

XXXIII Lubelskie dni fantastyki 14.06.2025 - 15.06.2025

Lublin, Dom Kultury LSM, ul. Wallenroda 4a

Program z opisami

Sobota (14.06.2025)

Games Room - Wolne Granie

Prowadzący: Feniks

Godzina: 10:00 - 20:00

Sala: GAMES ROOM

Opis:

Wolne Granie

Psychologia i Filozofia w Evangelionie

Prowadzący: Schiro

Godzina: 10:00 - 11:00

Sala: SALA PRELEKCYJNA

Opis:

Ludzie kojarzą evangeliona z dużymi robotami i ciekawa historią, osoby które choć trochę go zrozumiały wiedzą że to tak naprawdę anime pełne wątków psychologicznych i fizjologicznych. Mam zamiar przybliżyć kilka z nich i omówić jak bardzo anime opiera się na psychice a nie tylko robotach

Pokazy gry dux

Prowadzący: Feniks

Godzina: 10:00 - 13:00

Sala: GAMES ROOM

Opis: Brak opisu

Rozpoczęcie festiwalu

Prowadzący: Feniks

Godzina: 10:00 - 11:00

Sala: SCENA

Opis: Brak opisu

Szlakiem Starych Bogów, demonów i przodków, czyli odkrywamy Słowiańszczyznę na Lubelszczyźnie

Prowadzący: Franciszek "Łędzian" Piątkowski

Godzina: 11:00 - 12:00

Sala: SCENA

Opis:

Specjalna prelekcja przygotowana na XXXIII Lubelskie Dni Fantastyki przez Franciszka Piątkowskiego, autora serii Powiernik. Wyrusz z nami w duchową i kulturową podróż po wschodniej Polsce – śladami dawnych wierzeń, legend i miejsc, w których wciąż tli się echo pogańskich czasów. Czy Lubelszczyzna może być słowiańskim odpowiednikiem Tolkiena? A może coś więcej? Przyjdź i przekonaj się sam!

Gra terenowa: Poszukiwacze Skarbów Cieni

Prowadzący: Feniks

Godzina: 11:00 - 13:00

Sala: ATRAKCJE Na Zewnątrz

Opis: Brak opisu

Konkurs muzyczny z Feniksem

Prowadzący: Krzysztof Księski

Godzina: 11:00 - 12:00

Sala: SALA PRELEKCYJNA

Opis:

Lubisz muzykę filmową, grową i fantastyczną? Masz ucho do melodii i szybko kojarzysz dźwięki z tytułami? Sprawdź się w muzycznym wyzwaniu podczas XXXIII Lubelskich Dni Fantastyki! Konkurs poprowadzi Krzysztof Księski, a na uczestników czekają rozpoznawalne hity, niespodzianki i dobra zabawa. Uwaga – refreny mogą utkwić w głowie na długo!

Ostatni Audyt

Prowadzący: Marcin Gerkowicz

Godzina: 11:00 - 15:00

Sala: SALA RPG 2

Opis:

Witamy w ciekawych czasach. Rok 2670, na odległą stację orbitalną wysłany zostaje zespół pod kierownictwem audytora Francisa DeVitta, mający na celu wyjaśnienie nieprawidłowości w lokalnej kolonii górniczej. Wkrótce okazuje się, że nie pozornie rutynowa kontrola zdecydowanie nie jest tym, co wcześniej zakładano.

RPG System: 2670

Gracze: 5

Poziom trudności: medium

W cieniu Kirinyagi

Prowadzący: Michał Misztal

Godzina: 12:00 - 17:00

Sala: Kącik RPG

Opis:

W latach 20-tych XX wieku rządy europejskich potęg nie przejmują się zbytnio losem tubylców w swoich koloniach. Ale kiedy z Nairobi, głównego miasta brytyjskiej Kenii, napływają raporty o niewyjaśnionych śmierciach białych ludzi, ktoś w Londynie postanawia zainterweniować. Skoro miejscowe siły nie mogą sobie poradzić, do Afryki wysłana zostaje grupa specjalistów. Muszą odnaleźć sprawców zanim rozgniewani farmerzy chwycą za broń i pod słońcem sawanny znów poleje się krew...

RPG System: Zew Cthulhu 7ed

Gracze: 5

Poziom trudności: medium

Lublin w mroku — straszne historie i niepokojące rysunki z Lubelszczyzną w tle

Prowadzący: R.G Sawicki

Godzina: 12:00 - 13:00

Sala: SALA PRELEKCYJNA

Opis:

- rozmowy o horrorze
 - prezentacja dzieł sztuki i opowiadań grozy nawiązujących do Lubelszczyzny
 - Nieregularnik Wschodów Grozy nr 2 (darmowa gazetka tematyczna)
 - spotkanie z autorem
-

Fantastyczne Naczelne i jak się z nimi dogadać

Prowadzący: Tomasz Winiarczyk

Godzina: 12:00 - 13:00

Sala: SCENA

Opis:

Podczas tej prelekcji przyjrzymy się fascynującym badaniom nad językiem naczelnych – od znaków migowych Koko i Washoe po klawiatury symboliczne i eksperymenty z bonobo. Porozmawiamy o tym, jak blisko (lub daleko) jesteśmy od prawdziwego dialogu międzygatunkowego i co fantastyka może z tego wyciągnąć dla siebie. Zastanowimy się też, jak małpy rozmawiają między sobą w naturze.

Śnieżycą w środku lata

Prowadzący: Ola Wasak

Godzina: 12:00 - 14:00

Sala: SALA RPG 1

Opis:

Jeśli zawsze chciałeś/aś zacząć swoją przygodę z grami RPG, ale przerażały Cię grube książki z zasadami, Nosacze to coś dla Ciebie! Instrukcja mieszcząca się zaledwie na jednej kartce czyni tę grę odpowiednią zarówno dla najmłodszych oraz początkujących, jak i dla bardziej zaawansowanych graczy, którzy szukają luźniejszej rozgrywki w przerwie od 6-ciogodzinnych sesji w systemie Zew Cthulhu.

W trakcie tej sesji gracze wcielą się w Nosacze wysłane na misję, by wyjaśnić bardzo nietypowe warunki pogodowe, które zaskoczyły mieszkańców Pasieki w środku lata. Czyżby ktoś o zdolnościach magicznych maczał w tym palce? A może to natura płata figle biednym Nosaczom? Tak czy inaczej, należy to zbadać!

RPG System: Nosacze

Gracze: 4

Poziom trudności: medium

Pełna historia wyspy Archolos

Prowadzący: Kamil Keppert(Historie Prosto z Khorinis)

Godzina: 13:00 - 14:00

Sala: SCENA

Opis:

Wyspa Archolos to nie tylko tło fabularne jednej z największych modyfikacji do kultowego Gothica II – to również pełnoprawny świat z własną historią, polityką i kulturą. W trakcie tej prelekcji w wykonaniu Historii Prosto z Khorinis zagłębimy się w dzieje tej niezwyklej krainy: od czasów kolonizacji, przez lata rozwoju i kryzysów, aż po wydarzenia znane z gry Gothic II: Kroniki Myrtany – Archolos. Poznamy kluczowe postacie, konflikty i tajemnice, które ukształtowały wyspę oraz jej miejsce w uniwersum Gothica. To gratka dla wszystkich fanów serii i miłośników dobrze skonstruowanych światów fantasy!

Czy Young adult zniszczy literaturę?

Prowadzący: dr Agnieszka Krzyżewska

Godzina: 13:00 - 14:00

Sala: SALA PRELEKCYJNA

Opis:

Literatura Young Adult zalewa księgarnie niczym tsunami – jedni witają tę falę z entuzjazmem, inni wieszczą upadek ambitnej prozy. Czy ten fenomen oznacza złotą erę czytelnictwa wśród młodzieży, czy raczej literacką katastrofę? Prelekcja zajrzy za kulisy rynku wydawniczego zdominowanego przez powieści YA i zapyta, czy masowa moda na wampiry ze „Zmierzchu” oraz dystopijne światy z „Igrzysk śmierci” odmieni kanon literacki na dobre.

Belgijka

Prowadzący: Feniks

Godzina: 13:00 - 14:00

Sala: ATRAKCJE Na Zewnątrz

Opis: Brak opisu

Spotkanie z Federacją Fantastyki Feniks

Prowadzący: Feniks

Godzina: 14:00 - 15:00

Sala: SCENA

Opis: Brak opisu

Jak daleko z Truskasów do Emilcina?

Prowadzący: Krzysztof Drozd

Godzina: 14:00 - 15:00

Sala: SALA PRELEKCYJNA

Opis:

16 kwietnia zadebiutował miniserial Netflixa „Projekt UFO”. Kasper Bajon, twórca scenariusza i reżyser, przyznaje, że źródłem inspiracji były dla niego różne incydenty ufologiczne, które miały miejsce w Polsce, w tym – między innymi – również spotkanie w Emilcinie z 10 maja 1978 roku. Akcja „Projektu UFO” rozgrywa się na początku lat 80. ub. wieku w Truskasach, fikcyjnej miejscowości na Warmii. Pomimo tych różnic w czasie i przestrzeni trudno jednak oprzeć się wrażeniu, że to przede wszystkim spotkanie Jana Wolskiego w Emilcinie legło u podstaw filmu. Spróbujmy zatem rozszyfrować wątki i postacie ukazane w serialu, żeby przekonać się, jak daleko z Truskasów do Emilcina.

Poszukiwania Zaginionej Pasieki

Prowadzący: Ola Wasak

Godzina: 14:00 - 16:00

Sala: SALA RPG 1

Opis:

Jeśli zawsze chciałeś/aś zacząć swoją przygodę z grami RPG, ale przerażały Cię grube książki z zasadami, Nosacze to coś dla Ciebie! Instrukcja mieszcząca się zaledwie na jednej kartce czyni tę grę odpowiednią zarówno dla najmłodszych oraz początkujących, jak i dla bardziej zaawansowanych graczy, którzy szukają luźniejszej rozgrywki w przerwie od 6-ciogodzinnych sesji w systemie Zew Cthulhu.

Podczas tej sesji gracze wcielą się w śmiałków, którzy wyruszą na misję w celu wyjaśnienia, co stało się z sąsiednią Pasieką. O Nosaczach ją zamieszkujących od pewnego czasu nikt nie słyszał. Puszczą, jak się zdaje, wchłonęła ich bez śladu...

RPG System: Nosacze

Gracze: 4

Poziom trudności: Nie podano

Turniej Kakao

Prowadzący: Feniks

Godzina: 14:00 - 16:00

Sala: GAMES ROOM

Opis: Brak opisu

Gangam Style - wspólny taniec

Prowadzący: Feniks

Godzina: 15:00 - 16:00

Sala: ATRAKCJE Na Zewnątrz

Opis: Brak opisu

Gra ze śmiercią

Prowadzący: Adrian Bzowski

Godzina: 15:00 - 20:00

Sala: SALA RPG 2

Opis:

Jadeitowa czaszka i złote miasto jest to legenda czarnych królestw. Czaszka prowadzi i otwiera wrota do ukrytego złotego miasta w którym żyli nieśmiertelni przodkowie narodów świata. Ruszacie ku przygodzie i chciwości będąc naocznymi świadkami trzęsienia ziemi z którego na powierzchnię wydobył się kawałek ozłoconego muru z wrytym symbolem czaszki. Wszyscy z waszej niewolniczej karawany którą chronicie ruszyli mimo strachu i niepewności w stronę muru. Kilka dni później legenda o mieście złota i jadeitowej czaszce powróciła na usta krainy. Gorączkowo wysłicie w poszukiwania informacji o czaszce która pokaże wam drogę i otworzy wrota złotego miasta. Co i kto może kryć się na waszej drodze ? Niech szczęście was prowadzi.

RPG System: Conan 2d20

Gracze: 5

Poziom trudności: medium

Nie tylko straszy, lecz również i uczy. Czyli o pozytywnym wpływie literatury grozy na społeczeństwo

Prowadzący: Patryk Berger

Godzina: 15:00 - 16:00

Sala: SALA PRELEKCYJNA

Opis:

Literatura grozy kojarzy nam się głównie ze strachem, bólem, oraz upadkiem nadziei. Czy możliwym jest jednak, że wielu autorów oprócz zwyczajnego straszenia, za pomocą tego gatunku również poucza, wskazuje na wartości wzniosłe i oraz zostawia swoim czytelnikom wskazówki co do sposobu budowania życia pełniejszego i piękniejszego? Jeżeli chociaż na moment przestaniemy patrzeć na przerażające opowieści, straszące monstrami i niepokojącymi wydarzeniami w sposób, w jaki do tego przez lata przywykliśmy, być może uda nam się spojrzeć na nie jako na zniekształcające lustro rzeczywistości. Wielu myślicieli i twórców takich jak Carl Gustav Jung, Joseph Campbell czy Soren Kierkegaard uważali, że tylko po przez konfrontację z cieniem własnej osobowości i wkroczeniu w ciemność, można okiełznać mroczną stronę własnej natury i osiągnąć pełnię realizacji. Takim właśnie cieniem i mroczną jaskinią, dla wielu może okazać się literatura grozy.

Noc należy do nas: Wprowadzenie do Wampira Maskarady

Prowadzący: Adrian Skubiszewski

Godzina: 15:00 - 16:00

Sala: SCENA

Opis:

Tam, gdzie zapada zmrok, rodzi się drugie społeczeństwo – bezczasowe, krwawe i owiane tajemnicą. Wampiry żyją wśród nas, lecz skryte pod Maskaradą.

Ten wykład to idealne wprowadzenie do uniwersum Vampire: The Masquerade – kultowej gry fabularnej osadzonej w mrocznym i pełnym intryg Świecie Mroku.

Poruszymy podstawowe zagadnienia dotyczące natury wampirów: jak powstają, czym różnią się od klasycznych krwiopijców z folkloru, czym jest Maskarada i dlaczego jej przestrzeganie jest sprawą życia i śmierci.

Zostaną przedstawione główne klany wampirów – od arystokratycznych Ventrue, przez bestialskich Gangrel, po tajemnicznych Tzimisce – oraz najważniejsze sekty, czyli struktury polityczno-religijne: Camarilla, Sabbat i Anarchowie.

Uczestnicy dowiedzą się także, jak funkcjonuje społeczeństwo Spokrewnionych, jakie rządzą nim zasady, oraz jak grać postacią, która balansuje między potwornością a człowieczeństwem.

Prelekcja skierowana jest zarówno do osób zaczynających przygodę z Vampire: The Masquerade, jak i tych, którzy chcą uporządkować wiedzę o tym mrocznym świecie.

Departament Czasu czyli o wehikule czasu w teraźniejszości

Prowadzący: Kamil Brach

Godzina: 16:00 - 17:00

Sala: SALA PRELEKCYJNA

Opis:

Będzie ona oparta na autorskim uniwersum, w którym wehikułu czasu z 24 w. trafia w ręce współczesnych bohaterów powieści/opowiadań.

Finał Konkursu Cosplay

Prowadzący: Feniks

Godzina: 16:00 - 17:00

Sala: SCENA

Opis: Brak opisu

Poszło z dymem - Discworld Przygody w Ankh-Morpork

Prowadzący: Adrian Skubiszewski

Godzina: 17:00 - 20:00

Sala: SALA RPG 1

Opis:

Gracze wcielą się w członków Straży, policji Ankh-Morpork.

Ich drużyna została skierowana do rozwiązania zagadki włamania do Słonecznego Schroniska dla Chorych Smoków prowadzonego przez lady Ramkin.

Podczas śledztwa będą odkrywać, co się wydarzyło podążając za tropami rozsianymi po kluczowych lokacjach w całym mieście.

Marka w kryzysie: Gdy jedno uniwersum mówi różnymi głosami

Prowadzący: Patryk Sztajdel

Godzina: 17:00 - 18:00

Sala: SALA PRELEKCYJNA

Opis:

W erze francyz i rozszerzonych uniwersów Disney stara się tworzyć marki, które jednocześnie przyciągną skrajnie różniących się widzów. Jednak czy da się zbudować spójne uniwersum, w którym Vaiana, Andor, She-Hulk i Avengers współistnieją bez szkody dla całości? W tej prelekcji przyjrzymy się konstruowaniu „rociągliwych” uniwersów i zastanowimy się, czy próba mówienia do wszystkich nie kończy się przemawianiem do nikogo. Na przykładzie działań Disneya w ramach Marvela i Gwiezdných Wojen przeanalizujemy w jakim stopniu próba poszerzenia grup docelowych wpływa na zwiększenia popularności a w jakim osłabia spójność marki, powodując dezorientację odbiorców i erozję zaangażowania fanów.

Zrozumieć Grę? Dead by daylight

Prowadzący: Michał "Mroczny1313" Wiśniewski

Godzina: 17:00 - 18:00

Sala: SCENA

Opis:

Czy asymetryczny horror da się przenieść na planszę i nie stracić klimatu? Jak wygląda walka o przetrwanie, gdy karty zastępują myszkę, a plansza mapę ucieczki?

Zapraszamy na pokaz i prelekcję poświęconą planszowej wersji kultowej gry Dead by Daylight. Michał „Mroczny1313” Wiśniewski – znany fan i popularyzator gier grozy – opowie o zasadach, mechanikach, klimacie i różnicach między wersją cyfrową a planszową. A potem... zagramy!

Jeśli chcesz zobaczyć, jak planszówka potrafi wzbudzić napięcie godne slashera – nie może Cię zabraknąć!

Bohater, który zapoczątkował wszystko w Tokyo Revengers

Prowadzący: Navy

Godzina: 18:00 - 19:00

Sala: SALA PRELEKCYJNA

Opis:

Shinichiro sano zapomniany bohater i prawdziwy początek podróży w czasie. Zanim czas cofnął Takemichiego, był ktoś inny, kto zrobił to pierwszy – Shinichiro Sano. Mało kto wie, że to właśnie on był pierwotnym podróżnikiem w czasie, zdeterminowanym, by uratować swojego brata Mikey’ego przed tragicznym losem. Jego desperacja, poświęcenie i decyzje, które podjął w cieniu głównej fabuły, zapoczątkowały dramatyczny łańcuch wydarzeń. Historia Tokyo Revengers nie zaczyna się tam, gdzie mogłoby się wydawać, zaczyna się od Shinichiro - To właśnie jego wybory, choć niewidoczne na pierwszy rzut oka – ukształtowały przyszłość wszystkich bohaterów. Bez Shinichiro ta historia nigdy by się nie wydarzyła.

1 z 10 z feniksem

Prowadzący: Feniks

Godzina: 18:00 - 19:00

Sala: SCENA

Opis:

Jesteś mistrzem klawiatury, pada i encyklopedii gier w jednym? Sprawdź się w konkursie 1 z 10 z Feniksem, w którym liczy się nie tylko refleks, ale też wiedza z historii elektronicznej rozrywki!

Pytania będą dotyczyć kultowych tytułów, klasyków sprzed lat, współczesnych hitów, ciekawostek z branży i niezapomnianych postaci.

Dziesięciu śmiałków, trzy rundy, jedno zwycięstwo – i mnóstwo dobrej zabawy dla publiczności! Do wygrania drobne nagrody i prestiż tytułu Największego Gracza Feniksa.

Spotkanie autorskie

Prowadzący: Andrzej Jakubiec

Godzina: 19:00 - 20:00

Sala: SALA PRELEKCYJNA

Opis:

Andrzej Jakubiec pochodzi z Lublina, gdzie od osiemnastu lat pracuje jako tłumacz beletrystyki, gier wideo oraz planszowych – za dnia. Nocą czasem śpi. Absolwent Wydziału Politologii Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.

Urodzony pracoholik – w życiu zawodowym próbował wielu rzeczy: od nudnych, jak praca w banku czy księgowości, przez ciekawsze, jak recenzowanie dziesiątek książek i gier, aż po ekscytujące i nieco niebezpieczne, jak futbol amerykański czy szermierka rekonstrukcyjna.

Na swoim koncie ma przekłady i lokalizacje dla największych światowych wydawców, co pozwala mu stale obcować ze słowem pisanym. Píše książki równolegle w dwóch językach – bo czemu nie?

W przeszłości publikował opowiadania w magazynach niebranżowych. W Polsce zadebiutował powieścią „Piekielnik” (Saga Egmont, 2025). Jej anglojęzyczna wersja, „Hellion”, wciąż czeka na swoją wydawniczą szansę

Niedziela (15.06.2025)

Za co lubimy fantastykę?

Prowadzący: Błażej Pasternak

Godzina: 10:00 - 11:00

Sala: SALA PRELEKCYJNA

Opis:

Czym tak naprawdę jest fenomen fantastyki i dlaczego od lat przyciąga rzesze fanów na całym świecie? Podczas tej prelekcji spróbujemy odpowiedzieć na pytanie, co sprawia, że tak chętnie sięgamy po światy pełne smoków, magii, technologii przyszłości czy alternatywnych historii. Czy chodzi o ucieczkę od codzienności, potrzebę przygody, a może o coś głębszego – jak archetypy, marzenia i pytania, których nie zadajemy wprost? To będzie wspólna podróż przez nasze ulubione motywy, bohaterów i emocje, które sprawiają, że fantastyka to coś więcej niż tylko gatunek literacki – to sposób myślenia.

Pokazy gier bitewnych

Prowadzący: Office Of Gaming

Godzina: 10:00 - 18:00

Sala: GAMES ROOM

Opis: Brak opisu

Pokazywanki z Feniksem

Prowadzący: Krzysztof Księski

Godzina: 10:00 - 11:00

Sala: SCENA

Opis:

Czas na show! „Fantastyczne Pokazywanki” to dynamiczna, pełna śmiechu i interakcji forma prezentacji, w której uczestnicy improwizują, gestykulują i zgadują hasła związane z fantastyką!

Czy potrafisz pokazać Balroga, teleportację albo eliksir many tak, by ktoś to odgadł? A może rozpoznasz Wiedźmina po samym geście? Sprawdź się w tej nietypowej zabawie i przekonaj się, ile fantastyki można pokazać... całym sobą!

Dobra zabawa gwarantowana – zarówno dla uczestników, jak i widzów!

Games Room - Wolne Granie

Prowadzący: Feniks

Godzina: 10:00 - 18:00

Sala: GAMES ROOM

Opis: Brak opisu

Malowanie figurek

Prowadzący: Office Of Gaming

Godzina: 11:00 - 17:00

Sala: GAMES ROOM

Opis: Brak opisu

Jaka to melodia z feniksem

Prowadzący: Feniks

Godzina: 11:00 - 13:00

Sala: SCENA

Opis:

Rozpoznajesz Zeldę po pierwszych nutach? Wiedźmina po jednym akordzie? A może po trzech dźwiękach zgadniesz opening z ulubionego anime?

Zapraszamy na „Jaką to melodię z Feniksem” – konkurs, w którym sprawdzimy Twoją muzyczną pamięć i fantastyczne ucho! Usłyszysz motywy z gier, filmów, seriali i animacji, które kochają fani fantastyki.

Solo, w duecie, z publicznością – dobra zabawa i nutka rywalizacji gwarantowane. Do wygrania drobne nagrody i wieczna chwała nerdów!

Widziałem przyszłość. To była przeszłość. czyli retrokauzacja w fizyce, sci-fi i popkulturze

Prowadzący: Grzegorz Olifirowicz

Godzina: 11:00 - 12:00

Sala: SALA PRELEKCYJNA

Opis:

Wróciłem z przyszłości. Jeszcze mnie nie było.

Brzmi jak bełkot? Dla niektórych kolejny poniedziałek po weekendzie

Na tej prelekcji porozmawiamy o retrokauzacji – zjawisku, w którym skutek wpływa na swoją przyczynę, czas przestaje być strzałką, a przyszłość potrafi wpływać na przeszłość.

Zajrzymy do eksperymentów takich jak quantum eraser i do sci fi, gdzie ten koncept napędza narrację: od Arrival i Tenet, aż po Destiny 2.

Jeśli kiedykolwiek czułeś, że coś już się wydarzyło, ale jeszcze nie teraz – to ta prelekcja jest dla ciebie.

Turcja - zanim nastało Imperium Osmańskie

Prowadzący: Marcin Gutek

Godzina: 12:00 - 14:00

Sala: SALA PRELEKCYJNA

Opis:

Turcja to popularny kierunek turystyczny wśród Polaków, jednak niewiele osób wie, jak dużo ciekawych miejsc kryje się na jej terenie i jak bogata historię ma to państwo. Trudno uwierzyć, ale Turcja może się poszczycić najstarszą megalityczną budowlą (Göbekli Tepe), ruinami największej neolitycznej osady na Bliskim Wschodzie (Çatalhöyük) i kilkunastoma podziemnymi miastami, z których największe mogło pomieścić nawet 70 tysięcy ludzi. Na terenach Anatolii rozwinęło się potężne imperium Hetytów, które walczyło jak równy z równym ze starożytnym Egiptem. To na tych ziemiach założono Troję, królestwo Pergamonu, czy wybudowano jeden z siedmiu cudów starożytnego świata. Wybrzeżu egejskie było królestwem filozofów (Tales, Anaksymander, Anaksymenes, Heraklit), którzy przyszli na świat w jońskich miastach takich jak Efez, Milet czy Didyma. Wreszcie tereny Turcji to prowincje najpierw Cesarstwa Rzymskiego, a potem Bizantyjskiego. Zapraszam na podróż w czasie, którego koniec będzie wyznaczał upadek Konstantynopola.

Zamrożeni w Czasie

Prowadzący: Filip Demski

Godzina: 12:00 - 17:00

Sala: SALA RPG 1

Opis:

Pod zakazanym Lodem Duchów drzemią tajemnice sprzed wieków. Od czasów Starszych, lokalne plemiona unikały tego miejsca, traktując go jako krainę tabu, gdzie każdy, kto wkroczy na jego mroźne tereny, zostanie zgładzony. Teraz lodowiec rozpękł się, ujawniając ślady tajemnic ukrytych głęboko w jego mroźnym uścisku. Dziwne maszyny i niezwykle potworności grasują pod jego powierzchnią...

RPG System: Dungeon Crawl Classics

Gracze: 5

Poziom trudności: medium

Fantastyczna improwizacja

Prowadzący: Bartosz Kmieć

Godzina: 12:00 - 17:00

Sala: SALA RPG 2

Opis:

Stworzymy wspólnie historię opartą na waszych postaciach. Bedzie to improwizowana przeze mnie przygoda czerpiąca z backstory waszych bohaterów i wspólnych pomysłów.

System którego używam opiera się o 6 statystyk+rzut K10 oraz progi trudności wykonywanych działań. Będziemy grać z makietami i modelami.

Setting którego używam to standardowe fantasy które lepiej dostosujemy do rozgrywki przed sesją (sami zdecydujemy czy w grę wchodzi broń palna albo wróżki). Przez wzgląd na prosty system stawiam wielki nacisk na inicjatywę graczy oraz dobry Role Play. Zabierzcie ze sobą pomysły na postacie (jeśli macie backstory tym lepiej) figurki (jeśli macie) i dobre nastawienie.

RPG System: Brak (bardzo proste zasady, nacisk na Role Play)

Gracze: 6

Poziom trudności: medium

Nosacze-czyli najlepszy sposób na zaczęcie waszej przygody z rogami.

Prowadzący: Mikołaj Tustanowski

Godzina: 13:00 - 15:00

Sala: Kącik RPG

Opis:

W tej przygodzie wcielicie się w dzielnych nosaczy którzy wyruszyli w najgłębszą część puszczy aby odzyskać artefakt ich pasieki.

Sesja jest przeznaczona dla osób zaczynających z rpgami.

RPG System: Nosacze

Gracze: 4

Poziom trudności: easy

Wyścig dżdżownic

Prowadzący: Feniks

Godzina: 13:00 - 14:00

Sala: ATRAKCJE Na Zewnątrz

Opis: Brak opisu

Debata: Czy fantastyka musi być o czymś? Nie może być po prostu fajna?

Prowadzący: Feniks

Godzina: 13:00 - 15:00

Sala: SCENA

Opis:

Czy każda powieść fantasy musi opowiadać o rasizmie, kapitalizmie albo patriarchacie? Czy każda space opera powinna mieć drugie dno i polityczne przesłanie? A może... nie? Może wystarczy, że są smoki, wybuchy i dobra zabawa?

W tej debacie zderzą się dwa podejścia do fantastyki: ci, którzy widzą w niej narzędzie opisu świata, i ci, którzy traktują ją jako azyl – miejsce wolne od ciężarów codzienności i ideologicznych bitew. Będzie o Wiedźminie, o Star Treku, o Pierścieniach Władzy, o cyklach Y.A., o grach wideo i TikToku. Będzie ostro, ale z przymrużeniem oka.

Jeśli kiedykolwiek pokłóciłeś się z kimś, czy Andor to komentarz społeczny, czy tylko historia Star Wars – ta debata jest dla Ciebie.

"Jak chipy podbiły świat"

Prowadzący: Piotr Banach

Godzina: 14:00 - 15:00

Sala: SALA PRELEKCYJNA

Opis:

Od kalkulatora po sztuczną inteligencję – historia mikroprocesorów to historia naszej cywilizacji. W ciągu zaledwie kilku dekad niewielkie krzemowe układy zmieniły świat nie do poznania. Jak doszło do tego, że chipy stały się fundamentem współczesności? Dlaczego to właśnie one decydują dziś o potędze gospodarek, przyszłości wojskowości i rozwoju technologii?

Podczas prelekcji prześledzimy drogę od pierwszych układów scalonych po najnowsze rozwiązania wykorzystywane w smartfonach, konsolach i superkomputerach. Zajrzemy też za kulisy wyścigu technologicznego między USA, Chinami i resztą świata. To opowieść o miniaturyzacji, postępie i... geopolityce.

Belgijka

Prowadzący: Feniks

Godzina: 14:00 - 15:00

Sala: ATRAKCJE Na Zewnątrz

Opis: Brak opisu

Turniej Mitrys

Prowadzący: Feniks

Godzina: 14:00 - 17:00

Sala: GAMES ROOM

Opis: Brak opisu

"obcy - franczyza na rozdrożach. jak brnąć do przodu i uhonorować przeszłość"

Prowadzący: Jakub Krawczyński

Godzina: 15:00 - 16:00

Sala: SALA PRELEKCYJNA

Opis:

Astrologzy ogłosili rok Obcego, populacja mediów związanych z kosmitami zwiększa się.

Wkrótce premiera serialu Alien: Earth, w październiku rusza produkcja kontynuacji Romulusa, a w międzyczasie ukazała się animowana antologia Predatora a nowy pełnometrażowy film Predator Badlands znów połączy uniwersa Obcego i Predatora.

Tuż przed sierpniową premierą serialu Alien: Earth, który potencjalnie sporo namiesza w kanonie serii - będę przyglądał się, jak wcześniejsi twórcy gier i filmów zmagali się, żeby wprowadzić do serii świeżość, ale i uhonorować jej przeszłość. Przy okazji podzielę się przemyśleniami, jak ten nowy serial będzie musiał się zmierzyć z tym samym problemem.

Tamriel przed Cesarstwem - o imperium Ayelidów

Prowadzący: Adrian Skubiszewski

Godzina: 15:00 - 16:00

Sala: SCENA

Opis:

W czasach, gdy Cyrodiil nie znało jeszcze Cesarza, a Biała Wieża była sercem elfickiego panowania, istniało imperium Ayleidów – tajemniczych, potężnych elfów po których zostały jedynie ruiny w Cesarskiej Prowincji.

Prelekcja zabierze słuchaczy do początków historii Tamriel – od przybycia Ayleidów na kontynent, przez ich Złotą Erę magii, architektury i sztuki, aż po brutalny upadek z rąk zbuntowanych niewolników i rosnącej potęgi ludzi.

Zostaną przedstawione kluczowe aspekty i wydarzenia w Imperium, takie jak geneza gatunku, wiara łącząca daedry i aedry, wojna domowa, sojusze z daedrami, a także dramatyczne powstanie Alessii i jego konsekwencje dla całego kontynentu.

Prelekcja połączy fakty znane z gier i źródeł lore z analizą kultury Ayleidów, ich wierzeń, relacji z innymi rasami oraz wpływu, jaki ich dziedzictwo wywarło na późniejsze epoki – aż po czasy Cesarstwa Septimów znanego z Obliviona.

Historia filmu Science fiction w pigułce

Prowadzący: Agata "Avana" Maternowska

Godzina: 16:00 - 17:00

Sala: SALA PRELEKCYJNA

Opis:

Jeśli interesuje cię jak powstał i jak toczyła się historia jednego z najbardziej oglądanych gatunków filmowych, zapraszam na historię filmu sci-fi w pigułce - wszystko o czym zarówno laik jak i fantasta powinien wiedzieć o filmie science fiction w przystępnej, krótkiej formie

Jak być kawaii? Czyli kilka słów o tym, jak Japonia zakochała się we wszystkim co urocze

Prowadzący: Zosia Faluszczak

Godzina: 16:00 - 17:00

Sala: SCENA

Opis:

Japonia to kraj pełen kontrastów – z jednej strony nowoczesne technologie i historia samurajów, z drugiej fascynacja wszystkim, co słodkie, urocze i pastelowe. Na tej prelekcji skupimy się na fenomenie kawaii – estetyki, która stała się jednym z najbardziej rozpoznawalnych elementów Kraju Kwitnącej Wiśni. Skąd wzięła się miłość Japończyków do dużych oczu, różowych policzków i przedmiotów z oczami? Wspólnie cofniemy się do Ery Edo, gdzie odkryjemy prapoczątki tego stylu. Następnie przyjrzymy się debiutowi Hello Kitty w 1974 roku, który na zawsze odmienił świat.

Zastanowimy się wspólnie, dlaczego kawaii przyciąga ludzi oraz jak wpływa na psychikę, codzienność i... politykę. Kawaii to nie tylko słodycz w czystej postaci, ale sposób życia i bycia ludzi na całym świecie.

10 najlepszych gier z prostą grafiką

Prowadzący: Bartek Kozak

Godzina: 17:00 - 18:00

Sala: SALA PRELEKCYJNA

Opis:

Nie trzeba fotorealistycznej grafiki, by stworzyć arcydzieło. Wystarczy pomysł, klimat i dobrze przemyślana mechanika.

Bartek Kozak zaprasza na subiektywny przegląd dziesięciu wyjątkowych gier, które udowadniają, że prosta oprawa graficzna nie oznacza nudy. Od pikseli po minimalizm – przyjrzymy się tytułom, które zachwycają grywalnością, opowieścią i designem, mimo (lub dzięki) swojej wizualnej prostocie.

To hołd dla twórców, którzy zamiast miliona poligonów postawili na serce, styl i oryginalność.

Zakończenie Festiwalu

Prowadzący: Feniks

Godzina: 17:00 - 18:00

Sala: SCENA

Opis: Brak opisu
