdyby nie to, bez trudu daloby się dostrzec nie tylko zwalisty kadłub dużego żagłowca, przytulony do nabrzeżnych listew odbojowych, ale i szczegóły na pokładzie: pośród zwojów lin, skrzynek, różnych szmat i śmieci przysypanych świeżym śniegiem (nie był to czysty okręt...) drzemali tak samo ośnięzeni członkowie załogi, którym podstępna gorkalka nie pozwolila dotrzeć do przytulnych kabinogów w dziobowcu. Otworzy się jakies drzwi i spod kasztelu rufowego trysnęła na pokład smuga światła.

- Czego wrzeszczysz, dziwko, no czego?!

- Bo... naszych tłuk! Naszych! Tam, w zaułkach!

- Co ty gadasz?...

- Tłuk! Naaszyyyyh! - histerycznie rozdarła się wywłoka, skacząc po dudniącym i trzeszczącym trapie, jakby straciła rozum.

- Łaaa! Tam tłuk! ja nie wiem... nie wiem ktoo!... No... laaaaa!!!

Pobudzeni marynarze wylazili z zakamarków okrętu.

- Zatluk! ich! Łaaa! - raz jeszcze wrzasnęła dziewczyna i niemal kopiać się piętami w przyszczaty zadek pognała z powrotem w głąb ulicy, jakby sama jedna chciała przyjść z odsieczą mordowanym.

Okręt ożył. Ci ludzie nie raz i nie dwa razy zrywali się w środku nocy, by chwycić za broń. Ktoś kopnął przyprószonego śniegiem pijaka, inny kłnąc skoczył pod pokład. Zadużniły ciężkie kroki na trapie, gdy dwaj pierwsi żeglarze z toporami dłoniach zbiegli na nabrzeże. Lecz ta noc była pełna niespodzianek.

- A dokąd? - zapytał niemłody już, lecz prosto trzymający się mężczyzna, który otoczony smolnym dymem zjawił się w kręgu światła, jakby wyloniony z kłębow śniegu. - Ten okręt to "Zgnily Trup"?

Była to nazwa legendarnego już żagłowca, cieszącego się najgorszą sławą. Plywające na nim kanale, bydłeta nawet między innymi bydłętami, wyrzutki spośród wyrzutków, rzuciły kiedyś wyzwanie samym morzom, nazywając swój okręt tak, że żaden prawdziwy marynarz, choćby pirat, nie chciał postawić stopy na jego pokładzie. Dowodziła nim przeklętna będąca, jak powiadano, córka największego pirata w dziejach, powieszona przez żołnierzy cesarskich a potem przywrócona do życia za sprawą niezbadanych mocy Szerni.

Pędzący drab zamierzył się toporem i wyrznął nim pytającego, który chyba odruchowo zaslonił głowę ramieniem.

Topór pękł, jakby trafił w litą skałę.

Przybysz, szczupły wysoki człowiek w ciemnym płaszczu, ruszył ku drugiemu piratowi, zdzielił go pięścią w szczękę - i zabil. Kolejnym uderzeniem zdruzgotał leb temu, kóry w osłupieniu patrzył na trzymany w ręku ułomek styliska topora. Rozprawivszy się z dwoma przeciwnikami wbiegł na trap i szeroko rozkrzyżował ręce, zagradzając drogę na nabrzeże. Rzuciło się nań kilku majtków z mieczami i toporami, lecz niesamowity wojownik naprawdę miał ciało z kamienia... Nie zrobiono mu żadnej krzywdy.

- Czy ten okręt to "Zgnily Trup"? - ponownie zapytał nieproszony gość, chwytając za gardło najzuchwalszego z napastników i zgniatając mu krtań na miazgę.

Kopnął następnego łamiąc mu nogę; kolejnemu zgruchotał czaszkę, jakby była glinianą miską. Z hałasem pędzili następni, gotowi zmieść wroga impetem - lecz uderzenie w stojący na trapie kamienny posąg owocowało połamaniem gnatów. W zamieszaniu, gdy wylażący spod pokładu majtkowie chcieli biec na brzeg, a inni z zabobonnym lękiem cofali się od trapu, nie było mowy o zaprowadzeniu jakiegokolwiek ładu; w mroku słabo rozjaśnianym przez księżyc, nieliczne okrętowe latarnie i płonąca na brzegu smołę mało kto wiedział, co się właściwie dzieje. Cierpliwly przybysz po raz trzeci zadał swoje pytanie, ale utonęło we wrzaskach. Wówczas rozgniewał się wreszcie i ruszył naprzód, tłukąc i masakrując każdego, kto znalazł się w zasięgu jego ramion.

- Gdzie jest wasza królowa?! - zaryczał. - Szukam Ślepej Ridi!

- Jakby tu była, skurwysynu, tobyś już dawno miał urwane jaja! - zawył jakiś pirat z nienawiścią. - I dławilibyś się nimi, skur...

- Nie ma jej? To przyjdę później - rzekł mężczyzna, chociaż prawie nik go nie slyszal. - Droga wolna, do zobaczenia. Powiedzie swojej królowi... albo lepiej nic jej nie mówcie.

Odwrócił się, zbiegł na nabrzeże i zniknął tak samo jak się zjawił: nie wiadomo gdzie ani kiedy.

Dziewczę z gołym zadkiem rzeczywiście samo nadciągnęło kompanom z odsieczą. Tak czy owak, w zaułku były już tylko trupy.

# WIECZNE CESARSTWO

\* \* \*

Tej samej nocy i w tym samym mieście, lecz w zupełnie innej dzielnicy, dwaj ludzie wyglądali przez okno zamożnego domu, patrząc na padający śnieg. Niewiele dawnych zwyczajów przetrwało w Dranie, lecz Stara Dzielnica, prawdziwe miasto w mieście, wciąż była dobrze strzeżona. Pamiętająca czasy niepodległego Królestwa Garry, opasana osobnym murem, nieistniejącym już tu i ówdzie, stanowiła miejsce szczególne. Mieścili się w jej obrębie siedziby władz miasta, gmachy Trybunału Imperialnego, małe koszary będące domem nie dla zwykłych żołnierzy, lecz wiarusów Gwardii Garyjskiej, a ponadto najbogatsze kamienice, najlepsze kantory i składy kupieckie - słowem: wszystko co stanowi o znaczeniu miasta. Oprócz portu(...)

W drobnej, siewej głowie pocziwego dziadka działał wciąż całkowicie sprawny, przenikliwy umysł jednego z największych uczonych świata. Sędziwy Yolmen był matematykiem Szerni - nie tak docenionym i błyskotliwym, lecz sto razy bardziej pracowitym od pyszalkowatego, leniwego, zadufanego w sobie Moldorna, marnującego najwspanialszy talent w dziejach(...). Dawno minął złoty wiek mędrców-Przyjętych, gdy na badaczy Szerni czekały niezliczone fascynujące odkrycia. Wiszącą nad światem siłę zbadano, policzono wartości Pasm... Studia nad sprawcą potęgą były teraz znużoną, monotonną dłubaniną, dokładaniem kolejnych kamyczków wiedzy do wzniezionej już piramidy; niewiele miało ochotę poświęcić życie tak nudnej i niewdzięcznej pracy. Legendarna akademia mędrców Szerni istniała przed wiekami naprawdę, lecz została zamknięta z braku chętnych.

- Moldorn wróci przed świtem - rzekł starszek głosem pasującym do postaci: słabym, nieco schrypiętym, lecz zarazem łagodnym. - To bufon, ale jednak matematyk... - zaśmiał się lekko. - Jak coś powie, to powie. Nie rzuca słów na wiatr.

- Nie o Moldorna się martwię - odrzekł Gotah. - To znaczy, owszem, martwię się, ale nie o jego skórę tylko o to, co zrobi. Gotów stanąć na pokładzie tego statku i rąbnąć: "Gdzie wasza komendantka? Szuka jej Moldorn-Przyjęty!" - zakpił z przenikliwością, która już wkrótce miała zadziwić jego samego. - Mówisz: bufon? Pół biedy. Ja mówię: to pomylenieć.

- Niestety - Yolmenowi wyrwało się westchnienie. - Ale to nie ja go sprowadziłem.

Gotah energicznie zamknął okno uzbrojone w kosztowne dartańskie szyby, niemal doskonale przezroczyste i prawie nie zniekształcające widoku. Odwrócił się i rozejrzał po schludnej, dostatnio urządzonej, bardzo dobrze oszklonej izbie, jakby widział ją po raz pierwszy. Za psi pieniążz wynajeli całe piętro w okazałej kamienicy; z Dranu uciekał kto tylko mógł, wiele domów straszło pustką i nietrudno było o kwatery.

- Bardzo mądrze, młody człowieku - orzekł Yolmen. - Wyliszesz, jeśli będziesz wystawiał gołą głowę na mróz. Zobacz, co się dzieje z twoją głową. Ja zawsze noszę czapkę i proszę, to moje włosy.

Rzeczywiście, choć zupełnie siwe, były wcale geste. Łysawy "młody człowiek" bardziej skrzywił swój kaleki uśmiech.

- Przyjmuję naukę. Ale tę o łysieniu, nie o Moldornie. Kogo miałem sprowadzić? No, słucham, Yolmenie: kogo? Kreeb nie przyjął do wiadomości, że toczy się wojna Szerni z Alerem i został odrzucony przez Pasma, oszalał i uważa, że nadal jest Przyjętym. Ale nie, już nie jest. Aisen i Merone podobnie, żaden z nich wprawdzie nie oszalał, ale pierwszy pogodził się z rzeczywistością, rzucił wszystko i chyba ma narzeczoną, drugi przeciwnie, uznał że wylczył, iż dwa razy dwa to jest siedem, siedzi w swoich rachunkach i nie wylezie z nich nigdy, bo próbuje udowodnić fałszywe twierdzenie. Pozostali? Na tle pozostałych, "młody człowieku" - odważem się z lekkim przekąsem - wyglądasz bardzo rzeško, a nawet atletycznie. Ramez? Nie wiadomo, czy Pasma w ogóle go Przyjęły; nie już nie wiadomo, bo nie w Szerni nie działa tak jak dotąd. Zresztą, Ramez najwięcej dobrego może zrobić właśnie tam gdzie jest, w Kirlanie. Ma tam środki, ma wciąż jeszcze niemalże znaczenie, a na koniec była żona, która jest dzisiaj najpotężniejszym człowiekiem na świecie. Jeśli do niej przemówi, jeśli trafi do jej serca albo rozumu... A księżna Werena... tfu! - machnął ręką. - Zawsze już będę o niej myślał "księżna". Najgodniejsza Cesarzowa Werena ma rozum; co do serca, nie jestem pewien.

- Mówiliśmy już o tym.

- Więc nie wypominaj mi znowu, że poszedłem do Moldorna. Wziąłem wszystkich, których mogłem wziąć. I o jedną osobę za dużo... ale nie jest nią Moldorn.

- Ani ja, wiem. Nie miałem na myśli nie złego, Gotahu. Powiedziałeś "pomylenieć", ja coś odpowiedziałem... - sumitował się starszek. - Przecież jestem tu z tobą, co chyba oznacza, że akceptuję podjęte przez ciebie decyzje, jak i twoje przywództwo.

Gotah wyciągnął ręce, ujął towarzysza za łokcie i uściśnął lekko, po czym usiadł przy stole.

- Tak... Nie gniewaj się, Yolmenie. Jestem zdenerwowany.

- Niepotrzebnie.

- Być może. Zmienimy temat. Jeśli Moldornowi się uda...

- W co nie wierzysz.

- I ty też nie wierzysz. Co niby miałoby się udać? Miałem go dosyć i tylko dlatego powiedziałem: idź! Sprawdzi, że na okręcie nie ma komendantki, raczej nie dowie się, gdzie jest... i wróci. Wprawdzie nasz przyjaciel wyobraza sobie raczej coś takiego: oto zakrada się na okręt, a tam śpi sobie smacznie nasza piękność. Trach! Po cichutku wielki Moldorn-Przyjęty urywa dziewczynie głowę, po czym przepada za sprawą jednej ze swych sztuczek, które tak mu się podobają, odkąd wręcznie może je stosować. Przychodzi, kładzie tutaj głowę naszego Rubinu, a więc właściwie sam Rubin...

- Przestań, to makabryczne - matematyk wzdręgnął się.

# OPOWIADANIE

Gotah popatrzył przeciągle.

- No ale... przecież właśnie to chcemy osiągnąć. Moldornowi nie uda się tej nocy, jednak prędzej czy później...

- Makabryczne - powtórzył starzec.

- Lepiej pojednaj się z tą myślą, Yolmenie. Musimy zniszczyć tę kobietę, bo słowo "zabić" jest chyba nieodpowiednie.

- Wiem - głos starca zabrzmiał niespodziewanie ostro. - Ale czy musimy o tym mówić? Planujemy zbrodnię, i to zbrodnię ohydną, niewyobrażalną dla zdrowego umysłu...

- Ta dziewczyna jest rzeczą. To Geerkoto, Porzucony Przedmiot.

- Wiesz dobrze, że nie tylko. Jest także człowiekiem, tak samo jak ty i ja.

- Raczej zwierzęciem, a gdybym po dartańsku lubował się w szumnych określeniach, powiedziałbym raczej: potworem, krwiożerczą bestią. Bajki o piratach to właśnie bajki w zestawieniu z tym wszystkim, o czym mogłaby opowiedzieć jej załoga.

- Nie mnie to nie obchodzi, nie jestem sędzią... a zgodziłem się zostać katem. I umrę, jeśli to zrobię - wyznanie zabrzmiało bezradnie i naiwnie, trochę jak dziecięca buntownicza obietnica, a trochę jak smutne przeczcucie.

- Mistrzu Yolmenie - powiedział Gotah z szacunkiem, który miał złagodzić wymówkę - to nie ja pokazałem ci matematyczny model asymetrii Szerni, z którego wynika katastrofa. Ja jestem tylko badaczem zatechłych kronik, gadułą i "gdybaczem" jak mówicie wy matematycy. Powiedziałem ci co wiem, ale matematyczna interpretacja wyszła od ciebie. Historyk nieczego nie dowiedzie, może tylko powołać się na źródła, z którymi różnie, bardzo różnie bywa.

- I co jeszcze mi powiesz, mędrcze-Przyjęty? Wiem, czego dowiodłem i dlatego stale sobie powtarzam, że trzeba ją powstrzymać. Ale zabić...

- Zniszczyć, nie zabić. Ona nie żyje.

- Żyję! Nie opowiadaj mi głupstw! - zawołał starzec tak głośno jak potrafił i rozkaszłał się. Wycelował palec w Gotaha. - Nie oswajaj rzeczywistości słowami, filozofie... Albo oswajaj, jeśli musisz, ale na swój własny użytek. Ja jestem matematykiem i nie umiem patrzeć przez kolorowe szkiełka, dobierane w zależności od potrzeb, widzę tylko: prawda albo fałsz. Może inni, nawet matematycy, mogą inaczej patrzeć na świat wzorów i liczb, a inaczej na ten, w którym żyją. Ale ja nie potrafię. Przez całe życie nawet psa nie kopnąłem, a ty chcesz, bym bez żadnych rozterek zamordował człowieka, powiadając sobie "to zły człowiek", albo jeszcze lepiej "to właściwie wcale nie człowiek". W imię czegoś niezmiernie doniosłego, bo ocalenie Szereru mam za rzecz doniosłą, zgodziłem się popieścić wstrętną zbrodnią, która choć konieczna, pozostanie zbrodnią; żyję z tą myślą i z tą myślą umrę. Zechciej zostawić mi prawo do szczerości względem samego siebie.

Gotah milczał.

- Wisielczy ten wiatr - rzekł na koniec. - Obaj niepotrzebnie jesteście rozdrażnieni.

Yolmen odetchnął głęboko i przetała zalazawione oczy.

- Tak, to prawda. Przebac.

- I ty mi przebac, Yolmenie. Razem niesiemy ciężar i powinniśmy stale sobie pomagać, a tymczasem kłócimy się.

- Twoje sumienie...

- Zamierz już, bo jesteś rozgoryczony i powiesz coś niemądrego. Moje rozterki są może późniejsze od twoich, ale to nie znaczy, że ich nie mam. Wolalbym teraz robić coś innego. Prawdę mówiąc... cokolwiek innego.

Zamilkli obaj i pograżyli się w myślach.

Starogrombelardzkie słowo lah'agar, w odniesieniu do mędrców Szerni wykładane zwykle jako "przyjęty", znaczyło dosłownie: część odnaleziona. Wśród milionów istot rozumnych, albo raczej: wśród milionów ludzi, bo koty w ogóle Szerni nie pojmowały, trafiali się tacy, którzy mocniej od innych czuli obecność Pasm. Świadomość istnienia Szerni miał każdy, tak jak świadomość własnego istnienia, lecz niektórzy ponadto pojmowali jej naturę, rozumieli i czuli, na czym Szerń polega. Pasma przyjmowały takich ludzi, uznając ich - symbolicznie - za swą część. Bezsilni mocarze mogli sprawić to wszystko, co sprawiały Pasma, a nawet więcej, bo Szerń była potęgą martwą i bezrozumną, Przyjęci zaś działali świadomie. Lecz już sam zamiar użycia sił Szerń powodował odtrącenie przez Pasma; paradoks wszechmocy Przyjętych polegał na tym, że byli wszechmocni tak długo, jak długo nie nie robili... Szerń nadała kształt swemu światu, spięła się z nim kłamrą Prawo Całości i nie wpływała na nic, co się działo pod jej Pasmami. Przyjęty - odnaleziona część Szerni - musiał być taki jak ona.

Lecz Szerń właśnie się rozsypała, albo może raczej: przedzierzgnęła w coś, czym nie była od tysięcy lat. Dogładająca tylko świata, niczym ogrodnik kwiatów, przemieniła się w wojownika, bo właśnie toczyła wojnę z podobną do niej lecz wrogą potęgą. Niektóre Prawa Całości uległy zawieszaniu; Przyjęci mogli, a nawet musieli działać.

Pytanie tylko, czy potrafil...

*Trylogia "Wieczne cesarstwo" składa się z 3 części: Wojna, Pokój i Upadek. Wszystkie ukażą się w 2005 roku począwszy od 2 kwartału 2005 roku co dwa miesiące.*