



GRY NA ZAMÓWIENIE



WOLSUNG
MAGIA WIEKU PARY



VANAHEIM.PL
GRY BITEWNE



BARD



FABRYKA GIER HISTORYCZNYCH

REBEL.PL
Centrum gier



powergraph

Narta Dożdżiak
Fotografia



Trefl

KOMPAS

IMLADRÍS

KRAKÓW 3-5 PAŹDZIERNIKA



konwent
Avangarda X

2087/13/H

2088/14/F

140

LECIE
Odnowienia tradycji
POLITECHNIKI
WARSZAWSKIEJ

6-9 Politechnika
SIERPIEŃ
2015
Warszawska

Targi Popkultury, Dni Nauki, Książki,
Planszówki, RPG, LARP, TrekSfera, Star Wars

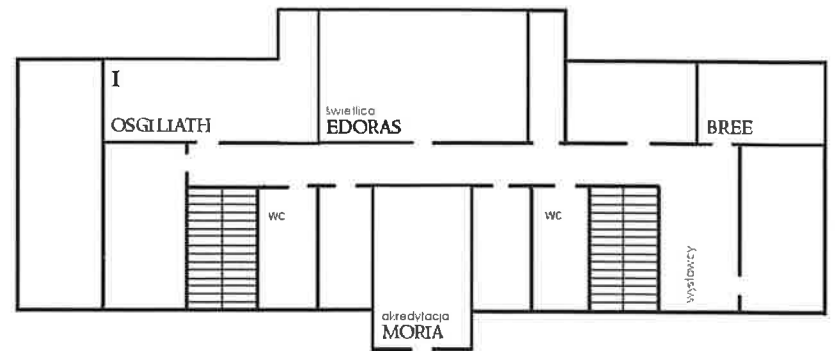
www.ava.waw.pl



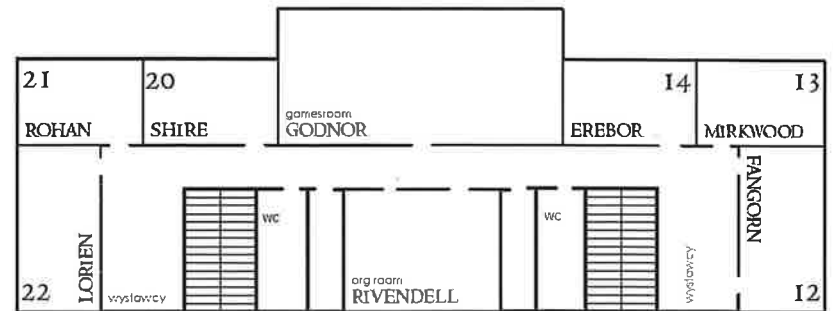
Stowarzyszenie Avangarda



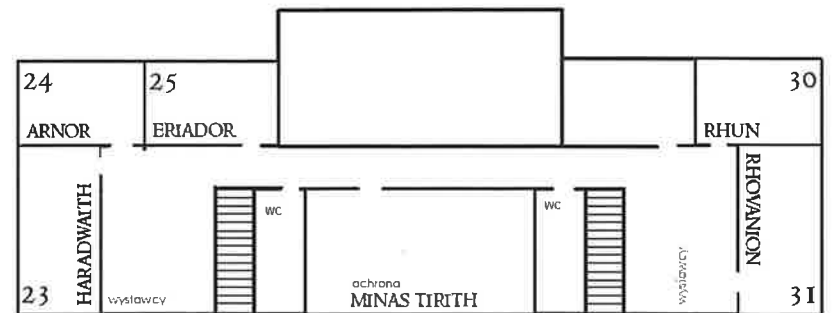
PARTER



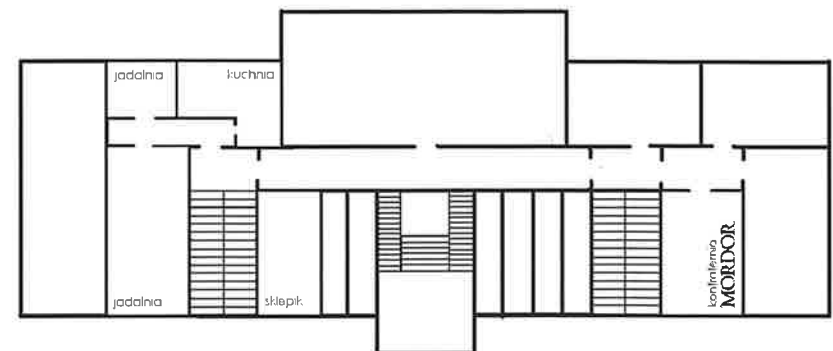
I PIĘTRO



II PIĘTRO



PRWNIĘCIE



WSTĘPNIK

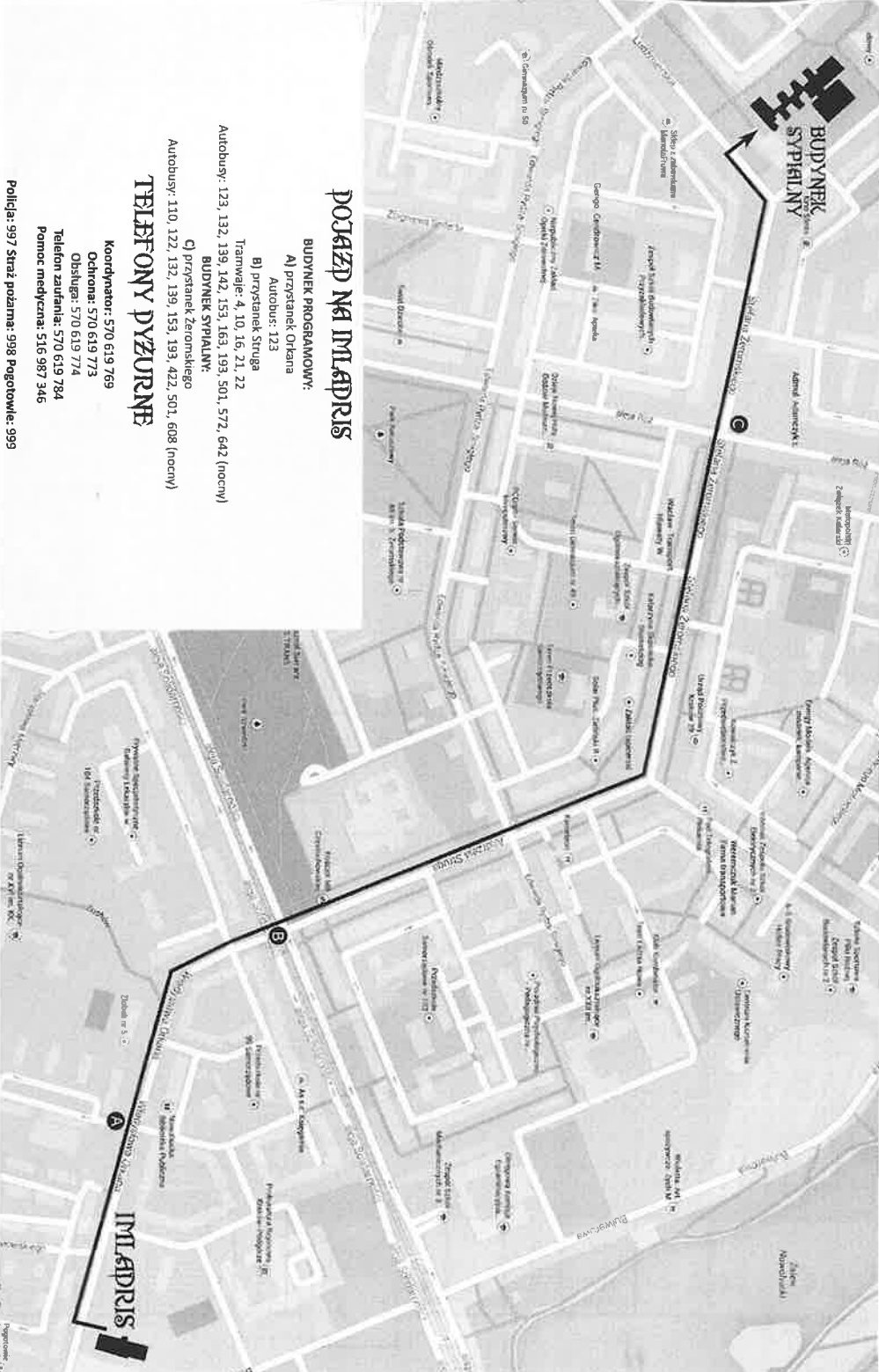
Rok temu, po 5 latach przerwy, wróciliśmy z kolejną edycją Imladrisu. Czy udaną - sądząc po recenzjach jakie pojawiły się po imprezie i wyrazach uznania jakie odebraliśmy - tak.

W tym roku postaraliśmy się położyć nacisk na te punkty programu, które podobały Wam się najbardziej - czyli te, w których sami możecie wziąć udział. Dlatego znajdziecie w programie bardzo dużo paneli dyskusyjnych, podobnie mamy nadzieję, że przygotowane w tym roku warsztaty również przypadną Wam do gustu. Chcemy, aby mimo większej niż w zeszłym roku ilości uczestników (na co skrycie liczymy), nie zaniknął duch konwentu przyjaznego i kameralnego - dlatego zapraszamy Was do integracji zarówno w Karczmie Fandomowej, jak i podczas niedzielnego śniadania - gdzie każdy może przyjść ze zbywającymi mu produktami spożywczymi i w wesołej atmosferze nie tylko zjeść śniadanie, ale też porozmawiać i ponarżekać na konwent ;) My tam na pewno będziemy i z chęcią pogadamy (bo w czasie samego konwentu będziemy biegać i organizować).

Mając nadzieję, że XIII Imladris nie będzie pechowy, zapraszamy do zabawy ;)

SPIS TREŚCI

	Str
Plan budynku programowego	1
Mapa okolicy	2
Wstępniak i spis treści	3
Regulamin	4
Bezpieczeństwo na konwencie	5
Organizatorzy	5
Archipelag	7
Fantastyczna Kunia Tematów	7
Spotkania z autorami	8
LARP nieustający	9
Imladrisowy Konkurs Planszówkowy	10
Mistrzostwa Polski Carcassonne	11
Studio fotograficzne	12
Opis programu - piątek	14
Opis programu - sobota	16
Opis programu - niedziela	25
Tabele programowe	29



DOJAZD NA IMLADRIS

BUDYNEK PROGRAMOWY:

A) przystanek Orkana

Autobus: 123

B) przystanek Struga

Tramwaje: 4, 10, 16, 21, 22

Autobusy: 123, 132, 139, 142, 153, 163, 193, 501, 572, 642 (nocny)

C) przystanek Żeromskiego

BUDYNEK SYPIALNY:

Autobusy: 110, 122, 132, 139, 153, 193, 422, 501, 608 (nocny)

TELEFONY DZURNE

Koordinacja: 570 619 769

Ochrona: 570 619 773

Obsługa: 570 619 774

Telefon zaprawia: 570 619 784

Pomoc medyczna: 516 987 346

Policja: 997 Straż pożarna: 998 Pogotowie: 999

IMLADRISU

XIII KRAKOWSKIEGO WEEKENDU

Z FANTASTYKĄ

1. Organizatorem konwentu Imladris: XIII Krakowski Weekend z Fantastyką, zwanego dalej Konwentem, jest Fundacja „Historia Vita” z siedzibą w Krakowie, nr KRS 0000452311, zwana dalej Organizatorem.

2. Konwent odbywa się na terenie Szkoły Podstawowej nr 37 im. J. Tuwima w Krakowie oraz Zespołu Szkół Ogólnokształcących Sportowych nr 2 w Krakowie, w dniach 3-5 października 2013.

3. Na terenie, na którym odbywa się Konwent, przebywać mogą jedynie organizatorzy, pracownicy Szkoły Podstawowej nr 37, pracownicy Zespołu Szkół Ogólnokształcących Sportowych nr 2, obsługa, ochrona, zaproszeni goście oraz te osoby, które opłaciły akredytację: pełna akredytacja wynosi 40 zł; wejściówki dzienne - 15 zł (piątek, niedziela) i 25 zł (sobota). Wstęp dla dzieci do 5 roku życia jest bezpłatny. Akredytacja jest darmowa dla uczniów Szkoły Podstawowej nr 37 im. J. Tuwima w Krakowie oraz Zespołu Szkół Ogólnokształcących Sportowych nr 2 w Krakowie, na podstawie ważnej legitymacji szkolnej. Każda osoba przybyła na konwent zobowiązana jest wylegitymować się podczas akredytacji ważnym dowodem tożsamości ze zdjęciem.

Dodatkowo, osoby niepełnoletnie są zobowiązane przedstawić w akredytacji zgodę rodziców bądź opiekunów prawnych na udział w konwencie wg wzoru zamieszczonego na stronie <http://imladris.org.pl/zgoda.pdf>. Zgoda musi zawierać dane kontaktowe do w/w osób. Osoby poniżej 12 roku życia zapraszamy wyłącznie z rodzicami bądź opiekunami prawnymi.

4. Na terenie Konwentu można przebywać od godziny 17:00 w piątek do godziny 16:00 w niedzielę. Osoby, które wykupiły akredytację jednodniową, muszą opuścić teren konwentu przed 23:00.

5. 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 nieposiadające identyfikatora będą niezwłocznie usuwane z terenu Konwentu.

6. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za szkody fizyczne, materialne i moralne uczestników Konwentu. Za wszelkie szkody odpowiedzialność finansową i prawną ponoszą wyłącznie ich sprawcy. Ubezpieczenie we własnym zakresie.

7. 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, a także zachowujące się w sposób sprzeczny z dobrymi obyczajami i zasadami kultury będą usuwane z terenu Konwentu, a corpus delicti konfiskowane. Palenie tytoniu i e-papierosów jest dozwolone jedynie w wyznaczonej strefie.

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

9. Samodzielne naklejanie plakatów, ogłoszeń itp. na terenie Konwentu bez zgody Organizatora jest zabronione.

10. Na teren Konwentu zabronione jest wnoszenie wszelkich niebezpiecznych przedmiotów, w tym broni palnej, białej, pistoletów na kulki i materiałów radioaktywnych. Przepis ten nie dotyczy ochrony oraz osób przygotowujących pokazy i prelekcje przewidziane w programie Konwentu, za uprzednią zgodą Organizatora. Na terenie Konwentu obowiązuje zakaz chodzenia z obnażonymi ostrzami.

11. Na terenie konwentu obowiązuje zakaz używania otwartego ognia.

12. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy zgubione lub pozostawione bez opieki.

13. Każdy uczestnik Konwentu jest zobowiązany do kulturalnego zachowania i podporządkowania się decyzjom organizatorów (w tym obsługi i ochrony). Od decyzji można odwołać się do Koordynatora, którego decyzja jest ostateczna.

14. Osoba naruszająca prawo, w szczególności powodująca zagrożenie życia, zdrowia, napastująca lub naruszająca dobra materialne innych uczestników, zostanie usunięta z terenu konwentu bez zwrotu akredytacji, a sprawa przekazana odpowiednim służbom.

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

16. 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.

17. Każdy uczestnik Konwentu wyraża zgodę na wykorzystanie jego wizerunku w publikacjach poligraficznych i elektronicznych na potrzeby promocji Konwentu i Organizatora.

18. Każdy uczestnik Konwentu zgadza się na udostępnienie Organizatorowi swoich danych osobowych (imię, nazwisko, data urodzenia, nr dowodu tożsamości, miejscowość, z której pochodzi). Dane te są wykorzystywane wyłącznie do celów ewidencji na użytek Organizatora i nie są udostępniane osobom trzecim.

19. Podpis na liście akredytacyjnej oznacza akceptację wszystkich punktów niniejszego regulaminu. Nieprzestrzeganie regulaminu może spowodować usunięcie osoby z terenu Konwentu bez zwrotu akredytacji.

20. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia od odpowiedzialności.

21. Wszystkie nosorożce na terenie konwentu zobowiązane są do ubrania niebieskiej czapki.

BEZPIECZEŃSTWO NA KONWENCIE

Konwenty są bezpiecznymi imprezami i nie należy się ich obawiać. Nie znaczy to jednak, że można lekceważyć kwestie bezpieczeństwa i na nic nie zwracać uwagi. Jeśli poświęcisz kilka chwil na przeczytanie poniższych uwag będziesz miał jeszcze większą szansę ominięcia wszelkich nieprzyjemnych przygód.

Kradzieże zasadniczo należą do rzadkości, ale pomimo tego warto pamiętać o podstawowych zasadach – nie należy zostawiać nie pilnowanego portfela czy drogiego sprzętu. W wypadku niektórych urządzeń lepszym wyjściem może być powstrzymanie się od ich przywożenia na imprezę. Wychodząc poza teren konwentu czy to na zakupy czy to do knajpy konwentowej należy zachowywać zdrowy rozsądek – nie chwalić się posiadaniem dużej ilości gotówki, a w tłoku w komunikacji publicznej warto uważać na kieszonkowców.

Przebywając w jakimś pomieszczeniu zwracaj uwagę na to co robisz. Układając się wieczorem w sali sypialnej zadbaj o to by ktoś otwierając drzwi nie uderzył Cię nimi w głowę czy też o to by po ciemku ktoś Cię nie nadepnął. Rozmawiając ze znajomymi nie opieraj się o szklane gabloty, ani nie siadaj na parapecie w sposób grożący wypadnięciem z okna. Zdrowy rozsądek zapewni ci bezpieczeństwo we wszystkich typowych sytuacjach.

Zwracaj uwagę na to co mówią organizatorzy. Jeśli proszą o opuszczenie jakiejś sali czy o powstrzymanie się od pewnych czynności to należy ich posłuchać. Jednocześnie pamiętaj, że do organizatorów oraz do ochrony możesz się zwrócić jeśli zaistnieje jakiś problem. Gdyby inna osoba zachowywała się w sposób nieodpowiedni obrażając Cię, grożąc przemocą czy też nagabując lub molestując, masz pełne prawo zwrócić się do obsługi, ochrony lub organizatorów, którzy pomogą Ci w zaistniałej sytuacji i wyciągną konsekwencje względem agresora. Na stronie z planem okolicy znajdziesz telefony alarmowe – nie tylko do służb publicznych (policja, pogotowie), ale też do dyżurnych na konwencie, którzy są na miejscu i będą w stanie pomóc Ci od razu.

Pamiętaj, że konwent odbywa się na terenie dzielnicy mieszkalnej z dużą ilością bloków. Co może wiązać się z pewnym ryzykiem. Opuszczając budynek szkoły po zmroku trzymaj się głównych – oświetlonych ulic i o ile to możliwe poruszaj się wraz z przyjaciółmi – będzie Ci po pierwsze bezpieczniej, a po drugie milej. Zwracaj też uwagę na swój ubiór – niektóre popularne w fandomie ozdoby mogą wzbudzić niepożądaną uwagę.

Aby się dobrze bawić dbaj o swoje zdrowie – każdy potrzebuje jedzenia, picia i snu – nie zapominaj o nich. Wiemy, że noc na konwencie to daleko od zabawy i rozmowy, ale kilka godzin snu zawsze się przydaje. Zwracaj też uwagę na pogodę - może być na tyle zimno, że udając się gdzieś lepiej będzie zabrać kurtkę czy też sweter.

Dokładamy wszelkich starań by konwent był dla Ciebie czasem zabawy, a nie smartwień. Mam nadzieję, że będziesz przestrzegać powyższych sugestii i przez całą imprezę nie spadnie Ci z głowy nawet przysłowiowy włos.

ORGANIZATORZY

Koordynator: Paweł "Hassan" Ścibiorek	Promocja, PR i Prasa: Jakub „Vampaj” Kumecki Justyna „MaRuda” Pawłowska
Akredytacja: Roman Wolin	Obsługa: Piotr "Tolkien" Leśniak Jeremi "J" Kurelski Ziemowit "Doomtiger" Biernat
Bitewniaki: Daniel "Nelek" Wójtowicz	Ochrona i Medycy: Jakub "Vampaj" Kumecki Adrian "Wulf" Gozdek
Gamesroom: Anna "Ankeszu" Szaniawska Grzegorz "Tarquill" Tarczuk	Program: Radosław „Rynvord” Polański Aleksandra "Naorden" Pióro
RPG: Krzysztof "Jaxa" Rudek	Sponsoring: Paweł "Hassan" Ścibiorek Alicja "Klontwa" Noworolska Agata "Dasty" Grzywacz
Webmaster: Jakub Neuman	
Grafika: Aleksandra Maćków	



ARCHIPELAG

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

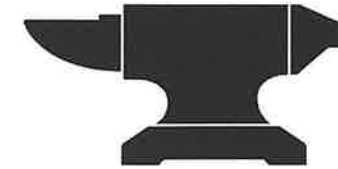
Sesja RPG nigdy nie jest dziełem jednej osoby. Mistrz Gry może stworzyć scenariusz, zarysować świat opisami, ale nie może mówić w pustkę. Jak istnienie teatru tak zaistnienie sesji RPG uzależnione jest od dwóch stron: nadawcy i odbiorcy. Ale – odbiorcy aktywnego. Mistrz i gracz wspólnie tworzą opowieść.

Na tym nie koniec. Postać w opowieści nie funkcjonuje samotnie, a gracz rzadko gra w pojedynkę. Powstaje nowy, skomplikowany twór – drużyna. Drużyna, której sprawne współdziałanie pozwala na gładkie toczenie się opowieści. Czy gracze zdecydują się na współpracę czy też będą działać przeciwko sobie – to już inna kwestia. Rzecz w tym – czy dadzą sobie wzajemnie pole do działania, wykorzystają okazje, nawiążą interakcję. To prawo i obowiązek gracza: graj i daj grać innym.

Sprawnie działająca drużyna musi umieć podzielić przestrzeń działania tak, by starczyło jej dla wszystkich. Musi umieć słuchać i umieć wykorzystać świat, który oferuje jej MG. Musi zaangażować się na tyle, by świat ten współtworzył poprzez własną postać, poprzez wspólne wczucie, budowanie klimatu.

Już po raz drugi ARCHIPELAG – konkurs dla drużyn daje sposobność graczom, którzy potrafią współpracować, by zaprezentowali się w drużynowej rozgrywce.

Jest to dobra okazja i zabawa zarówno dla spontanicznie tworzących się drużyn: bratnich dusz, które dopiero się poznały, rzadko spotykających się znajomych jak i drużyn znających się od lat i grających długie, epickie kampanie. Nowe okoliczności, dawka adrenaliny i czekający na was najlepsi Mistrzowie – z opowieściami, które powinny być opowiedziane... Opowiedzcie je.



FANTASTYCZNA KUŹNIA TEMATÓW

W tym roku na Imladrisie gorąco zachęcamy Was do podzielenia się z pozostałymi tym, nad czym obecnie pracujecie. W tym celu organizujemy dla Was Fantastyczną Kuźnię Tematów!

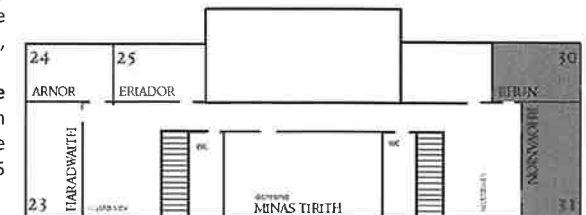
Jeśli jesteście w trakcie opracowywania nowego fantastycznego RPGa, albo “odjechanej” mechaniki do gier fabularnych, tudzież projektujecie nową grę planszową, albo jesteście twórcą powieści/opowiadań/ciekawego bloga/lub internetowego komiksu – lub jak zwyczajnie macie coś interesującego do powiedzenia – to jest Wasz czas.

Udostępniamy do Waszej dyspozycji dwie sale, w każdej sali gwarantujemy Wam rzutnik i wszelkie warunki do prezentacji, resztę zostawiamy Wam!

Zapisy odbywać się będą przy salach Rhun (30) oraz Rhovanion (31) od samego początku Imladrisu od piątku od godziny 18.00. Obowiązuje zasada kto pierwszy – ten lepszy. Oprócz tego można będzie wpisywać chęć przyjęcia na konkretny temat, by okazać zainteresowanie prezentującemu.

Fantastyczna Kuźnia Tematów odbędzie się w sobotę o godzinie 16.00. W ramach każdej z sali przewidujemy cztery sloty, które będzie można przejąć. Każdy o długości 15 minut, do dyspozycji prowadzącego.

Nie zwlekajcie więc, czekamy na Was!



II PIETRO

SPOTKANIA AUTORSKIE PRZY KAWIE

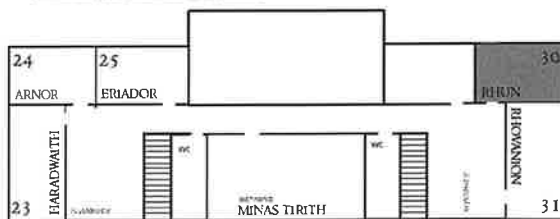
W tym roku zaplanowaliśmy dla Was szereg spotkań autorskich z naszymi imladrisowymi gośćmi. Zmieniamy jednakże formułę spotkań. Miast ogromnej sali w której można się zgubić, a z tylnych rzędów ledwo co widać gościa oraz prowadzącego spotkanie – proponujemy Wam spotkania w mniejszym 6-8 osobowym gronie, w specjalnie przeznaczonej do tego sali, przy kawie, herbacie i skromnym poczęstunku z naszej strony.

Dzięki stworzeniu takich – kameralnych i przyjaznych warunków mamy nadzieję że będziecie mogli nawiązać dobry kontakt z naszymi gośćmi, pobudzić do dyskusji na temat ich twórczości oraz poznać ich opinie na wiele tematów.

Na spotkania obowiązuje będą jednak zapisy – te zaś przeprowadzimy w najprostszy sposób, udostępniając Wam od piątku od godziny 18.00 listy do zapisów. Znajdować się one będą w pobliżu akredytacji (Moria). Warto wpisać się na listę nawet, gdy wszystkie miejsca się zapelnia. Jeśli ktoś z pierwszej ósemki nie pojawi się na spotkaniu, następne w kolejce osoby wskażują na wolne miejsca. Większość spotkań autorskich odbywa się w sali Rhun, piętro 2. Zapraszamy!

PLAN SPOTKAŃ AUTORSKICH PODCZAS KONWENTU IMLADRIS XIII

sobota	11:00	Michał Stonawski
sobota	11:30	Krzysztof Piśkoński
sobota	12:00	Rafał Majka
sobota	12:30	Dawid Kain
sobota	13:00	Piotr W. Cholewa
sobota	13:30	Andrzej Piłpiuk
sobota	14:00	Agnieszka Karłowicz
sobota	14:30	Szymon Zakiewicz
sobota	15:00	Laureaci Zajścia 2014
sobota	15:00	Kobieta - Ślimak
sobota	16:00	Marek S. Huberath
sobota	16:30	Artur Szyncler
sobota	17:00	Jakub Cwiek
sobota	18:00	Izabela Ozga
sobota	18:30	Łukasz Malinowski
niedziela	11:00	Cezary Frac
niedziela	11:30	Romuald Pawlak
niedziela	12:00	Katarzyna Uznańska
niedziela	12:30	Sebastian Uznański



II PENTRO

LARP NIEUSTAJĄCY

W tej edycji Imladrisu – jak za dawnych czasów – przygotowaliśmy Larpa Nieustającego. Zapraszamy chętnych, którzy wcielią się w agentów wywiadu mordorskiego i będą mieli szansę uratować Mordor i umożliwić całemu Śródziemiu rozwój i postęp technologiczny.

Larpa rozpoczyna się w piątek o godzinie 18, w sali nr 30, oznaczonej jako ulica Sharha-Rany 13.

Zapraszamy!

Od setek lat postęp technologiczny wyprzedzał Mordor spośród krain Śródziemia, ale w ostatnich latach dzięki błyskotliwym uczonym zdecydowanie przyspieszył – ponad miarę akceptowalną dla zachodnich wrogów Królestwa.

Magia odchodziła do lamusa, metodycznie przepędzana przez dokonania ludzkiego rozumu, co rzecz jasna było nie w smak zacofanej Białej Radzie i stojącym za nią elfom. Jedyny rozsądny czarodziej zasiadający przy jej stole – Saruman Biały – nie zdołał mimo zajmowanej pozycji i przemożnych wysiłków pohamować zapędów zwolennika „ostatecznego rozwiązania kwestii mordorskiej” – Gandalfa Szarego.

Historia dalszych dziejów napisana przez zwycięzców jest wszystkim znana: zjednoczone przez Gandalfa siły Zachodu i elfów, posługując się Zwierciadłem dla przewidywania posunięć przeciwnika, pokonały zjednoczone w zamyśle, ale wciąż zbyt nieliczne siły Mordoru i Isengardu. Miasto uniwersytetów, przodujące w realizowaniu wizji światlanej przyszłości – Barad-dûr – zostało niemal doszczętnie zrównane z ziemią przez wrogów. Lwią część obywateli wymordowano bądź przepędzono; zaś samo miasto i ogromne bogactwo gromadzone w nim przez lata pokojowego współistnienia z sąsiadami splonęło w ogniach wojny.

Tymczasem wroga propaganda osiągnęła swój cel: zagładę niemal całej mordorskiej nacji, brutalne rzezie, zadeptanie całej cywilizacji rozumu i zapoczątkowane zavraccanie ogniem i mieczem ludzkości do epoki ciemnych wieków panowania bezrozumnego strachu przed magami usprawiedliwiono walką z rzekomym najwroglejszym możliwym złem.

I mogłoby się wydawać, że to koniec.

Jednak pochodzący z dynastii Postępu, Rozumu i Ludzkości, książę krwi, obrońca Czarnej Bramy, Arcyskarbnik Wiedzy i książę elektor Starożytnego Cesarstwa Śródziemia, Wieczna Tarcza Minas Morgul, Miecz Wschodu, prawowity Władca Pierścienia, Sauron VIII, wraz z wierną Kapitułą Nazguli podejmuje właśnie ostateczną próbę uratowania ludzkości przed dominacją długouchych najeźdźców i ich pomocników w szpiczastych kapeluszkach. Pod jego światłym przywództwem, ostatni żyjący zarządcy Czarnej Wywiadu przygotowali błyskotliwy plan, którego wykonanie powierzone zostanie pracującym w ukryciu agentom. Są to najlepsi z najlepszych, zawodowcy, wierni synowie Mordoru, przygotowani tak do intrygi, jak i bezpardonowego starcia zarówno na własnej ziemi, jak i na wrogim terytorium. Rozkaz brzmi: ani kroku w tył!

Wywiad ukrył swą tajną siedzibę w zapomnianym sklepiku przy jednej z głównych ulic Barad-dûr, na Sharha-Rany 13. Jego agenci nie wiedzą, że już 3 października, o szóstej godzinie wieczoru, odwiedzi ich niezwykle gość i wyjawii im sekretny plan. Podejmując niezwykle trudną misję, agenci zdobędą niespodziewany шанс, by ocalić nie tylko Mordor, ale i całe Śródziemie.

Czy podejmą grę z nieskoniecznym silniejszym przeciwnikiem? Czy uda im się go pokonać?

IMLADRISOWY KONKURS PLANSZÓWKOWY

ZARYS I PRZEBIĘG KONKURSU

W sobotę w ramach krakowskich spotkań z fantastyką Imladris odbędzie się Imladrisowy Konkurs Planszówkowy. Konkurs ma za zadanie wyłonić wśród uczestników konwentu jedną czteroosobową drużynę najlepiej znającą się na nowoczesnych grach planszówkowych.

Konkurs będzie odbywał się w dwóch etapach: eliminacjach i konkursie głównym.

Eliminacje: aby zakwalifikować się do konkursu głównego, uczestnicy muszą przejść proces eliminacyjny, polegający na rozwiązaniu quizu.

Koło stanowska akredytacji będą dostępne komputery z przygotowanym quizem. Proces eliminacji będzie łatwy, przyjemny i sprawiedliwy. Proces eliminacyjny ma za zadanie wyłonić 12 najlepszych uczestników, którzy w czasie konkursu głównego stworzą trzy 4-osobowe drużyny. O procesie eliminacji i kwalifikacji do konkursu głównego najlepsza 12-stka zostanie poinformowana telefonicznie (via SMS).

Konkurs główny: w sobotę konwentową odbędzie się konkurs główny. Na miejscu, przed samym konkursem gracze formują się w trzy 4-osobowe drużyny (czerwona, niebieska, zielona), a następnie wybierają pomiędzy siebie jednego lidera.

Formuła konkursu będzie przypominać teleturniej „Awantura o kasę”.

Przygotowanie: każda z drużyn otrzymuje na początek zabawy 10 000 meepli (punkty w grze.). Punkty te służą do licytacji możliwości odpowiedzi na pytanie.

Przebieg konkursu:

- rozpędówka (2 pytania dla każdej z drużyn, poprawna odpowiedź zasila konto drużyny o dodatkowe 1000 meepli); pytania w formie odpowiedzi A,B,C.
- rundy właściwe;
- wręczenie nagród najlepszej drużynie.

Zasady: Po wyborze konkurencji prowadzący wybierają (losują) jedną z 3 sposobów licytacji (otwarta, pass, w ciemno), a następnie przystępują do licytacji. W zależności od sposobu licytacji lider każdej z drużyn ma możliwość kupna pytania, oferując za nie odpowiednią liczbę meepli.

Na początku każdej licytacji prowadzący: czytają uczestnikom, o czym mniej więcej będzie pytanie

pobierają od każdej z drużyn do wspólnej puli po 200 meepli (600 meepli, jako początkowa pula) i rozpoczynają licytację.

Zaproponowane sumy z każdej licytacji wędrują do wspólnej puli. Drużyna, która w wyniku licytacji zakupiła możliwość udzielenia odpowiedzi na pytanie, po usłyszeniu/przeczytaniu pytania ma 60 sekund czasu na udzielenie odpowiedzi. Gdy odpowiedź jest poprawna, suma meepli w puli zasila jej konto, w przypadku błędnej odpowiedzi, pula meepli przechodzi do następnej rundy.

Po przeprowadzeniu odpowiedniej liczby rund, ew. po upływie ustalonego czasu, następuje podsumowanie wyników i wręczenie nagród.

SZCZEGÓŁY

Kategorie na kole:

Pola specjalne: (brak licytacji)

Przejmij pytanie – żeton umożliwiający przejęcie pytania – Żeton otrzymuje drużyna z najmniejszą liczbą meepli.

Rzut 3K6 - prowadzący czyta powoli pytanie otwarte, a drużyna, która chce na nie odpowiedzieć, podnosi swój znacznik w górę. Za udzielenie poprawnej odpowiedzi gracz rzuca 3K6 – wynik to liczba meepli, jaka zasila ich konto *1000. Jeżeli odpowiedzą źle na pytanie, tracą tyle meepli z puli, ile wypadło na 3K6*1000.

Jaka to gra: filmik (lub samo audio) na którym ktoś opowiada o jakiejś grze i daje kilka podpowiedzi i w zależności jak szybko jakaś drużyna odpowie tyle otrzyma meepli.

Koło ratunkowe – Żeton pozwalający na zmianę pytania/kategorii. Każda drużyna otrzymuje taki żeton na początku turnieju.

Kategorie: (wymagana licytacja)

Złote skrzynki: (jako niespodzianka z pewnymi zdarzeniami losowymi – np. podpowiedź, 2000 meepli, 5000 meepli, Czarny Piotruś – tzw. ogórek, Żeton koło ratunkowe, żeton przejmij pytanie). Łącznie ma być 8 jasek niespodzianek.

Jaka to planszówka?: Na ekranie ukaże się mocno zniekształcone zdjęcie planszówki. Uczestnicy mają poprawnie wskazać tytuł gry planszowej.

Zasady gry: ta kategoria obejmuje pytania związane ściśle z mechaniką popularnych gier.

Z ekranu na planszę: pytania znajdujące się w tej kategorii związane są z publikacjami, które swoje pierwowzory posiadały w wersji elektronicznej.

Wypraska: Zadaniem graczy jest poprawne wskazanie tytułu gry na podstawie wypraski, którą otrzymają od prowadzącego.

Top 10 BGG: pytania o gry znajdujące się w pierwszej dziesiątce rankingu BGG. Pytania mogą dotyczyć wszystkich aspektów tych 10 gier.

Piony, kostki i kafelki: gracze na podstawie elementów z gry muszą podać tytuły, z jakich gier pochodzą dane elementy.

Polacy nie gęsi: w tej kategorii znajdują się pytania związane z grami wydanymi przez polskich autorów

Autorzy gier: Anegdota, prywatna, pudelek. W tej kategorii znajdują się pytania związane tylko z autorami gier. Kto, jak i dla kogo (za ile) projektuje gry...

Historia: w tej kategorii pojawiają się pytania związane ściśle z historią hobby. Od czasów starożytnych, aż do Osadników z Catanu.

LCG czyli nowe życie karciaków: pytania na podstawie 8 gier z gatunku LCG (w tym Doomtown od AEG)

Wydawnictwa: pytania związane tylko z wydawnictwami. Logotypy, siedziby, itp.

Najdziwniejsze gry planszowe: zaskakujące pytania związane z grami, które na pierwszy rzut oka gier nie przypominają.

Punkty zwycięstwa: na ekranie, ew. gracze mają przed sobą punkty zwycięstwa, ich zadaniem jest określić, z jakiej gry pochodzą PZ.

Mamo, tato, ja chcę planszówkę: Pytania o gry dla najmłodszych

Tu jest pytanie nie pasujące do żadnej innej kategorii: jw.

Każda z kategorii powinna mieć co najmniej 8 pytań. Pytania powinny być sformułowane w ten sposób, by niosły ze sobą jakąś anegdotkę, naprowadzały graczy na właściwą odpowiedź. Np. zamiast pytania: Dla ilu graczy jest podstawowy Horror w Arkham?

Można postawić pytanie: W grze Horror w Arkham

wcielamy się w badaczy tajemnic, próbujących powstrzymać Wielkich Przedwiecznych przed wejściem do naszego wymiaru. Ile graczy może maksymalnie i minimalnie uczestniczyć w rozgrywce w podstawowej wersji?

PUBLICZNOŚĆ

Każda osoba z publiczności dostaje na początku wirtualne (lub rzeczowe) punkty, które stanowią kapitał początkowy 500 meepli. Gdy drużyna biorąca udział w konkursie nie odpowie na pytanie, wówczas pytanie wędruje do publiczności (po tym, jak żadna drużyna nie przejmie pytania). Publiczność (każda osoba pojedynczo) może licytować się o prawo do udzielenia odpowiedzi inwestując swój kapitał początkowy. Okrzyk va banque oznacza, że osoba inwestuje wszystkie swoje środki i jej oferta jest najwyższa i nie można jej przebić. Za poprawnie udzieloną odpowiedź osoba z publiczności dostaje 500 meepli (niezależnie od puli o jaką walczyła drużyna konkursowa). Za błędną odpowiedź osoba traci zainwestowane środki. Uczestnik zabawy z publiczności, którego stan konta wynosi 0, nie może już licytować o prawo przejęcia pytania drużyny konkursowej.

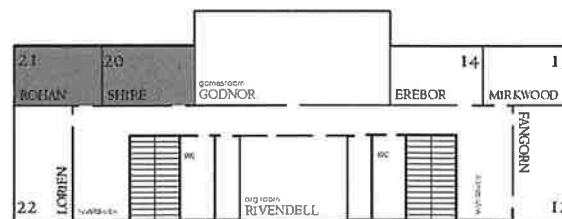
Na koniec zabawy, trzy osoby z publiczności, które zgromadziły najwięcej punktów (meepli) otrzymują nagrody specjalne.

IV MISTRZOSTWA POLSKI CARCASSONNE

Gry Carcassonne nie trzeba specjalnie przybliżać, stworzona w 2000 roku przez Klause-Jürgena Wrede gra uzyskała już status kultowej wśród miłośników gier planszowych. Podczas tego rocznego Imladrisu będziemy mieli przyjemność gościć ostatnią rundę eliminacyjną w ramach Mistrzostw Polski Carcassonne - ta odbędzie się w piątek - oraz finały tychże mistrzostw - będziecie mieli szansę przyglądać się im w sobotę konwentową.



I PIOTRUŚ



Finały organizuje nasz partner i sponsor Sklep Bard.pl, króży zajmuje się promowaniem i dystrybucją Carcassonne w kraju położonym nad Wisłą. Do wygrania są też bardzo cenne nagrody, dlatego zachęcamy wszystkich do spróbowania swoich sił w eliminacjach w piątek (18:00 - Eliminacje Ostatniej Szansy).

Eliminacje jak i finały odbywać się będą podczas dwóch dni konwentowych w salach Shire (20) oraz Rohan (21).

Zapraszamy!

IMLADRIŚOWE STUDIO FOTOGRAFICZNE

Zachęcamy wszystkich konwentowiczów i konwentowiczki do uwiecznienia swojej obecności na tegorocznym Imladrisie!

Do Waszej dyspozycji już od piątku do późnych godzin sobotnich będą: fotografowie z facebookowej grupy MASZ (Małopolskie Amatorskie Sesje Zdjęciowe) oraz wizażystki z MAKE UP MAGIC, którzy wraz z Wami będą tworzyć niezapomniane kadry.

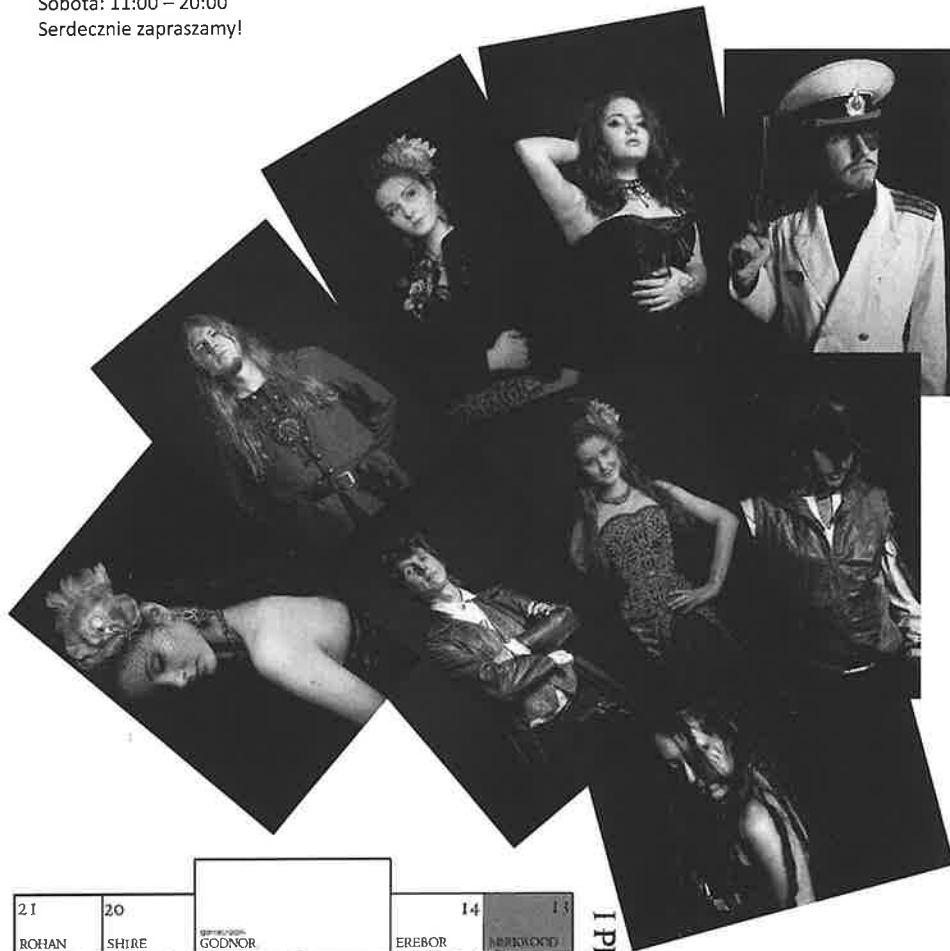
Przywdziewajcie odświętne szaty i przybывajcie tłumnie, a my postaramy się sportretować każdą chętną osobę, a efekty dumnie prezentować na stronach konwentu.

Nasze studio mieści się w sali Mirkwood (13).

Piątek: 18:00 – 20:00

Sobota: 11:00 – 20:00

Serdecznie zapraszamy!



Imladris 2013, fot.: lukasz Tobiasz

I PIETRO

2.1	20		14	13
ROHAN	SHIRE	GODNOR	EREBOR	MIRKWOOD
2.2				12.
LOMEN		RIVENDELL		FANSON



Zapraszamy do stolików Trefla w strefie gier planszowych. Na miejscu przez cały czas trwania konwentu prezentować będziemy nasze gry i prototypy.

Program:

NON-STOP - "Steam Park", "Korsar", "Zero", "Pentos", "Kryptos"
- nauka i prezentacja gier

Sobota, godz. 17:00 - "Kryptos" - prezentacja i nauka gry
oraz **TURNIEJ Z NAGRODAMI**

PROGRAM KONWENTU

PIĄTEK

18:00 BattleTech - pokaz systemu (2h), Marek Boryczko
Podczas tych kilku godzin wszyscy zainteresowani będą mieli rzadką okazję zapoznać się z grą planszową „Battletech”, która była podstawą popularnych gier komputerowych serii „Mechwarrior” czy „MechCommander”. Rozpoczniemy od praktycznej nauki stawiania pierwszych kroków mechem na planszy, czyli takiego „Battletechowego abecadła”. Stąd każdy, nawet kompletnie nie znający świata czy mechaniki gry „bitewniakowy dziadziuś” spokojnie sobie poradzi. Na koniec planujemy większe parogodzinne starcie kilku mechów, w którym mniej doświadczeni gracze będą mogli liczyć na wsparcie weteranów.

Blok bitewny - Gondor (sala gimnastyczna)

#gry #bitewne

18:00 Konkurs muzyki z gier (2h), Arkadiusz Haratym
Konkurs muzyki z gier od Graczy Słuchaczy to podróż w czasie i przestrzeni. Motywy ultraznane, znane, mniej znane i „W Życiu Tego Nie Słyszałem”. Orkiestra, chiptune, metal. I porządne nagrody.

Blok konkursowy - Lorien (22)

#muzyka #gry

18:00 Marvel vs DC: zderzenie uniwersów (1h), Katarzyna Bajka, Artur Nowrot

Kinowe ekranizacje komiksów Marvela oceniane są znacznie lepiej niż te od DC, jednak w przypadku rynku serialowego sytuacja wygląda inaczej. Tu walka o „rząd dusz” jeszcze się nie skończyła, a konkurenci idą też w tę. Gotham nie ustępuje pola Agentom SHIELD i Agentce Carter, a Arrow i Flash przyciągają wierną publiczność, zbierając sporo zasłużonych komplementów. Czy serial to medium idealne dla adaptacji komiksów? Czego możemy się spodziewać w najbliższych sezonach i dlaczego coraz chętniej śledzimy przygody superbohaterów – o tym opowie redakcja serialowego bloga Pulpozaur.pl

Blok prelekcyjny „teraźniejszość” - Fangorn (12)

#komiksy #seriele #filmy

18:00 Nowa fala RPG (1h), Krzysztof Bernacki

Nowa Fala RPG - tajemniczy termin wyphywający co jakiś czas w licznych dyskusjach. Co to takiego? Do czego się odnosi? Czy w ogóle istnieje? A może RPG umarło? Czas postawić kilka śmiałych tez w temacie! Przyjdź, jeśli chcesz posłuchać: jak zmieniło się (bądź nie) nasze hobby w ciągu minionych kilku lat, by usłyszeć w co się gra, co jest ostatnio „trendy”, w co warto zagrać, a w co nie, do jakich grup dołączyć, a jakie najlepiej ominąć szerokim łukiem...

Blok prelekcyjny „przeszłość” - Haradwaith (23)

#gry #fabularne #rpg

18:00 Serial, książka, jeden pies (1h), Agnieszka Jędrzejczyk
Dzięki niesłychanej popularności „Gry o tron” łatwo zapomnieć, że nie tylko saga Geogea R.R. Martina doczekała się ekranizacji na małym ekranie. Tymczasem ilość produkcji na podstawie mniej lub bardziej znanych powieści jest niekiedy wręcz zadziwiająca - i stale rośnie. Co przyciąga producentów do adaptacji, czym charakteryzują się takie seriele i co sprawia, że czasem okazują się lepsze niż oryginał? Zapraszam na krótkie omówienie tematu

Blok prelekcyjny „przeszłość” - Rhovanion (31)

#seriele #książki

18:00 Warhammer 40000 - pokaz systemu (2h), Maciej Brożek

Blok bitewny - Gondor (sala gimnastyczna)

#gry #bitewe #Warhammer

19:00 „Run Dwarf Run!” - prezentacja gry (1h), Anna Owarzany

Gamesroom pokazy gier - Gondor (sala gimnastyczna)

#gry #planszowe

19:00 (Prze)dziwne losy Beowulfa w popkulturze (1h), Zofia Wąchocka

Beowulf to staroangielski poemat aliteracyjny z około VIII-X w., który doczekał się wielu tomów naukowych opracowań, dziesiątek tłumaczeń na współczesną angielszczyznę oraz... wyjątkowo dziwnej popkulturalnej gęby. O ile literatura bawi się motywami oryginału z pomysłem i ciekawie, o tyle inne media robią dziełnemu Geacie ciężką krzywdę. I tak w komiksach i filmach noszących imię germańskiego herosa lub jego adwersarza, Grendela, można znaleźć kurioza w rodzaju przejażdżki Beowulfa przez Piekło w towarzystwie króla Minosa i Drakuli, ostrzyżonego na zapalną wiedźmina Geralta zwalczającego porno-Szelobę w sieci rybackiej czy niedostosowanego emo-trolla, o Angelinie Jolie w złotej farbie nie wspominając. Będzie wesoło, zapraszam.

Blok prelekcyjny „przeszłość” - Haradwaith (23)

#literatura

19:00 Ciężkie życie nieumarłego - czyli psychologiczno-kulturowe aspekty nieśmiertelności (1h), Katarzyna Uznańska

Dlaczego człowiek pragnie nieśmiertelności i w jaki sposób jej poszukuje? Pragnienie wiecznego trwania towarzyszy ludziom od zawsze. Mitologia, religia, alchemia, medycyna to drogi do niego wiodące. Nie zawsze jednak niekończące się życie jest nagrodą i darem, czasem bywa upiorne, nudne i męczące. Nieśmiertelność może być karą i udręką. Jakie są konsekwencje bycia nieśmiertelnym i czy człowiek w ogóle jest do niej stworzony? Czy wampiry bywają szczęśliwe, czy tylko najedzone? Czy po transplantacji mózgu do innego

ciała nadal pozostajemy tą samą osobą? Czy digitalizacja świadomości lub życie w wirtualnym świecie, to naprawdę spełnienie marzenia o wiecznym trwaniu? Czyli cienie i blaski nieśmiertelności: od poczucia alienacji i utraty ludzki uczuć po drobne codzienne uciążliwości

Blok prelekcyjny „przyszłość” - Rhovanion (31)

#nauka #popkultura

19:00 Gry i zabawy improwizowane (IMPRO) (2h), Michał Pajek

Elementy technik improwizacji wykorzystane dla zabawy i integracji konwentowiczów :

Blok warsztatowy - Osgiliath (2)

#fandom

19:00 Historia w cieniu bliźniaczych wież WTC (1h), Szymon Żakiewicz, Radosław Polański

Nic bardziej nie rozgrzewa wyobraźni ludzi jak teorie spiskowe. Jedne mówią o zwołaniu, inne o kolei swoich przeciwników, a jeszcze inne niemalże nikogo nie interesują. Ciężko jest jednakże przejść obojętnie wobec wydarzeń z 11/09/2001, gdyż skutki gospodarcze, polityczne i społeczne z tego pamiętnego dnia odczuliśmy wszyscy. Porozmawiamy więc o samym zamachu, jego przebiegu i wszystkich związanych z nim niejasnościach które rzucają szeroki cień na globalną historię świata.

Blok prelekcyjny „teraźniejszość” - Fangorn (12)

#historia #teorie

19:00 Marynarka wojenna od starożytności po XVII w. (1h), Konfraternia Rycerska

Tematyka wykładu dotyczyć będzie nie tylko taktyki morskiej, ale także obejmie klasyfikację jednostek pływających oraz ich historyczny rozwój z uwzględnieniem terytorium występowania.

konfraternia rycerska - Mordor (piwnice)

#militaria

19:00 Turniej Splendor (3h), Radosław Polański

Mówi się że diamenty są wieczne. Tak samo wieczna będzie też sława zwycięzcy turnieju gry Splendor który przygotował dla Was BoardgameNuts oraz Krakowskie Smoki dzięki uprzejmości sklepu Rebel. Dla wszystkich uwielbiających tworzenie efektywnych mechanizmów ekonomicznych oraz lubiących rubiny, szafiry i szmaragdy czekają cenne nagrody do zgarnięcia!

Gamesroom turnieje i prelekcje - Erebor (14)

#turnieje #gry #planszowe #BGN

20:00 Grywalizacja (1h), Radosław Polański

Wyobraź sobie, iż budzisz się rano i wszystkie nudne czynności poranka zamieniasz w pasjonującą rozgrywkę, w której zmierzysz się ze swoją rodziną i znajomymi. Wszelkimi chwalebnyymi osiągnięciami w mig pochwalisz się znajomym na swoim „fejsie” i innych portalach społecznościowych. Będzie o tym jak nudne acz istotne zajęcia i czynności

zamienia się dziś w XXI wieku w wielką grę, ale też o tym jak sprawić by nawet zwykłe chodzenie po schodach czy bieganie budziło w nas pozytywne odczucia i dreszcz emocji.

Gamesroom turnieje i prelekcje - Isengard (29)

#gry #grywalizacja

20:00 Fabryka Gier Historycznych - pokazy gier First to Fight, Arka Zwierzków (3h)

Gamesroom pokazy gier - Gondor (sala gimnastyczna)

#gry #planszowe

20:00 Interfejs mózg-komputer (1h), Katarzyna Kmiotek

Blok prelekcyjny „przyszłość” - Rhovanion (31)

#nauka #popkultura

20:00 Jak zostać królobójcą? (1h), Wiktor Łyżwa

Możemy co najwyżej uciąć Ci rękę. A poważnie. Prelekcja traktuje o ciekawych przypadkach zejścia z tego świata koronowanych głów. Ciekawych o tyle, że zawsze ktoś im w tym pomógł. Zwykle przy użyciu sztyletu, trucizny czy strzały ale też armaty, szydła czy mostu. Brzmi ciekawie? Zapraszam!

Blok prelekcyjny „przeszłość” - Haradwaith (23)

#historia

20:00 KARCZMA FANDOMOWA (5h)

Blok fandomowy

Punkt Docelowy

#fandom

20:00 Mega Konkurs Muzyczny (2h), Bartek Sienkiewicz

Trzy godziny najlepszej muzyki z filmów, seriali oraz gier i anime. 2 lub 3 osobowe drużyny.

Blok konkursowy - Lorien (22)

#muzyka #gry #seriele #filmy

20:00 Panel - Moralność w literaturze (1h), Maciej Piłata (moderator), Katarzyna Uznańska, Paweł Majka

Blok prelekcyjny „teraźniejszość” - Fangorn (12)

#pisarze #literatura

20:00 Rozwój i ewolucja uzbrojenia indywidualnego w okresie średniowiecza (1h), Konfraternia Rycerska

Prelekcja obejmie swym zakresem uzbrojenie zarówno ochronne jak i zaczepne stosowane w Europie w okresie od V do XV wieku. Poszczególne elementy zostaną omówione w oparciu o ikonografię zachowanych egzemplarzy oraz wykonane współcześnie rekonstrukcje Konfraternia rycerska - Mordor (piwnice)

#militaria

21:00 Trochę Nałogowi Testerzy trochę o projektowaniu gier (1h), Marcin Ropka

Spotkanie z krakowską grupą testerów gier planszowych Trochę Nałogowi Testerzy

Gamesroom turnieje i prelekcje - Isengard (29)

#twórcy #prototypy #gry #planszowe

21:00 LARP: Życie Bytomskie (4h), Miodowa Wróżka
Druga odsłona larpa o życiu bytomskich bezdomnych. Larp ten, to tak naprawdę zbiór historii ze świata widzianego przez szybę miejskiego autobusu, poruszający wiele nieważkich nic nie znaczących problemów – przynajmniej dla ludzi ambitnych, wykształconych, z dobrych domów, ludzi sukcesu – ale tym samym problemów składających się na życie tak wielu zwyczajnych zjadaczy chleba. LARP dla graczy zaawansowanych.

Blok LARPowy - Osgiliath (2)
#larpy

21:00 Nagroda Hugo (1h), Staszek Krawczyk
Nagroda Hugo to być może najważniejsze wyróżnienie dla literatury fantastycznej na świecie. W ramach prelekcji przedstawię krótko historię nagrody i jej wpływ na rozwój polskiego fandomu, skupię się jednak na wyróżnieniach z obecnego roku. Opowiem o gali Hugo (oraz gali Retro Hugo) z Worldconu 2014, a ponadto przybliżę (bez nadmiernych spoilerów) cztery utwory literackie, jakie nagrodzono w kategoriach powieści, mikropowieści, dłuższego i krótszego opowiadania. Nie zabraknie też porównania Nagrody Hugo z Nagrodą Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla, którą przyznano niedawno na Polconie.

Blok prelekcyjny "teraźniejszość" - Fangorn (12)
#worldcon #nagrody #konwenty

21:00 Panel - Post-humanizm (1h), Maciej Piłala (moderator), Katarzyna Kmiotek, Marek S. Huberath, Szymon Żakiewicz

Posthumanizm to idea przekroczenia granic człowieczeństwa. Pragniemy wiedzieć kim jesteśmy, ale też kim więcej możemy się stać, dlaczego psot humanizm jest tak polarny w SF i które z wizji z literatury mogą się sprawdzić a które nie.

Blok prelekcyjny "przyszłość" - Rhovanion (31)
#nauka #popultura #SF

21:00 Przyczynę do trucziny 2 - Neurotoksyny naturalne (1h), Ewa Biela, Przemysław Kliś

Będzie o węzłach, pająkach, skorpionach, ale i ukwiałach, brudźdnicach a nawet bakteriach. Dorzucimy trochę informacji o funkcjonowaniu układu nerwowego na poziomie komórkowym i powiemy które elementy jego poprawnego działania są przez określone toksyny upośledzane i jakie skutki to wywołuje. Na deser dorzucimy informacje w jaki sposób ludzie wykorzystywali naturalne neurotoksyny od zamierzchłych czasów i jak głupio potrafią zachować się współcześnie żyjący przedstawiciele naszego gatunku w kontekście z jadowitymi stworzonkami. Całość okraszona schematami, ale także zdjęciami opisywanych milusich stworzeń.

Blok prelekcyjny "przeszłość" - Haradwaith (23)
#biologia #nauka

SOBOTA

11:00 Aleksander Grin - życie i twórczość (1h), Andrzej Pilipiuk

Życie i twórczość XIX wiecznego rosyjskiego pisarza polskiego pochodzenia, autora opowiadań i powieści o tematyce fantastyczno-przygodowej
Blok prelekcyjny „przeszłość” - Haradwaith (23)
#klasyka #pisarze

11:00 A ostra kula pierś mu przebiła (1h), Bartek Sienkiewicz

Wszystko co Chcielibyście wiedzieć o broni palnej a boicie się zapytać. Na prelekcji poruszę fakty i mity na temat broni palnej. Gry, Filmy a Rzeczywistość. Jak strzelać, z czego strzelać i jak robić to skutecznie. Poruszymy też kwestie balistyki, jak pociski ranią. Oczywiście zajmiemy się też ważną kwestią ochrony - czyli wszelkiej maści kamizelki i stroje ochronne. Zajmiemy się również tym jak wykorzystać ta wiedzę w Grach RPG. wspomnimy też o największych błędach twórców gier. Całość bardzo przystępna - tak by każdy zrozumiał.

Blok prelekcyjny „teraźniejszość” - Fangorn (12)

11:00 Cargotrain - pokaz gry (1h), Adam Izdebski, Aleksander Biela, Krzysztof Matusik

CargoTrain - dynamiczna gra karciana z pociągami w tle! Dostarcz jak najwięcej towarów do fabryk. Planuj uważnie. Inwestuj mądrze. Przewiduj ruchy konkurencji, a to twój tabór przewiezie najwięcej i najszybciej! I, co najważniejsze, będzie realizował kontrakty handlowe. Niech rywale zobaczą jedynie iskry syjące się spod kół Twojej rozpedzonej lokomotywy! gra dla 2-4 graczy w wieku od 10 lat

Gamesroom turnieje i prelekcje - Gondor (sala gimnastyczna)
#gry #planszowe

11:00 Konkurs historyczno-militarny (2h), Joachim Rażny
Konkurs dla fascynatów historii, militariów i broni palnej. Zawiera pytania związane z historią konfliktów zbrojnych, militariami i bronioznawstwem. Boro zastrzega sobie, że to jego pierwszy konkurs i może go sparać, oraz że część odpowiedzi na pytania pochodzi od Cioci Wikipedii, lub może być niepotwierdzona. Konkurs zawiera pytanie niespodziewające.

Blok konkursowy - Lorien (22)
#historia #militaria

11:00 LARP Zażary (4h), Stanisław Słodyczka

Gra opowiada o losach mieszkańców schronu przeciw nuklearnego, po tym jak jeden z nich umiera na zaraźliwą chorobę. Głównym punktem gry jest próba wyeliminowania zagrożenia poprzez usunięcie już zarażonych. Czy twoja moralność pozwoli na usunięcie osoby podejrzanej o bycie zarażoną? Może jednak sam będąc zarażony bohatersko

poświęcis się dla sprawy? Istnieje też inne wyjście, ale czy macie odwagę na nie to już kwestia sporna.

Blok LARPowy - Osgiliath (2)

11:00 Łucznicтво wschodnie - dzieje, współczesność, technika (1h), Konfraternia Rycerska

Tak zwane strzelanie zekierowe to dość złożona technika łucznicza, która ostatnio cieszy się w Polsce coraz większą popularnością. Przede wszystkim jednak jest barwnym zjawiskiem kulturowym wiążącym się z obyczajowością, orientalnymi filozofiami, rzemiosłem artystycznym. Zapraszamy na podróż w czasie i przestrzeni, podczas której poznacie specyfikę jednego z najstarszych sportów indywidualnych, dzieje wojen i wielkich władców oraz mnóstwo historycznych ciekawostek i anegdot.

Konfraternia rycerska - Mordor (piwnice)

#historia #średniowiecze #militaria

11:00 Panel - Reminiscencje filmowego SF (1h), Radosław Polański (moderator), Agnieszka Jędrzejczyk, Szymon Żakiewicz, Dawid Cichy

Wielka machina filmowa zwana Hollywood odpowiada dziś za większość filmów SF jakie wydawane są na całym świecie, ale czy aby pomysły te które znajdujemy w kinie nie są nam już znane skądś? Na ile obecny obraz kina SF możemy uznać za oryginalny, twórczy a na ile jest on tylko przeniesieniem znanych nam już fabuł z książek, komiksów, gier, czy wręcz innych filmów? Na ile też mówić możemy o wzrostowym trendzie jak chodzi o ilość filmów SF produkowanych na świecie? I jaką rolę w produkcji obrazów SF odgrywa reszta świata? Przy okazji przeniesiemy się w przeszłość i przeanalizujemy filmy SF ostatniej dekady próbując doszukać się prawdziwych perełek oraz wielce zmarnowanego potencjału.

Blok prelekcyjny „przyszłość” - Rhovanion (31)

#filmy

11:00 Spotkanie autorskie z Michałem Stonawskim (30min), Michał Stonawski

Blok autorski - Rhun (30)

#pisarze

11:00 Świetne gry w które nie graliście, buce (1h), Miłkołaj Rydzewski

Arkona? Klanarchia? A może miałeś okazję zagrać w legendarne „Oko Yrrhedesa” Oto prelekcja na której poopowiadam o czymś nieco mniej mainstreamowym.

Blok RPGowy - Eriador (25)

#gry #fabularne #rpg

11:00 Turniej Neuroshimy Hex (4h), Wydawnictwo Portal Games

Wydawnictwo Portal Games zaprasza wszystkich entuzjastów Neuroshimy Hex na turniej który odbędzie się podczas konwentu Imladris XIII

Gamesroom turnieje i prelekcje - Gondor (sala gimnastyczna)
#turnieje #gry #planszowe

11:00 Warmachine/Hordes - prezentacja systemu (2h), Maciej Struzik

Blok bitewny - Gondor (sala gimnastyczna)

#gry #bitewne

11:00 Warsztaty charakteryzacji (3h), Agnieszka Wysocka

W tym roku przygotowaliśmy dla Was warsztaty

charakteryzacji o tematyce Halloween

Blok warsztatowy - Osgiliath (2)

#fandom #cosplay

11:00 Wojnacja - pokaz systemu (2h), Arkadiusz Grzeszczak

Cztery lata po premierze Wojnację śmiało można nazwać sporym i kompletnym systemem. Proste zasady, duże możliwości taktyczne i trzymaście bardzo różnorodnych frakcji przekonało już do siebie nie tylko wielu zwolenników bitewniaków, ale także fanów gier planszowych. Przyjdź i wciągnij się w rozgrywkę, której możliwości przekraczają wielkie systemy, a koszty oscylują w granicach niewielkich planszówek.

Blok bitewny - Gondor (sala gimnastyczna)

#bitewne #gry

11:30 Spotkanie autorskie Krzysztof Piskorski (30min), Krzysztof Piskorski, Maciej Piłala (prowadzenie)

Blok autorski - Rhun (30)

#pisarze

12:00 Europejskie sztuki walki w świetle traktatów (1h), Konfraternia Rycerska

Wykład wprowadzający w tajniki technik opisanych w zachowanych traktatach szermierki długim mieczem według tradycji Niemieckiej Johanna Liechtenauera czy Hansa Talhoffera

Konfraternia rycerska - Mordor (piwnice)

#historia #średniowiecze #militaria

12:00 Galaxy of Trian - pokaz gry (3h), Seweryn Piotrowski, Grzegorz Kalarus, Sebastian Oliwa, Andrzej Sykut

Polscy autorzy zaprezentują grę, która całkiem niedawno stała się hitem Kickstartera. Dołącz do walki o dominację na kolejnych kafelkach odkrywanej galaktyki - zajmując kolejne planety, wydobywając surowce z mgławic i ścigając się statkami, by zająć najlepsze pozycje w układach!

Gamesroom pokazy gier - Gondor (sala gimnastyczna)

#gry #planszowe

12:00 Mechanika i fabuła w RPG (1h), Paweł Walkiewicz

Po co nam w RPG mechanika? Dlaczego w ogóle rzucały kostkami? Jaką mechanikę wybrać, gdy mamy przygotowaną epicką opowieść? Zapraszam was na dyskusję, której tematem będzie wpływ mechaniki na historię w RPG. Sam mam pewne przemyślenia

i doświadczenia w tej kwestii, ale liczę na wasze głosy. Postaram się też przybliżyć kilka systemów mechanicznych, które opierają się na współpracy z opowiadaną fabułą.
Blok RPGowy - Eriador (25)
#gry #fabularne #rpg

12:00 Panel - Granice fantastyki i brzytwa Lema (1h), Klaudia Heintze (moderator), Romuald Pawlak, Szymon Żakiewicz, Jarek Ścibiorek
Brzytwa Lema to zasada mówiąca o tym, że jeśli możemy usunąć z utworu wszystkie elementy fantastyczne bez szkody dla treści, to utwór nie jest prawdziwą fantastyką. Co ze znanej nam współcześnie twórczości i popkultury opiera się tej zasadzie i na ile dzisiejsza fantastyka jest fantastyczna.
Blok prelekcyjny „przeszłość” - Haradwaith (23)
#literatura

12:00 Panel - Quo vadis Star Gate (1h), Radosław Polański (moderator), Magdalena Stonawska, Agnieszka Jędrzejczyk, Krzysztof Bortel
Niegdyś odnosząca ogromny światowy sukces kosmiczna saga, dziś relikw filmowej i serialowej przeszłości. StarGate doczekał się w sumie trzech odrębnych seriali oraz kilku filmów pobocznych. Co było przyczyną upadku SG, jakie zmiany wprowadzane były w kolejnych 17 sezonach kolejnych seriali i czy zmiany te były na dobre, czy raczej na złe? Jak universum SG radzi sobie z próbą czasu w świadomości fanów w stosunku do StarWars, StarTrek czy Babilon5? Jaka przyszłość czeka SG w XXI wieku kiedy dyskutuje się możliwy kinowy reboot? I w końcu jak z perspektywy czasu możemy ocenić próbę wskrzeszenia serii serialem SG Universe - o tych i o innych aspektach SG porozmawiamy wspólnie podczas lmladrisu.
Blok prelekcyjny „przyszłość” - Rhovanion (31)
#filmy #seriele

12:00 Przewroty w krajach nie tylko trzeciego świata (1h), Piotr W. Cholewa, Michał Cholewa
Blok prelekcyjny „teraźniejszość” - Fangorn (12)
#historia #teorie

12:00 Spotkanie autorskie z Pawłem Majką (30min), Paweł Majka
Blok autorski - Rhun (30)
#pisarze

12:00 Storycrafting: sztuka tworzenia fabuły (2h), Krzysztof Piskorski
Krzysztof Piskorski przedstawia krótki poradnik budowania fabuły. Co wiemy o mechanice opowieści i z czym się je twiasta? Dlaczego popularne historie bywają takie podobne? Ile wcieleń ma jeden bohater? Kiedy autorom przydają się struktury mityczne? Jak plus i

minus zastępują tysiąc słów? Po co autorowi grafy, fiszki, mindmapping? Skąd (i jak) kraść pomysły? Czy algorytm komputerowe posła twórców na bezrobocie? Zabawne przykłady ze świata literatury, filmu oraz gier.
Blok autorski - Arnor (24)
#pisarze #książki

12:30 Spotkanie autorskie z Dawidem Kainem (30min), Dawid Kain
Blok autorski - Rhun (30)
#pisarze
13:00 Bolt Action - prezentacja systemu (2h), Agata Grzywacz
Blok bitewny - Gondor (sala gimnastyczna)
#gry #bitewne

13:00 Konkurs wiedzy o literaturze fantastycznej (2h), Marcin Kłak, Maciej Pitala
Przybądź i sprawdź swoją wiedzę o szeroko rozumianej literaturze fantastycznej. Pytania obejmą zarówno klasyków gatunku jak chociażby Tolkien czy Heinlein jak i współczesnych pisarzy polskich i zagranicznych. Jeśli umiesz wymienić imiona wszystkich krasnoludów podróżujących z Bilbem, albo wiesz jak naprawdę na imię ma Ender to jest to konkurs właśnie dla Ciebie
Blok konkursowy - Lorien (22)
#literatura

13:00 Meandry Czasu (1h), Radosław Polański
Once restricted to fantasy and science fiction, time travel is now simply an engineering problem @Michio Kaku 2003
Porozmawiamy o tym dlaczego podróże w czasie mogą być bardziej istotne z punktu widzenia jednostek niż ogółu ludzkości, o tym jakie rozwiązania techniczne proponuje nam dziś nauka i inżynieria, o tym dlaczego Marty McFly nigdy nie wrócił z przyszłości oraz o nazwanych paradoksach związanych z podróżowaniem w czasie.
Blok prelekcyjny „przyszłość” - Rhovanion (31)
#nauka #popultura #teorie

13:00 Panel - twórczość JK Rowling i przyszłość universum Harrego Pottera (1h), Katarzyna Bajka (moderator), Marcin Baryłka, Mateusz Tondera, Michałina Baryłka, Przemek Zańko
Świat J K Rowling to nie tylko Harry Potter, od niedawna w sieci huczno od plotek o planowanych kolejnych filmach osadzonych w tym samym universum, które nie będą już skupiać swojej uwagi na postaci młodego adepta Hogwartu. Ile jeszcze miejsca jest w popkulturze na twórczość J K Rowling i czy da się przekuć historię opisaną w książce Fantastyczne zwierzęta i jak je znaleźć na komercyjny sukces? Oraz na ile koncepcja sportu

czarodziejów Quidditch jest materiałem na dobry serial fantasy?
Blok prelekcyjny „przeszłość” - Haradwaith (23)
#literatura

13:00 Przegląd najważniejszych sztuk walk (1h), Simon Zack
Od zarania dziejów ludzie uczą się metod i sposobów walki wręcz. W multimedialnej prelekcji zabiorę Was w podróż po świecie, w poszukiwaniu najciekawszych, najefektowniejszych i najsukuczniejszych sztuk walki. Czy niektóre są rzeczywiście skuteczniejsze od innych, a może istnieje jedna najlepsza? Przyjdźcie i wspólnie poszukajmy odpowiedzi.
Blok prelekcyjny „teraźniejszość” - Fangorn (12)
#militaria #historia

13:00 Spotkanie autorskie PWC (30min), Piotr W. Cholewa
Blok autorski - Rhun (30)
#pisarze

13:00 Warhammer Fantasy Battle - prezentacja systemu (2h), Daniel Wójtowicz
Blok bitewny - Gondor (sala gimnastyczna)
#gry #bitewne

13:00 Warsztaty łucznictwa wschodniego (2h), Konfraternia Rycerska
Warsztaty są przedłużeniem wykładu „Łucznictwo wschodnie - dzieje, współczesność, technika” o elementy praktyczne. Zapraszamy tu na plac za budynkiem szkoły gdzie konwentowicze będą mogli spróbować swoich sił z łukiem refleksyjnym oraz mongolskim strzelaniem z grzbietu konia (drewnianego konia)
Konfraternia rycerska - na tyłach szkoły
#historia #średniowiecze #militaria

13:00 Wolsung dla początkujących (1h), Michał „Puszon” Stachyra, Fajne RPG
Jeżeli w Twojej głowie zrodziło się kiedyś marzenie, aby w grze fabularnej połączyć ryk silników parowych z trzaskaniem wyładowań magii, a stonowane wiktoriańskie wnętrza zapełnić dynamiczną akcją w stylu Indiany Jonesa, to Wolsung jest systemem właśnie dla Ciebie. Przyjdź, zobacz na własne oczy i daj się wciągnąć w bogaty i niepowtarzalny świat Wolsunga!
Blok RPGowy - Eriador (25)
#gry #fabularne #rpg

13:30 Spotkanie autorskie Andrzej Pilipiuk (30min), Andrzej Pilipiuk
Blok autorski - Rhun (30)
#pisarze

14:00 Anatomia statków kosmicznych (1h), Piotr W. Cholewa, Michał Cholewa
Blok prelekcyjny „przyszłość” - Rhovanion (31)
#SF
14:00 Jak powstawał krakowski Hex (1h), Wojciech Filarski
Opowieść o tym jak powstawało kultowe już dziś miejsce spotkań krakowskich miłośników gier planszowych
Blok fandomowy - Arnor (24)
#fandom #planszowe

14:00 Kryształ Czasu (1h), Artur Szyndler
Artur Szyndler, autor Kryształów Czasu opowie o wielkim powrocie Kryształów w swojej nowej odsłonie
Blok prelekcyjny „przeszłość” - Haradwaith (23)
#gry #fabularne #pisarze

14:00 MONOtematyczni (1h), Iwo Polański, Rafał Szczęsny, Flavio Di Natale
Krótkie spotkanie z członkami grupy MONOtematyczni którzy wyłumaczą Wam na czym polega przewaga jednego kółka nad dwoma
Blok warsztatowy - na tyłach szkoły
#fandom

14:00 Puchar Mistrza Mistrzów - dlaczego warto? (1h), Wojtek Rzadek
Puchar Mistrza Mistrzów to najbardziej prestiżowy konkurs w polskim świecie RPG: ma swoją historię, wcale nie czarno-białą, pełną zarówno jasnych chwil jak i trudnych momentów, o których nie możemy zapomnieć. Budzi też wiele kontrowersji, co wywołuje często wiele burzliwych dyskusji na forach i stronach poświęconych RPG. Postaram się przybliżyć PMM wszystkim zainteresowanym, opowiedzieć kilka anegdotek z RPG-owego pola bitwy, przedstawić cele, które przyświecają konkursowi, odpowiedzieć na wszystkie Wasze pytania z nim związane. Zapraszamy serdecznie - zobaczycie, nie taki PMM straszny jak go malują!
Blok RPGowy - Eriador (25)
#turnieje #fandom

14:00 Spotkanie autorskie z Anią Kańtoch (30min), Ania Kańtoch
Blok autorski - Rhun (30)
#pisarze

14:00 Spotkanie z Magią i Mieczem (1h), Redakcja Magii i Miecza
Pamiętasz kultowe pismo o grach fabularnych sprzed lat i chcesz dowiedzieć się czegoś o jego powrocie? A może nigdy o nim nie słyszałeś, lecz jesteś fanem RPG-ów i masz ochotę poczytać pismo o swym hobby? Niezależnie od odpowiedzi, na tym spotkaniu ekipa Fajnych RPG oraz redakcja Magii i Miecza przedstawi wam swoje plany, zapowiedzi i inne ciekawostki związane z wydawaniem pisma.
Blok prelekcyjny „teraźniejszość” - Fangorn (12)
#fandom #literatura

14:00 Warsztaty rękodzieła - Pracownia Wiewiur (2h), Krystyna Stawiarska
Jak uszyć świnkę morską czyli o konstruowaniu i wykonywaniu wypychanych zabawek
Blok warsztatowy - Osgiliath (2)
#rzemiosło

14:30 Spotkanie autorskie Simon Zack (30min), Szymon Zakiewicz
Blok autorski - Rhun (30)
#pisarze

15:00 I Wielki Imladrisowy Konkurs Planszówkowy (2h), Viola Kijowska, Natalia Zaorska, Marcin Ropka, Grzegorz Laskowski
Jeśli NIE WIESZ, jaką wysokość mają meeple w Carcassone, jeśli JEST CI OBCE działanie karty „kultywatora” w Agricoli i z jakimi innymi kartami najlepiej działa... to świetnie się składa. Minął czas konkursów wiedzy o planszówkach, który tworzony jest dla master geeków. W Wielkim Imladrisowym Konkursie Planszówkowym kończymy z tendencyjną formułą - pytanie z kosmosu - odpowiedź z dna ocenau i wprowadzamy interaktywność. Drużyny (tak, konkurs będzie drużynowy) będą licytować o prawo odpowiedzi na pytanie, podobnie jak w słynnym teleturnieju „awantura o kasę”. 20 kategorii ponad 200 pytań, multimedialne zagadki, olbrzymie koło znane z teleturnieju, a wszystko to w atmosferze prawdziwej rywalizacji. Co lepsze - widownia również ma szansę wygrać nagrody, a te będą bardzo atrakcyjne. Uwaga. Aby mieć prawo udziału w konkursie, trzeba przejść kwalifikacje. Już w piątek od popołudnia i sobotę do godziny 14.00 będą prowadzone eliminacje na terenie konwentu. 12 najlepszych śmiółków będzie miało okazję przystąpić do finału. Za konkurs odpowiedzialni są: Grzegorz „Lindal” Laskowski (Board to be wild), Viola Kijowska i Marcin „Senior” Ropka (Grupa MV)
Blok konkursowy - Lorien (22)
#gry #planszowe

15:00 5 lat obłędu - spotkanie autorskie z Kobiętą - Ślimakiem (1h), Ilona Myszowska
Ślimak już prawie 5 lat robi komiks internetowy i nawet trochę komiksów sama wydała, na papierze i w ogóle. Na spotkaniu poopowiada o projektach, które przez ten czas stworzyła i o tych, w których bierze udział obecnie
Blok fandomowy - Arnor (24)
#twórcy #artyści

15:00 Dice Brewing, ExoPlant - poazy gier (2h), Ireneusz Huszcza, Filip Głowacz
Gamesroom pokazy gier - Gondor (sala gimnastyczna)
#gry #planszowe

15:00 Organizmy żywe na Marsie (1h), Marek S. Huberath
Czy na Marsie może istnieć życie, jakie warunki spełnić

musimy by czerowna planeta, nasz sąsiad w Układzie Słonecznym, mógł nadać się do tego by zamieszkał tam w przyszłości ludzie
Blok prelekcyjny „teraźniejszość” - Fangorn (12)
#nauka #biologia

15:00 Panel - Disney a universum Star Wars (1h), Mateusz Wójcik (moderator), Mateusz Tondera, Piotr Mrowiec, Krzysztof Wencel, Łukasz Grabczyński
Jak wchłonięcie LucasFilm przez Disney'a wpłynęło na przyszłość universum Star Warsów, gdzie w układance nadchodzących zdarzeń znajduje się George Lucas. Czy Expanded Universe zostanie wykorzystane w przyszłych filmach oraz serialach?
Blok prelekcyjny „przyszłość” - Rhovanion (31)
#popkultura #SF

15:00 Panel - wydawnictwo Genius Creation (1h), Maciej Pitala (moderator), Dawid Kain, Paweł Majka
Spotkanie z wydawcą oraz pisarzami młodego ale ambitnego wydawnictwa, wiele informacji na temat już wydanych pozycji oraz planów wydawniczych jak również informacje dla potencjalnych autpró zainteresowanych wydaniach w GC
Blok prelekcyjny „przeszłość” - Haradwaith (23)
#literatura #pisarze

15:00 Problemy rekonstrukcji ubiorów dawnych (1h), Konfraternia Rycerska
Długoletnia członkini ruchu rekonstrukcji historycznej opowie o blaskach i cieniach szycia strojów późnego średniowiecza (XIV/ XV wiek), a także ubiorów inspirowanych modą dawną. Spotkanie wzbogaci możliwość obejrzenia replik strojów i porównania efektów z źródłami historycznymi. Prezentowane ubiory pochodzą z kolekcji, która prezentowana była w muzeum Dom grecki w Myślenicach na wystawie rekonstrukcji strojów historycznych z XIII-XV w. „Dzień ze średniowiecza”
Konfraternia rycerska - Mordor (piwnice)
#historia #średniowiecze

15:00 Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę (1h), Staszek Krawczyk
„Baldur's Gate”, „Fallout”, „Starcraft”, „Heroes of Might & Magic III”, „Planescape: Torment”... Dlaczego gry z przełomu XX i XXI wieku stały się tak istotne dla polskich graczy? Czy jedynym powodem mogła być jakość samych gier? Podczas prelekcji przyjrzymy się innym czynnikom, które odegrały ważną rolę: wiekowi i płci grających, miejscu wspomnianych tytułów w historii gatunków cRPG i RTS, rozwojowi technicznemu czy też powstaniu profesjonalnego rynku gier w naszym kraju.
Gamesroom turnieje i prelekcje - Erebor (14)
#gry #komputerowe #crpg

15:00 Spotkanie z laureatami Zajdla 2014 (1h), Ania Kańtoch, Krzysztof Piskorski
Blok autorski - Rhun (30)
#nagrody #pisarze #zajdel

15:00 Tańce dawne (2h), Agnieszka Wójcik
Nauczmy się i zatańczymy kilka tańców ludowych i dworskich: wolniejszych, szybszych, w kole, w parach, prostszych i trudniejszych. Warsztat jest dla wszystkich i nie trzeba się do niego przygotowywać. Jeśli chcecie, możecie przyjść na warsztat w przebraniu historycznym lub konwentowym, ale nie jest to wymagane;) Inspiracją do stworzenia warsztatu były dla mnie pokazy tańców na Jarmarku Świętojańskim i udział w Balu Historycznym Cracovia Danza w Krakowie.
Blok warsztatowy - namiot za szkołą
#taniec

15:00 Warzone - pokaz systemu (2h), Adrian Lesiczko
Blok bitewny - Gondor (sala gimnastyczna)
#gry #bitewne

15:00 Wojnacja - turniej (4h), Arkadiusz Grzeszczak
Cztery lata po premierze Wojnację śmiało można nazwać sporym i kompletnym systemem. Proste zasady, duże możliwości taktyczne i trzynastie bardzo różnorodnych frakcji przekonało już do siebie nie tylko wielu zwolenników bitewniaków, ale także fanów gier planszowych. Przyjdź i wciągnij się w rozgrywkę, której możliwości przekraczają wielkie systemy, a koszty oscylują w granicach niewielkich planszówek.
Blok bitewny - Isengard (29)
#turnieje #gry #bitewne

15:00 Jedzenie na sesji co i jak przygotować dla drużyny głodnej przygód? (3h), Jarek Ścibiorek
Sesja zazwyczaj trwa kilka godzin, podczas których gracze i MG walczą z głodem przy pomocy chrupek, chipsów, albo jakiegoś owocu. Szczytem przezorności zdają się być kanapki, albo zamówienie pizzy. Ja chciałem pokazać, jak, nie poświęcając na to połowy dnia, przygotować kilka ciekawszych dań. Samemu, albo razem z drużyną. Przed sesją, lub w trakcie. W planie uproszczone przepisy, wzorowane na japońskich, takich jak yakitori i nabemono. Może trafi się też jakiś deser? No i curry. Curry jest zawsze dobre.
Blok RPGowy - Eriador (25)
#fandom #gry #fabularne #rpg

16:00 Spotkanie autorskie z M Huberathem (30min), Marek S. Huberath
Blok autorski - Fangorn (12)
#pisarze

16:00 Śródziemie pomiędzy mitologicznymi północą i południem (1h), Janusz Kamiński
Dlaczego Earendil został Chrystusem Śródziemia? Co łączy Turina z nożem złamanym na kamieniu zapieczonym w chlebie? Jak Tuor uciekł przed śmiercią i założył Rzym? Co takiego zrobili Beren i Luthien, że rozgniewali pewnego księdza? J.R.R. Tolkien nie tworzył w próżni. Otoczony przez wojnę i pokój, wychowany w wierze katolickiej i od dziecka pasjonujący się językami sprzed setek lat, czerpał garściami tworząc swoje pierwsze mity. Podczas prelekcji wybierzemy się na wyprawę w czasie i poznamy młodzieńcze lata pisarza. Odkryjemy pierwsze jego mity oraz ich inspiracje. Zobaczymy, jak bardzo nauka i doświadczenie Ronalda wpłynęły na jego twórczość.
Blok prelekcyjny „przeszłość” - Haradwaith (23)
#tolkien #literatura

16:00 Turniej gry CargoTrain (2h), Adam Izdebski, Aleksander Biela, Krzysztof Matusik
CargoTrain - dynamiczna gra karciana z pociągami w tle! Dostarcz jak najwięcej towarów do fabryk. Planuj uważnie. Inwestuj mądrze. Przewiduj ruchy konkurencji, a to twój tabór przewiezie najwięcej i najszybciej! I, co najważniejsze, będzie realizował kontrakty handlowe. Niech rywale zobaczą jedynie iskry syjące się spod kół Twojej rozpędzonej lokomotywy! Gra dla 2-4 graczy w wieku od 10 lat
Gamesroom turnieje i prelekcje - Gondor (sala gimnastyczna)
#turnieje #gry #planszowe

16:00 Warsztaty mikromakrama, kolczyki (2h), Agnieszka Richter, Agnieszka Orlicka
Blok warsztatowy - Osgiliath (2)
#rzemiosło

15:00 Warsztaty szermierki mieczem długim (1h), Konfraternia Rycerska
Warsztaty prowadzone są według niemieckiej szkoły Johanna Liechtenauera i prowadzone są jako kontynuacja wykładu „Europejskie sztuki walki w świetle traktatów”
Konfraternia rycerska - na tyłach szkoły
#historia #średniowiecze #militaria

16:00 Wolsung dla zaawansowanych (1h), Michał „Puszon” Stachyra, Fajne RPG
Myślisz, że na steampunku zjadłeś już zęby? Że udały Ci się już wszystkie sztuczki, Główny Zły to dla Ciebie płotka, a hordy nazistowskich zombie zjadają na śniadanie? Przyjdź na naszą prelekcję i przekonaj się, jak dużo wiesz o Wolsungu, a jednocześnie, jak wiele jeszcze możesz się nauczyć!
Blok RPGowy - Arnor (24)
#gry #fabularne #rpg

16:30, Spotkanie autorskie z Arturem Szyndlerem (30min), Artur Szyndler
Blok autorski - Fangorn (12)
#pisarze

17:00 Berserkowie na polu bitwy (1h), Łukasz Malinowski
Szaleni wojownicy byli znanym fenomenem wikingów. Walcząc w furii bitewnej siali postrach u przeciwników i wzbudzali szacunek pobratymców. W jaki sposób walczyli? Jak wykorzystywano ich potencjał bojowy? Jak berserkowie odnajdywali się w zdyscyplinowanych wikingowskich armiach? Po odpowiedzi zapraszam na panel
konfraternia rycerska - Mordor (piwnice)
#historia #militaria

17:00 Kryptos - pokaz gry oraz turniej z nagrodami (2h), Wydawnictwo Trefl
Gamesroom pokazy gier - Gondor (sala gimnastyczna)
#gry #planszowe #turnieje

17:00 Malifaux - pokaz systemu (2h), Hubert Spała
Blok bitewny - Gondor (sala gimnastyczna)
#gry #bitewne

17:00 Panel - Hobbit - książka a film (1h), Jakub Kumecki (moderator), Cezary Frąc, Michalina Baryłka, Marcin Baryłka
Ekranizacja Hobbita poruszyła miłośników twórczości J.R.R. Tolkiena. Czy Peter Jackson swoimi zmianami zachował ducha książki? Czy te wszystkie dodatkowe wątki były potrzebne? Czego spodziewać się po trzeciej części. Przyjdźcie, posłuchajcie i porozmawiajcie z nami bo jesteśmy ciekawi Waszej opinii.
Blok prelekcyjny „przeszłość” - Haradwaith (23)
#tolkien #literatura

17:00 Panel - Jak będą wyglądać wojny w najbliższych latach? (1h), Rafał Janicki (moderator), Michał Cholewa, Bartek Sienkiewicz, Remigiusz Wilk
Porównując wiadomości wydane z lekcji historii z obecnymi doniesieniami medialnymi widać, że sposób prowadzenia wojen zmienił się diametralnie i te zmiany ciągle przyspieszają. Na pytanie w jakim kierunku będą prowadzić i jak będzie wyglądać wojna przyszłości, spróbuj opowiedzieć nasi paneliści.
Blok prelekcyjny „teraźniejszość” - Fangorn (12)
#nauka #militaria

17:00 Panel - Kolonizacja nowych światów (1h), Dorota Piskorska (moderator), Anna Kańtoch, Marek S. Huberath, Piotr W. Cholewa, Maciej Pitala
Czy możemy kolonizować inne światy (inne planety, światy równoległe) czy nie powinniśmy tego robić, nie tylko kwestie techniczne ale społeczne i polityczne. Czy skolonizowanie innego świata z istniejącym tam życiem

nie będzie jednocześnie oznaczało jego zagłady
Blok prelekcyjny „przyszłość” - Rhovanion (31)
#nauka

17:00 Spotkanie autorskie z Jakubem Ćwiekiem (30min), Jakub Ćwiek
Blok autorski - Rhun (30)
#pisarze

17:00 Tajemnice Tristram (2h), Michał Pajek
Konkurs wiedzy na temat kultowej gry Blizzarda. Diablo 2 pozostawiło piętno na wielu z nas... setki, tysiące godzin gry sprawiają że znamy ten klasyczny tytuł na wylot! Ale czy na pewno?
Blok konkursowy - Lorien (22)
#crpg #gry #komputerowe

17:00 Warsztaty tańca szkockiego (2h), Zofia Marduła, Anna Marduła
Są proste, skoczne i doskonale nadają się do integrowania ludzi - tańce szkockie rozruszają każdego uczestnika Imladris (także osoby, które dotąd myślały, że nie potrafią tańczyć). Krakowski zespół „Cluaran SCD” przygotował kilka choreografii, które pozwolą Wam poczuć radość tańca, poznać innych uczestników warsztatów (zmieniamy partnerów podczas tańca) oraz nauczyć się podstawowych, łatwych kroków i figur. Nie trzeba mieć własnego partnera, natomiast wskazane jest przyprowadzenie grupy znajomych. Im więcej tancerzy, tym lepiej! Wystarczy założyć buty na miękkiej podszwie (trampki, baleriny) i zabrać coś do picia. Kilt jest opcjonalny :)
Blok warsztatowy - na tyłach szkoły
#taniec

17:00 Ziemia przebudzi się po raz czwarty! (1h), Michał Kosmala
Prezentacja 4 edycji systemu Earthdawn. Jeżeli ED obit Ci się o uszy, ale nie było okazji żeby w niego zagrać, to ja Ci powiem czemu najwyższy czas to zrobić (przy okazji premiery 4 edycji tego systemu).
Blok fandomowy - Arnor (24)
#gry #fabularne #rpg

18:00 I Imladrisowy Turniej Avalon (3h), Krakowskie Smoki i BoardgameNuts, Anna Szaniawska, Grzegorz Traczk, Radosław Polański
BoardgameNuts oraz Krakowskie Smoki mają zaszczyt zaprosić na pierwszy wielki turniej Avalona (i być może pierwszy oficjalnie organizowany turniej Avalona w Polsce). Podczas turnieju będziecie mieli okazję wcielić się czy to w rolę nieujawnionego dobrego Mordreda, czy też Persifala, mającego za zadanie zmylić złych i uchronić Merlina przed sztyltem Skrytobójcy. Przewidujemy masę emocji, zdecydowanie pasjonujących rozgrywek oraz nagrody. Niech wygrają Ci dobrzy, bo przecież wszyscy

jesteśmy dobrzy, nie?
Gamesroom turnieje i prelekcje - Erebor (14)
#turnieje #gry #planszowe #BGN

18:00 Broń palna w Średniowieczu (1h), Marek Lesiuk
Orientujecie się, czym była chińska Ognista Lanca? Albo jak wyglądały miotacze ognia ery Wikingów, do czego służyły w walce petardy (etc.)...? Przypuszczam, że i owszem, ale nawet jeśli, to chciałbym się zastanowić tak „dokładniej”, jak to wyglądało, działało i jakie efekty przynosiło. A także, może przede wszystkim - jakie było miejsce tych dziwów techniki w ówczesnych taktykach walki, a jakie w świecie i świadomości ludzi tamtej epoki.
Konfraternia rycerska - Mordor (piwnice)
#historia #średniowiecze #militaria

18:00 Fantastyczny konkurs serialowy (2h), Agnieszka Jędrzejczyk
Oglądasz wszystkie lub większość seriali fantastycznych w ramówce? Pamiętasz klasyki i masz pewność, że dobrze je znasz? Chcesz się przekonać, czy znasz odpowiedź na każde pytanie? Ten konkurs przetestuje Twoją wiedzę w więcej niż jeden sposób!
Blok fandomowy - Arnor (24)
#seriele

18:00 Jak wyhodować potwora (1h), Wojciech „Drejk” Gruchała
O tworzeniu potworów na sesję i do powieści, czyli o czym twórca/pisarz/MG powinien pamiętać hodując sobie potwora w fantazy, horrorze i SF.
Blok RPGowy - Eriador (25)
#gry #fabularne #rpg

18:00 Kulisy konfliktu ukraińskiego (1h), Remigiusz Wilk
Blok prelekcyjny „teraźniejszość” - Fangorn (12)
#historia #militaria

18:00 Panel - Tłumacząc fantastykę (1h), Maciej Pitala (moderator), Piotr W. Cholewa, Cezary Frąc
Nie jest niczym odkrywczym stwierdzenie, że wielu książek nie wzięlibyśmy do ręki gdyby nie ciężka praca tłumaczy fantastyki. Mniej oczywistym jest jednakże to, jak znaleźć się w świecie tłumaczy i jak zacząć swoją przygodę z tłumaczeniem. Jakie problemy wiążą się z podejmowaniem schedy po innym tłumaczu w przypadku serii książek, oraz jak duże aspiracje pisarskie mają dzisiaj tłumacze.
Blok prelekcyjny „przeszłość” - Haradwaith (23)
#literatura #pisarze

18:00 Panel - Wizje przyszłości (1h), Krzysztof Bortel (moderacja), Andrzej Pilipiuk, Michał Cholewa, Radosław Polański, Paweł Majka
Jak wizje z literatury SF miały się do rzeczywistości, które się sprawdziły a które nie. Oraz które mogą się sprawdzić.

Jak będzie rozbujała się ludzkie społeczeństwo oraz czy literatura jest dobrym narzędziem do przewidywania takich zmian? Czy fanatka nadal pełni rolę futurystki? Blok prelekcyjny „przyszłość” - Rhovanion (31)
#nauka

18:00 Spotkanie autorskie z Izabelą Ozgą (30min), Izabela Ozga
Blok autorski - Rhun (30)
#pisarze

18:00 Warsztaty i konkurs malowania figurek (4h), Agata Grzywacz
Warsztaty pomyślane są zarówno dla początkujących jak i bardziej zaawansowanych. Nie trzeba także martwić się o materiały, ponieważ wszystko (parbki, pędzelki oraz figurki treningowe) będą uż na miejscu. Dodatkowo! w trakcie warsztatów odbędzie się konkurs z nagrodami sponsorowanymi przez sklep Vanaheim
Blok Warsztatowy - Osgiliath (2)
#rzemiosło #bitewne #turnieje

18:30 Spotkanie autorskie z Łukaszem Malinowskim (30min), Łukasz Malinowski
Blok autorski - Rhun (30)
#pisarze

19:00 Chwilami sadystyczny konkurs wiedzy o RPG (2h), Maciej Starzycki
Wiesz jak nazywał się pierwszy system RPG? A drugi? A trzeci? Umiesz wy mienić wszystkie dodatki do GURPSa? (żartujemy, wystarczy dwadzieścia). Wiesz, jaki jest związek między braćmi Marx a Shadowrunem? Niezależnie od tego zapraszamy, prowadzący obszernie odpowiedzą na te z pytań, z którymi nie poradzą sobie uczestnicy i publiczność, a uczestnicy być może dowiedzą się czegoś nowego o historii swojego hobby.
Blok konkursowy - Rhun (30)
#rpg #gry #fabularne

19:00 Jak przygotować się do wyjścia w góry (2h), Andrzej Wardas
O tym jak porządnie spakować plecak na wyprawę górską, co powinno się w nim znajdować, jakie obuwie zabrać na wycieczkę górską oraz jak zabezpieczyć się przed niespodziankami jakie mogą spotkać nas na szlaku opowie wam Stary
Blok warsztatowy - Mordor (piwnice)
#fandom

19:00 Magiczne Kalambury (1h), Michalina Baryłka
UWAGA: JEŚLI JESTEŚ MUGOLEM, NIE CZYTAJ DALEJ!
A więc, drogi Czarodzieju, chcesz wziąć udział w naszym konkursie? W takim razie mam nadzieję, że jesteś przygotowany i oprócz doskonałej wiedzy o życiu Harry'ego Pottera posiadasz także zdolności

pantomimiczne! Chyba mi nie wmówisz, że wszedłeś do sali, a nie umiesz pokazać kofkogonka...

Blok konkursowy - Lorien (22)

#literatura

19:00 Panel - Hannibal Lecter (1h), Pulpozaur, Przemek Zańko (moderator), Artur Nowrot, Piotr Mrowiec, Blok prelekcyjny "teraźniejszość" - Fangorn (12)
#serial

19:00 Panel - Miliarty SF (1h), Alicja Noworolska (moderator), Michał Cholewa, Remigiusz Wilk, Bartek Sienkiewicz, Krzysztof Bortel

O sposobach, metodach i celach ujęcia wojskowości, wojen i roli żołnierzy w literaturze i filmie Science-Fiction
Blok prelekcyjny "przyszłość" - Rhovanion (31)
#nauka #SF #militaria

19:00 Panel - Steampunk (1h), Maciej Pitala (moderacja), Krzysztof Piskorski, Jakub Ćwiek, Maciej Sabat, Michał Stachyra, Altersteam

Czy w posłce jest sens pisać, i czy się go pisze. Steampunk jest nie tylko gatunkiem literackim ale atrakcyjnym tematem dla pop kultury. Dlaczego w Posłce w literaturze jest go mniej niż np. w filmie, rpg, cosplay.

Blok prelekcyjny "przeszłość" - Haradwaith (23)

#literatura

19:00 Shappi Workshop (2h), Aleksandra Tora

Zapraszamy na warsztaty przygotowywania strojów cosplay'owych które poprowadzi dla Was znana polska cosplayer'ka Shappi

Blok warsztatowy - Isengard (29)

#cosplay

19:00 Światło, muzyka i inne gadżety na sesji (1h), Paweł Jurgiel

Czy da się bez tego poprowadzić dobrą przygodę? Oczywiście! Ale można wykorzystać wiele rzeczy, poza głosem i fabułą, aby sesja była jeszcze lepsza! O tym jak, oraz garść tricków z życia wziętych – na prelekcji

Blok RPGowy - Eriador (25)

#gry #fabularne #rpg

19:00 Wydawnictwo Badge'r Nest - pokazy gier (2h), Przemysław Pencak, Paweł Szewc, Marek Mydel

Gamesroom pokazy gier - Gondor (sala gimnastyczna)

#gry #planszowe

20:00 Wiedźwoka z BSG (2h), Dawid Cichy

Jeśli wiesz która z dwunastu kolonii słynie z prawników, jakie imię ma numer sześć, ile było wojen cylońskich - ten konkurs jest dla Ciebie!

Blok konkursowy - Lorien (22)

#serie

21:00 Ciemna strona medycyny [18+] (1h), Maciej Antkiewicz

To jedna z najbardziej postępowych nauk, zbudowana na latach sukcesów. Niewielu jednak zdaje sobie sprawę z tego, że medycyna ma także swoją drugą - mroczną stronę. O pierwszych operacjach przeprowadzanych bez narkozy, eksperymentach na psychicznie chorych, osławionej lobotomii i wielu innych niechlubnych historiach opowie lekarz, który ma na co dzień do czynienia ze współczesną chirurgią.

Blok prelekcyjny "przyszłość" - Rhovanion (31)

#nauka #biologia

20:00 Crowdfunding na przykładzie gry fabularnej Diadem (1h), Andrzej Ryłski

Poznaj mechanizm tzw. crowdfundingu, czyli zbiórki pieniędzy na określony cel, na przykładzie wydanej w kwietniu tego roku gry fabularnej Diadem, skierowanej do osób początkujących oraz powracających do RPG po latach (zebrano 5000 zł z wymaganych 3000). Podczas spotkania będzie można porozmawiać zarówno o procesie "wydawania społecznościowego", o samej grze Diadem, a także o dalszych planach wydawniczych jej autora.

Blok RPGowy - Eriador (25)

#gry #fabularne #rpg

21:00 "Dziewczyneczka to jest mała" - czyli strzygi i upiory Słowiańszczyzny (1h), Krystyna Stawiarska

Blok prelekcyjny "przeszłość" - Haradwaith (23)

#historia

21:00 Finał konkursu ARCHIPELAG (1h)

Blok RPG-owy - Eriador (25)

#gry #fabularne #rpg

21:00 Jak przygotować się na katastrofę, czyli prepping 101 (1h), Rafał Janicki

Mięso, które może przeleżeć w ziemi trzydzieści lat. Woda, która przetrwa dwie dekady. Baterie słoneczne i wiedza o tym, jak przeżyć noc na dwudziestostopniowym mrozie. Jak wygląda codzienność polskiego preppersa - Raffie zaprasza na spotkanie

Blok prelekcyjny "teraźniejszość" - Fangorn (12)

#popkultura

20:00 KARCZMA FANDOMOWA - Imladrisowe karaoke (5h), Barbarzyńcy z południa

Blok fandomowy - Punkt Docelowy

#fandom

21:00 LARP Nie ufaj nikomu (4h), Gerard "Alchelor" Czekał
Eksperyment socjologiczny. Ogłoszenie w gazecie, które nie zwróciłoby Twojej uwagi, gdyby nie wynagrodzenie. 10.000 zł za jedną noc... Wymagania? Pełna dyskrecja, podpisanie klauzuli tajności i zrzeczenie się praw do

zaskarżenia uczestników i prowadzących eksperyment. Co może się stać? Poza tym 10 tysięcy nie chodzi piechotą...

Blok LARPowy - Isengard (29)

#larp

20:00 Panel - Antologia Wolsunga (1h), Maciej Pitala (moderator), Krzysztof Piskorski, Maciej Sabat, Michał Stachyra

Na podstawie systemu RPG Wolsung postwstaje własnie Antologia opowiadań, składać się ona będzie z tekstów znanych polskich pisarzy ale i z tekstów wyłonionych w konkursie literackim. Sama antologia zostanie wydania w sposób niezwykły, bo pomocą zbiórki Crondfandigowej. Zapraszamy na spotkanie z autorami opowiadań jak i osobami odpowiedzialnymi za wydanie antologii.

Blok prelekcyjny "przeszłość" - Haradwaith (23)

#literatura #pisarze

20:00 Panel - Groza w Krakowie (1h), Jakub Kumecki (moderator), Dawid Kain, Michał Stonawski

Czy Kraków może być dobrą lokalizacją dla powieści grozy? Czy można straszyć w nim czymś innym niż mordercami uzbrojonymi w maczety? Czym mógłby inspirować twórców.

Blok prelekcyjny "teraźniejszość" - Fangorn (12)

#literatura

21:30 Relacja SDCC '2014 (1h), Jakub Ćwiek

Jeśli chciałbyś dowiedzieć się, jak wyglądał tegoroczny San Diego ComicCon - jeden z największych zjazdów fanów komiksów, gier, filmów i fantastyki - relacja naocznego świadka

Blok Fandomowy - Punkt Docelowy

#fandom #konwenty

20:00 Spotkanie z Browncoats of Poland (1h), Browncoats of Poland, Jakub Ćwiek, Szymon Żakiewicz

Blok prelekcyjny "przyszłość" - Rhovanion (31)

#SF #serie

NIEDZIELA

11:00 Co zrobić, aby wydawca na pewno nie wydał twojej gry planszowej bądź RPG - poradnik dla autorów (1h), Marcin Dobkowski, Michał Stachyra

W ramach Fajnych RPG, Gier na Zamówienie czy Kuźni Gier wydalimy tonę gier od najróżniejszych autorów - ale jeszcze więcej ich nie wydaliliśmy. Co jest tego powodem? Jeżeli chcesz wiedzieć jakich mechanik nie projektować, jakich elementów do gry nie dodawać, jak instrukcji nie pisać czy jakich wymagań nie stawiać, przyjdź, posłuchaj, a może i Twoją grę uda się wydać!

Blok warsztatowy - Osgiliath (2)

#twórcy

11:00 Jak stworzyć postać, która zagra fajne sesje (1h), Paweł Jurgiel

Podstawą każdej historii jest bohater. Płytki bohater ma płytkie przygody. Kolorowa postać będzie mieć kolorowe życie w każdej kampanii. Jak stworzyć bohatera na miarę przygód jakie chcesz przeżywać? O tym będzie prelekcja.

Blok RPGowy - Eriador (25)

#gry #fabularne #rpg

11:00 Od projektu Manhattan do Car Bomby - intrygująca historia broni atomowej (1h), Simon Zack

Jak powstawała pierwsza bomba atomowa? Jak wyglądały próby jądrowe i atomowy wyścig zbrojeń? Pełna ciekawostek i intrygujących faktów multimedialna podróż po historii wynalezienia i rozwoju najpotężniejszej broni świata.

Blok prelekcyjny „teraźniejszość” - Fangorn (12)

#historia #militaria #nauka

11:00 Płeć w literaturze fantastycznej (1h), Maciej Pitala, Marcin Kłak

Marcin Kłak i Maciej Pitala opowiedzą o tym jak do zgadniania płci podchodzili i nadal podchodzą psiarze fanstki. Zgadanie to było poruszaj już od wielu dekad i jest aktualne do dziś.

Blok prelekcyjny „przeszłość” - Haradwaith (23)

#literatura

11:00 Religie w uniwersum Battlestar Galactica (1h), Dawid Cichy

Blok prelekcyjny „przyszłość” - Rhovanion (31)

#serie #religia

11:00 Spotkanie autorskie Cezary Frąć (30min), Cezary Frąć

Blok autorski - Rhun (30)

#pisarze

11:00 ŚNIADANIE ZE SMOKAMI - wspólne Imladrisowe śniadanie konwentowe (1h 30min), Organizatorzy konwentu Imladris XIII

Kiedy konwent chylić będzie się ku swemu krańcowi, chcemy zaprosić Was serdecznie na wspólne konwentowe śniadanie do naszego gamesroomu. Przygotowaliśmy dla Was na ten moment pyszną kawę, herbatę oraz mały poczęstunek. Jednocześnie zachęcamy Was do przyścia z własnymi resztkami zapasów i podzielenia się z innymi konwentowiczami - zarówno paszтетem czy bułką, jak i wrażeniami z paneli i prelekcji. Znajdziecie tam również nas organizatorów, miło będzie nam móc zaznać wtedy chwili oddechu by spotkać się z Wami wszystkimi na wspólnym śniadaniowaniu oraz móc podziękować Wam za udział w Imladrisie. Zapraszamy!

Blok fandomowy - Gondor (sala gimnastyczna)

#fandom

11:00 Turniej BANG! Kościany (4h), Krakowskie Smoki i BoardgameNuts, Anna Szaniawska, Grzegorz Traczuk, Radosław Polański
Znasz Banga? A Banga Kościanego? Może chcesz spróbować szczęścia w kościach... i w pistoletach? Zapraszamy na turniej! Gamesroom turnieje | prelekcje - Gondor (sala gimnastyczna)
#gry #planszowe #turnieje #BGN

11:00 Warsztaty Lans Vegans (4h), Lans Vegans, Tomasz Krężel
Jedzenie za darmo! Okej, to jak już przyciągnęliśmy uwagę, to zapraszamy na warsztaty, na których nauczysz się gotować potrawy kuchni węgarskiej i wegetariańskiej
Blok warsztatowy - stoisko Lans Vegans
#fandom

11:00 Warsztaty szermierki mieczem długim (1h), Konfraternia Rycerska
Warsztaty prowadzone są według niemieckiej szkoły Johanna Liechtenauera i prowadzone są jako kontynuacja wykładu „Europejskie sztuki walki w świetle traktatów”
Konfraternia rycerska - na tyłach szkoły
#historia #średniowiecze #militaria

11:00 Wiedźwka z League of Legends (2h), Paweł Walkiewicz

Czy wiesz jak nazywa się miś Annie? Ile trwa dark binding Morgany? Kto zajął pierwsze miejsce w europejskim LCS? Tych pytań akurat nie będzie, ale pojawi się wiele innych, trudniejszych. Trzy kategorie - Gameplay, Lore, E-sport. Dwie uwagi - 1. Ja gram po angielsku i nie znam polskiego tłumaczenia; 2 - Lore się ostatnio pozmieniało, większość pytań będzie dotyczyła NOWEGO. Niech wygra najlepszy!
Blok konkursowy - Lorien (22)
#gry #komputerowe

11:30 Spotkanie autorskie Romuald Pawlak (30min), Romuald Pawlak
Blok autorski - Rhun (30)
#pisarze

12:00 Czy Steven Moffat musi odejść? (1h), Przemek Zańko, Artur Nowrot
Najstarszy serial science fiction świata wciąż zaskakuje. Pięćdziesiąta rocznica Doctora Who nie tylko podsumowała przeszłość, ale też wyznaczyła kierunki rozwoju na przyszłość - i to właśnie o niej będzie dyskutować redakcja bloga Pulpozaur.pl. Co oznacza dla serialu kontrowersyjne zakończenie wątku Wojny Czasu? Czy Doktor odnajdzie rodzinną planetę? Czy dwunaste wcielenie Władcy Czasu to krok w dobrym kierunku? Czy Steven Moffat musi odejść?
Blok prelekcyjny "teraźniejszość" - Fangorn (12)
#serie

12:00 Mechanika śmierci [18+] (1h), Maciej Antkiewicz
Każdy system RPG ma własny sposób na umieranie. Zwykle jest to pula punktów życia, które będą odbierane razem z każdą raną. Czasem twórcy wysiłą się na bardziej

rozbudowane rozwiązania. Jednak jak mają się one do realizmu? No i co z magią? Na tej prelekcji dowiesz się jak dochodzi do zgonu u człowieka i jak powinna wyglądać mechanika śmierci, by najlepiej oddawała realia.
Blok RPGowy - Eriador (25)
#gry #fabularne #rpg

12:00 Niedokończone opowieści (2h), Aneta Ochędowska
Dawno dawno temu za 7 górami, za 7 lasami ... ?” Czy wiesz co będzie dalej? Jeżeli masz poczucie humoru i lubisz wymyślać zwiariowane historie ten konkurs jest dla Ciebie. Zapraszamy na 4 edycję konkursu "Niedokończonych opowieści"
Blok warsztatowy - Osgiliath (2)
#fabularne

12:00 Panel - Dobry zły bohater (1h), Klaudia Heintze (moderator), Krzysztof Piskorski, Łukasz Malinowski, Dawid Kain
Wady i zalety złego protagonisty, dlaczego identyfikujemy się z złymi bohaterami
Blok prelekcyjny "przeszłość" - Haradwaith (23)
#literatura

12:00 Panel - przyszłość Honor Harrington (1h), Jakub Kumecki (moderator), Krzysztof Rudek, Bartek Sienkiewicz
Honor Harrington to jeden z najbardziej znanych cykli militarnego SF. Ponad dwadzieścia książek w kilku cyklach stworzyło niezwykle bogaty świat z przemyślaną technologią i trójwymiarowym światem polityki. Dokąd zmierza cykl? Co stanie się z samym uniwersum? Kiedy wrzeszcie do książek i komiksów dołączą gry i filmy?. Odpowiedzi na te i inne pytania odpowiedzą wam nasi dyskutanci - Sony i Jaxa
Blok prelekcyjny "przyszłość" - Rhovanion (31)
#SF #literatura

12:00 Pokaz Heroclix i Marvel Dice Masters (1h), Sklep Dragonus
Zapraszamy wszystkich miłośników X-Menów, Supermana i całej pozostałej śmietanki superbohaterów ze stajni Marvela i DC na pokaz gier Heroclix i Marvel Dice Master. Pierwsza z nich to taktyczna gra figurkowa, w której gracze dowodzą zespołem złożonym z kilku herosów i wykorzystują ich zdolności na polu bitwy aby pokonać drużynę przeciwną. Marvel Dice Master to dynamiczna gra kościana, w której bohaterów znanych z komiksów zastępują kości. Stwórz swoją własną drużynę herosów, połącz ich unikalne moce ale pamiętaj że w kościach liczy się także szczęście. Proste zasady obu gier oraz użycie znanych postaci sprawia, że obok tych gier nikt nie przechodzi obojętnie
Gamesroom pokazy gier - Gondor (sala gimnastyczna)
#gry #planszowe

12:00 Spotkanie autorskie z Katarzyna Uznańska (30min), Katarzyna Uznańska
Blok autorski - Rhun (30)
#pisarze

12:30 Spotkanie autorskie z Sebastian Uznański (30min), Sebastian Uznański
Blok autorski - Rhun (30)
#pisarze

12:30 Spotkanie z organizatorami Imlala (30min), Paweł Ścibiorek, Radosław Polański
Organizacja konwentu, jak w przypadku podobnych mu wydarzeń, jest niczym zarządzanie chaosem. Przeciętny organizator je mniej, śpi mniej, i często rezygnuje z innych planów by konwent mógł się wydarzyć. Ale gdy już konwent nadejdzie, i wydarzy się - satysfakcja z dobrze wykonanej pracy, nowi poznani ciekawi ludzie oraz багаż doświadczeń - są zaiste bezcenne. Opowiemy Wam co nie co od kuchni o tegorocznym konwencie, o tym jakie pomysły przychodziły nam do głowy w różnych momentach organizacji i ostatecznie jak głęboko niektóre z nich pogrzebaliśmy gdy zderzyliśmy się z rzeczywistością. Będą też anegdoki oraz interesujące historie - wszędzie w luźnej konwencji wymiany zdań zwanej rozmową.
Blok fandomowy - Arnor (24)
#fandom #konwenty

13:00 Astronauci spod czerwonej gwiazdy (1h), Jakub Dudek
Sputnik, Łajka i Gagarin - te słowa przychodzą na myśl, gdy mowa jest o pierwszych latach ery kosmicznej. Ale co było później? Czy Rosjanie rzeczywiście odpuścili w wyścigu na Srebrny Glob? Co kryją enigmatyczne nazwy: N1, TMK i Sojuz 7K-LOK? Skąd ZSRR miał swoje skały księżycowe? Na te i inne pytania - odpowiemy podczas tej prelekcji.
Blok prelekcyjny "przyszłość" - Rhovanion (31)
#historia #nauka

13:00 Kopciuszek w czarnym lateksie czyli co współczesna kultura wizualna robi z baśnią (fotografia i reklama) (1h), Anna Mazela
Baśń, podobnie jak mit, jest jednym z podstawowych i najstarszych gatunków epickich literatury ludowej. Przetrwiała jednak i znalazła swoje miejsce nie tylko wśród dziecięcych lektur, ale także we współczesnej kulturze wizualnej skierowanej zarówno do dzieci jak i dorosłych. Bruno Bettelheim, psychoanalityk i wielki fan baśni, przekonuje, że baśń jest opowieścią, która ujawnia swoje nowe odsony przy każdej kolejnej lekturze przed czytelnikiem w każdym wieku. Na spotkaniu przyjrzymy się konkretnym przykładom reinterpretacji baśniowych opowieści oraz im możliwym odczytaniom, odkryjemy dawno zapomniane lub nieuświadomiane sensory baśni oraz zastanowimy się dlaczego tak często jest wykorzystywana zarówno w reklamie komercyjnej, jak i społecznej, w fotografii mody oraz fotografii artystycznej
Blok prelekcyjny "przeszłość" - Haradwaith (23)
#literatura

13:00 Sesja gangsterska - porady warsztatowe (1h), Paweł Jurgiel
Jaka muzyka, jakie światło, jaki język. Co ciekawego można wzięć z kultur przestępczych, co ubarwi sesje i postacie.

Czego nie może zabraknąć przy kreacji postaci. Czyli jak dorzucić brud prosto z ulicy, do Waszych sesji. Prelekcja 16+
Blok RPGowy - Eriador (25)
#gry #fabularne #rpg

13:00 Worldcon i Eurocon czyli jak to się robi na świecie (1h), Marcin Klak, Michał Stachyra, Maciej Piłata
O tym jak robi się konwenty na świecie, dlaczego warto to nie jeździć i kogo można tam spotkać - opowiedzą Wam Alqua, Toudi oraz Puszon
Blok prelekcyjny "teraźniejszość" - Fangorn (12)
#konwenty #worldcon #fandom

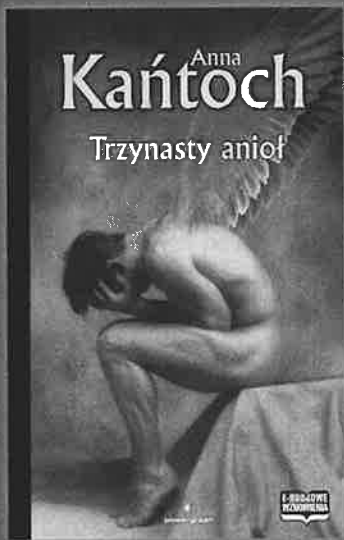
14:00 Antropologia dla pisarzy fantastyki (1h), Anna Łagan
Kto z piszących fantastykę nie chciałby stworzyć własnej rasy czy kultury? Fikcyjne światy domagają się zaludnienia fikcyjnymi ludami, te zaś potrzebują kultury duchowej i materialnej. Na podstawie przykładów z literatury oraz z prac naukowych opowiem, na co należy zwrócić uwagę pracując nad fikcyjną kulturą, żeby uczynić ją wiarygodną.
Blok prelekcyjny "przeszłość" - Haradwaith (23)
#literatura

14:00 Choroby psychiczne i neurodegeneracyjne (1h), Ewa Biela
Choroby psychiczne są wśród nas. Często nie zdajemy sobie z tego sprawy. Czy powinniśmy się ich obawiać? Co czuje człowiek "celowo" rozjeżdżający ludzi samochodem? Dlaczego chorzy nie chcą się leczyć dostępnymi lekami? I dlaczego odkrycie genów mających związek ze schizofrenią nie dało nam nowych leków? Co dzieje się z mózgu osoby z chorobą Parkinsona i dlaczego choroba Alzheimera jest nieuleczalna? Te wszystkie i kilka innych kwestii poruszymy na tej właśnie prelekcji.
Blok prelekcyjny "teraźniejszość" - Fangorn (12)
#biologia #nauka

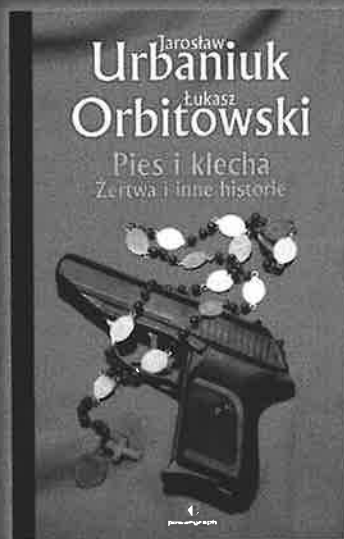
14:00 Ej, ty tam, w piramidzie! Starożytny Egipt w starciu z SF (1h), Magdalena Stonawska
Starożytny Egipt, już od starożytności uważany za ośrodek magii i tajemniczości, także w fantastyce znalazł sobie niszę. Idea, że w rozwój tej cywilizacji zamieszani byli kosmici, ma ogromny potencjał - i choć nie można o niej powiedzieć, że jest nadużywana, to występuje w kilku interesujących formach. Od „Stargate” po „Doktora Who” z przystankiem u Enkiego Bilala - zapraszam w pełną niebezpieczeństw podróż w poszukiwaniu odpowiedzi na pytanie: na Horusa, dlaczego?
Blok prelekcyjny "przyszłość" - Rhovanion (31)
#SF #serie #popkultura

14:00 Rozwiązanie minikonkursu Dragonusa (15 min), Sklep Dragonus
Zagraj w największą ilość gier Dragonusa na konwencie i dostań nagrodę! Przy każdej grze dostaniesz pieczętkę, kto zbiera ich najwięcej do niedzieli do godziny 13:30 - wygra!
Gamesroom pokazy gier - Gondor (sala gimnastyczna)
#gry #planszowe

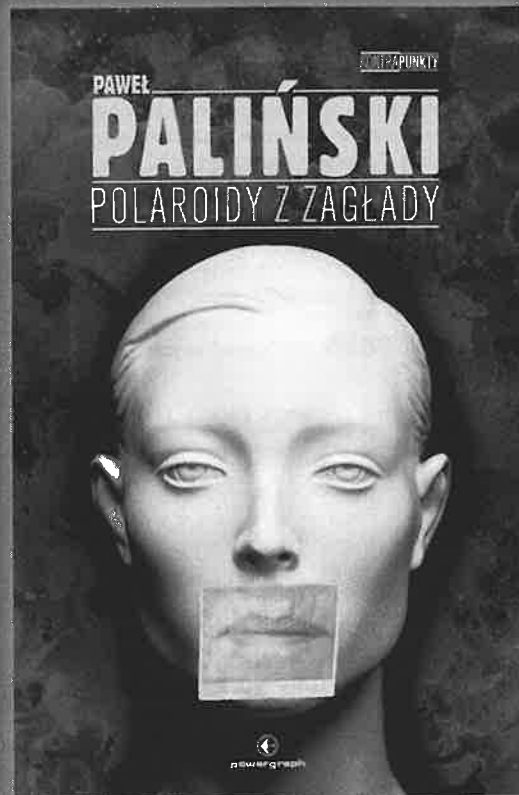
POWERGRAPH POLECA



Kryminał w konwencji urban fantasy rozgrywający się w mieście, w którym technika współistnieje z magią.



Książd i milicjant wspólnie stawiają czoła aferom, jakie przetoczyły się przez Polskę końca lat osiemdziesiątych. Uczta dla miłośników mocnych historii z pogranicza kryminału i ezoteryki.



Teresę Szulc opuścili wszyscy. Podobnie jak jej miasto i wszystkie miejscowości w okolicy. Czy jednak naprawdę jest sama? Co można uczynić, kiedy zostało się ostatnim człowiekiem – w mieście, w Polsce, na Ziemi? Pozostaje walka o przetrwanie.



sklep.powergraph.pl
powergraph.pl

BLOK PROGRAMOWY	PRELEKCJONY "PRZESZŁOŚĆ"	PRELEKCJONY "TERAŻNIEJSZOŚĆ"	PRELEKCJONY "PRZYSZŁOŚĆ"	WARSZTATOWY	AUTORSKI	LARP-OWY	GAMESROOM POKAZY
Nazwa sali	Haradwaith	Fangorn	Rhovanion	Osgiliath	Rhun	Isengard	Gondor
Numer sali	23	12	31	2	30	29	sala gimnastyczna
Piętro	piętro 2	piętro 1	piętro 2	parter	piętro 2	piętro 2	piętro 1
18:00 - 18:30							
18:30 - 19:00	Nowa fala RPG Krzysztof Bernacki	Marvel vs DC: zderzenie uniwersów Pulpozaur Katarzyna Bajka Artur Nowrot	Serial, książka, jeden pies Agnieszka Jędrzejczyk				
19:00 - 19:30							
19:30 - 20:00	(Prze)dziwne losy Beowulfa w popkulturze Zofia Wąchocka	Historia w dniu bliźniaczych wień WTC Szymon Zakiewicz Radosław Polański	Ciężkie życie nieumarłego - czyli psychologiczno- kulturowe aspekty nieśmiertelności Katarzyna Uznańska				Run Dwarf Run! prezentacja gry Anna Owarzany
20:00 - 20:30							
20:30 - 21:00	Jak zostać królobójcą? Wiktor Łyzwa	Panel - Moralność w literaturze Maciej Pitala (moderator) Katarzyna Uznańska Paweł Majka	interfejs mózg- komputer Katarzyna Kmiotek	Gry i zabawy improvizowane (IMPRO) Michał Pajek			Grywalizacja Radosław Polański Fabryka Gier Historycznych pokazy gier First to Fight, Arka Zwierzaków
21:00 - 21:30							
21:30 - 22:00	Przyczynki do tru- dzn 2 – neuro- toksyny naturalne Ewa Biela Przemysław Kliś	Nagroda Hugo Staszek Krawczyk	Panel - Post- humanizm Maciej Pitala (moderator) Katarzyna Kmiotek Marek S. Huberath Szymon Zakiewicz			Trochę Nałogowi Testerzy Trochę o projektowaniu gier Marcin Ropka	
22:00 - 22:30							
22:30 - 23:00							
23:00 - 01:00					LARP: Życie Bytomskie		

BLOK PROGRAMOWY	GAMESROOM TURNIEJE I PRELEKCJE	RPG-OWY	KONFRATERNIA RYCERSKA	KONKURSOWY	FANDOMOWY	BITEWNY	
Nazwa sali	Erebor	Eriador	Mordor	Loien	Armor	Gondor	
Numer sali	14	25		22	24	sala gimnastyczna	
Piętro	piętro 1	piętro 2	piwnice	piętro 1	piętro 2	piętro 1	
18:00 - 18:30							
18:30 - 19:00							
19:00 - 19:30				Konkurs muzyki z gier Arkadiusz Haratym		Warhammer 40000 - pokaz systemu Maciej Brożek	BattleTech - pokaz systemu Marek Boryczko
19:30 - 20:00			Marynarka wojenna od starożytności po XVII w. Konfraternia Rycerska				
20:00 - 20:30	Turniej gry Splendor Krakowskie Smoki i BoardgameNuts						
20:30 - 21:00	Anna Szanławska Grzegorz Tracuk Radosław Polański	ORIENT EXPRESS	Rozwój i ewolucja uzbrojenia indywidualnego w okresie średniowiecza Konfraternia Rycerska	Mega Konkurs Muzyczny Bartek Sienkiewicz			
21:00 - 21:30							
21:30 - 22:00							
22:00 - 23:00					KARCZMA FANDOMOWA "Punkt Docelowy" Staromostowa 1 Kraków		
23:00 - 00:00							
00:00 - 01:00							

BLOCK PROGRAMOWY	PRELEKCYJNY "PRZESZŁOŚĆ"	PRELEKCYJNY "TERAZNIEJSZOŚĆ"	PRELEKCYJNY "PRZYSZŁOŚĆ"	WARSZTATOWY	AUTORSKI	LARP-OWY	
Nazwa sali	Hardwaith	Fangorn	Rhovanion	Ospilith	Namiot na placu przy szkole	Rhyn	Isengard
Numer sali	23	12	31	2	-	30	29
Piętro	piętro 2	piętro 1	piętro 2	parter	-	piętro 2	piętro 2
11:00 - 11:30	Alexander Grin - życie i twórczość Andrzej Pilipluk	A ostra kula pierś mu przebiła Bartek Sienkiewicz	Panel - Reminescencje filmowego SF Radosław Polański (mod) Agnieszka Jędrzejczyk Szymon Żakiewicz Dawid Cichy	Warsztaty charakteryzacji Agnieszka Wysocka	Spotkanie autorskie Michał Stonawski	LARP: Zarażony Stanisław Słodczyka	
11:30 - 12:00			Spotkanie autorskie Krzysztof Piskorski Maciej Piłata (prowadzenie) Dawid Cichy				
12:00 - 12:30	Panel - Granice fantastyki i brzytwy Lema Klaudia Heintze (mod.) Romuald Pawlak Szymon Żakiewicz Jarek Ścibiorek	Przewroty w krajach nie tylko brzojedów Klaudia Heintze (mod.) Piotr W Cholewa Michał Cholewa	Panel - Quo vadis Star Gate Radosław Polański (mod) Magdalena Stonawska Agnieszka Jędrzejczyk Krzysztof Bortel		Spotkanie autorskie Paweł Majka		
12:30 - 13:00					Spotkanie autorskie Dawid Kain		
13:00 - 13:30	Panel - twórczość JK Rowling Katarzyna Bajka (mod.) Marcin Baryka Matusz Tondera Michalina Baryka Przemek Zańko	Przegląd najważniejszych sztuk walk Szymon Żakiewicz	Meandry Czasu Radosław Polański		Spotkanie autorskie Piotr W Cholewa		
13:30 - 14:00					Spotkanie autorskie Andrzej Pilipluk		
14:00 - 14:30	Kryształy Czasu	Spotkanie z Magią i Mieczem	Anatomia statków kosmicznych	Warsztaty rękodzieła Pracownia Wiewiur	MONOtematyczny Iwo Polański Rafał Szczęsny Flawio Di Natale (plac za szkołą)	Spotkanie autorskie Anna Kańtoch	
14:30 - 15:00	Artur Szyncler	Redakcja Magii i Miecza	Piotr W Cholewa Michał Cholewa			Spotkanie autorskie Szymon "Simon Zack" Żakiewicz	
15:00 - 15:30	Panel wydawnictwa Genius Creation Maciej Piłata (mod.) Dawid Kain Paweł Majka	Organizm żywe na Marsie Marek S. Huberath	Panel - Disney a universum Star Wars Matusz Wójcik (mod.) Matusz Tondera Piotr Mrowiec Krzysztof Wincel Łukasz Grabczyński	Kryszta Stawiarska	Spotkanie z laureatami Zajdła'14 Anna Kańtoch Krzysztof Piskorski		
15:30 - 16:00					Tańce dawne		
16:00 - 16:30	Śródziemnie pomiędzy mitologicznymi północą i południem	Spotkanie autorskie Marek S. Huberath	Fantastyczna Kuznia Tematów na Imladrisie XIII	Warsztaty mikromakramy kolczyki	Agnieszka Wójcik	Fantastyczna Kuznia Tematów na Imladrisie XIII	
16:30 - 17:00	Janusz Kamlerński	Spotkanie autorskie Artur Szyncler					
17:00 - 17:30	Panel - Hobbit - książka a film Jakub Kumecki (mod.) Cezary Frac Michalina Baryka Marcin Baryka	Panel - Jak będą wyglądać wojny w najbliższych latach? Rafał Janicki (mod.) Michał Cholewa Bartek Sienkiewicz Remigiusz Wilk	Panel - Kolonizacja nowych światów Dorota Piskorska (mod.) Anna Kańtoch Marek S. Huberath Piotr W Cholewa Maciej Piłata	Agnieszka Richter Agnieszka Orlicka	Spotkanie autorskie Jakub Ćwik		
17:30 - 18:00					Warsztaty tańca szkolnego zespół Cluaran SCD		
18:00 - 18:30	Panel - Tłumacząc fantastykę Maciej Piłata (mod.) Piotr W Cholewa Cezary Frac	Xulisy konfliktu ukraińskiego Remigiusz Wilk	Panel - Wójcie przyszłości Krzysztof Bortel (mod.) Andrzej Pilipluk Michał Cholewa Radosław Polański Paweł Majka	Zofia Maruła Anna Maruła	Spotkanie autorskie Izabela Ozga		
18:30 - 19:00					Spotkanie autorskie Łukasz Malinowski		
19:00 - 19:30	Panel - Steampunk Maciej Piłata (mod.) Krzysztof Piskorski Jakub Ćwik	Panel - Hannibal Lecter Pulpozaur Przemek Zańko (mod.) Artur Nowrot Piotr Mrowiec	Panel - Millitary SF Alicja Noworońska (mod.) Michał Cholewa Remigiusz Wilk Bartek Sienkiewicz Krzysztof Bortel	Warsztaty i konkurs malowania figurek Vanahelm.pl			
19:30 - 20:00						Chwilami sadystryczny konkurs wiedzy o RPG Maciej Starzycki	Shappi Workshop Aleksandra Torá
20:00 - 20:30	Panel - Antologia Wolsunga Maciej Piłata (mod.) Krzysztof Piskorski Maciej Sabat Michał Stachyra	Panel - Groza w Krakowie Jakub Kumecki (mod.) Dawid Kain Michał Stonawski	Spotkanie z Browncoats of Poland Jakub Ćwik Szymon Żakiewicz				
20:30 - 21:00							
21:00 - 21:30	Dziewczyneczka to jest mała czyli strzygi i upiory słowiańscy Krystyna Stawiarska	Jak przygotować się na katastrofę, czyli prepping 101 Rafał Janicki	Giemna strona medycyny (18+) Maciej Antkiewicz				
21:30 - 22:00							
22:00 - 22:30							LARP: Nie ufaj nikomu Gerard Czekaj
22:30 - 00:00							
00:00 - 01:00							

GAMESROOM POWAZY	GAMESROOM TURNIEJ I FIDEJICE	RPG-OWY	KONFRATERNIA RYCERSKA	KONKURSOWY	FANDOMOWY	LITERNY
Gondor	Erebor	Erlador	Mordor	Lorien	Armor	Gondor
sala gimnastyczna	14	25		22	24	sala gimnastyczna
piętro 1	piętro 1	piętro 2	piwnice	piętro 1	piętro 2	piętro 1
Cargotrain - pokaz gry Wydawnictwo Game Fabrika		Świetne gry w które nie grałście, buce Mikołaj Rydzewski	Łuczniczwo wschodnie - dzieje, współczesność, technika Konfraternia Rycerska	Konkurs historyczno-militarny Joachim Raźny		Wojnacja - pokaz systemu Arkadiusz Grzeszczak
Adam Izdebski Aleksander Biela Krzysztof Matusik	Tumiej Neuroshimy Hex Wydawnictwo Portal Games	Mechanika i fabuła w RPG Paweł Walkiewicz	Europejskie sztuki walk w świetle traktatów Konfraternia Rycerska		Stonycrafting: sztuka tworzenia fabul Krzysztof Piskorski	Warmachine/Hordes - pokaz systemu Maciej Struzik
Galaxy of Trian - pokaz gry Seweryn Piotrowski Grzegorz Kalarus Sebastian Oliwa Andrzej Sykut		Wolsung dla początkujących Michał Stachyra, Fajne RPG	Warsztaty łuczniczwo wschodniego Konfraternia Rycerska (plac na tyłach szkoły)	Konkurs wiedzy o literaturze fantastycznej Marcin Kłak Maciej Piłata		Bolt Action - pokaz systemu Warhammer Fantasy Battle - pokaz systemu Daniel Wójciszewicz
		Puchar Mistrza Mistrzów - dlaczego warto? Wojtek Rząddek		Jak powstał Krakowski Hex Wojciech Filarski		
Dice Brewing, ExoPlant - pokazy gier Ireneusz Huszcza	Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę Staszek Krawczyk	Problemy rekonstrukcji ubiorów dawnych Konfraternia Rycerska	Final I Wielkiego Imladrisowego Konkursu Planzówkowego Viola Kijowska Marcin Ropka Grzegorz Łaskowski Natalia Zaorska	5 lat obłędu - Spotkanie autorskie z Kobiętą - Slimaksem Ilona Myszkowska	Warzone - pokaz systemu Adrian Lesiczko	
Filip Glowacz	Turniej gry Cargotrain Wydawnictwo Game Fabrika	Jedzenie na sesji co i jak przygotować dla drużyny głodnej przygód? Jarek Ścibiorek	Warsztaty stermiarki mieczem dla gim Konfraternia Rycerska (plac na tyłach szkoły)	Wolsung dla zaawansowanych Michał Stachyra, Fajne RPG		
Kryptos - pokaz gry oraz turniej z nagrodami Wydawnictwo Trefl	Adam Izdebski Aleksander Biela Krzysztof Matusik	Berserkowie na polu bitwy Łukasz Malinowski	Tajemnice Tristram Michał Pajek	Ziemia przebudzi się po raz czwarty! Michał Kosmala	Mulifaux - pokaz systemu Hubert Spala	
Dawid Cichy	Jak wyhodować potwora Wojciech Gruchała	Broń palna w Średniowieczu Marek Lesiuk		Fantastyczny konkurs serialowy Agnieszka Jędrzejczyk		
I Imladrisowy Turniej Avalon Krakowskie Smoki i BoardgameNuts	Światło, muzyka i inne gadzety na sesji Lans Macabre Paweł Jurgiel	Jak przygotować się do wyjścia w góry Andrzej Wardas	Magiczne Kalambury Michalina Baryka			
Wydawnictwo Budge' Nest - pokazy gier Przemysław Pencak Paweł Szewc Marek Mydel	Anna Szaniawska Grzegorz Trzeciak Radosław Polański	Crowdfunding na przykładzie gry fabularnej Diadem Andrzej Ryłski	Wiedźwóżka z BSG Dawid Cichy	KARCZMA FANDOMOWA "Punkt Docełowy" Staromostowa 1 Imladrisowe karaoke Barbarzyńcy z południa		
				KARCZMA FANDOMOWA Relacja SDC '2014 Jakub Ćwik "Punkt Docełowy"		
				KARCZMA FANDOMOWA Imladrisowe karaoke Barbarzyńcy z południa		

BLOK PROGRAMOWY	PRELEKCYJNY "PRZYSZŁOŚĆ"	PRELEKCYJNY "TERAZNIEJSZOSĆ"	PRELEKCYJNY "PRZYSZŁOŚĆ"	WARSZTATOWY	AUTORSKI	LARP-OWY	
Nazwa sali	Haradwaith	Fangorn	Rhovanion	Osgilath	Namiot na placu przy szkole	Rhun	Isengard
Numer sali	23	12	31	2	-	30	25
Piętro	piętro 2	piętro 1	piętro 2	parter	-	piętro 2	piętro 2
11:00 - 11:30	Pieć w literaturze fantastycznej	Od projektu Manhattan do Car Bomby - intrygująca historia broni atomowej	Religie w uniwersum Battlestar Galactica	Co zrobić, aby wydawca na pewno nie wydał twojej gry planszowej bądź RPG - poradnik dla autorów	Spotkanie autorskie Cezary Frąc		
11:30 - 12:00	Maciej Piłata Marcin Klak	Szymon Zakiewicz	David Cichy	Michał Stachyra Marcin Dobkowski	Spotkanie autorskie Romuald Pawlak		
12:00 - 12:30	Panel - Dobry czy bohater	Czy Steven Moffat musi odejść?	Panel - przyszłość Honor Harrington		Spotkanie autorskie Katarzyna Uznańska		
12:30 - 13:00	Klaudia Heinze (mod.) Krzysztof Piskorski Łukasz Malinowski Dawid Kain	Palpuzaur Przemek Zariko Artur Nowrot	Jakub Kumiński (mod.) Krzysztof Rudek Bartek Sienkiewicz	Niedokończona opowieść	Spotkanie autorskie Sebastian Uznański		
13:00 - 13:30	Kopciuszek w czarnym lateksie czyli co współczesna kultura wizualna robi z baśnią (fotografia i reklama)	Worldcon i Eurocon czyli jak to się robi na świecie	Astronauta spod czerwonej gwiazdy	Anera Ochędowska			
13:30 - 14:00	Anna Mazała	Maciej Piłata Marcin Klak	Jakub Dudek				
14:00 - 14:30	Antropologia dla pisarzy fantastyki	Choroby psychiczne i neurodegeneracyjne	Ej, ty tam, w piramidzie! Starożytny Egipt w starciu z SF				
14:30 - 15:00	Anna Łagan	Ewa Biela	Magdalena Stonawska				

BLOK PROGRAMOWY	GAMESROOM POKAZY	GAMESROOM TURNIEJE I PRELEKCYJE	RPG-OWY	KONFRATERNIA RYCERSKA	KONKURSOWY	FANDOMOWY	BITWNY
Nazwa sali	Gondor	Erebor	Eriador	Mordor	Lorien	Amor	Gondor
Numer sali	sala gimnastyczna	14	25		22	24	sala gimnastyczna
Piętro	piętro 1	piętro 1	piętro 2	piwnice	piętro 1	piętro 2	piętro 1
11:00 - 11:30			Jak stworzyć postać, która zagra fajnie sesje	Warsztaty szermierki mieczem długim		SNIADANIE ZE SMOKAMI	
11:30 - 12:00			Paweł Jurgiel	Konfraternia Rycerska (plac na tyłach szkoły)	Wiedźwizka z League of Legends	wspólne lmaldrisowe śniadanie konwentowe (gamesroom Gondor)	
12:00 - 12:30	Pokaz HeroClix i Marvel Dice Masters		Mechanika śmierci [18+]		Paweł Walkiewicz		
12:30 - 13:00	Sklep Dragonus	Turniej BAANG! Kozłany Krakowskie Smoki i BoardgameNuts	Maciej Ankiiewicz			Spotkanie z organizatorami Imlala Paweł Słobierek Radosław Polański	
13:00 - 13:30		Anna Szanławska Grzegorz Traczuk Radosław Polański	Sesja gangsterska - porady warsztatowe				
13:30 - 14:00	Zeppelin Express - pokaz gry		Paweł Jurgiel	Warsztaty tańca dawnego			
14:00 - 14:30	Jakub Piersiak			Konfraternia Rycerska			
14:30 - 15:00							



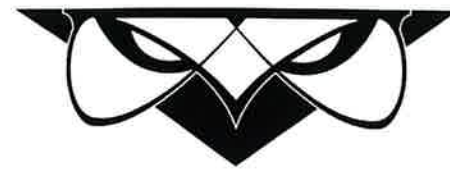
Krakowskie Smoki

Zapraszamy na cotygodniowe spotkania Klubu Fantastyki „Krakowskie Smoki”. Odbývają się one co sobotę w Artetece Wojewódzkiej Biblioteki Publicznej w Krakowie przy ulicy Rajskiej 12 (wejście od ul. Szujskiego). W ramach klubu możecie:

- zagrać w jedną z ponad 100 gier planszowych
- wypożyczyć książki z bilioteki klubowej
- posłuchać wykładów na intrygujące tematy
- wziąć udział w rozmaitych warsztatach
- podyskutować o literaturze
- poznać ciekawych ludzi

Szczegółowy terminarz i program spotkań możecie znaleźć na stronie internetowej www.krakowskiesmoki.pl oraz na FB: facebook.com/krakowskiesmoki

PARTNERZY



WYSTAWCY

MEDIALNI PATRONI