

XXII Edycja Falkonu 21.02.2025 - 23.02.2025
Lublin, Akademii Nauk Stosowanych im. Wincentego Pola, Choiny 2, 20-816

Program z opisami

Piątek (21.02.2025)

Stary cosplay - jak się narodził cosplay

Prowadzący: Wiktoria Kryk

Godzina: 16:00 - 17:00

Sala: Aula nr. 5

Opis:

Rozmowa i początkach cosplayu, co do niego zaliczamy i dlaczego warto spróbować

Pisanie fantastyki humorystycznej - cienie i blaski

Prowadzący: Łukasz Kucharczyk

Godzina: 16:00 - 17:00

Sala: Aula nr. 213

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Łukasz Kucharczyk

Doktor nauk humanistycznych i adiunkt w Katedrze Polskiej Literatury Współczesnej i Krytyki Literackiej UKSW. Autor monografii naukowych o Stanisławie Lemie oraz Jacku Dukaju, a także kilkudziesięciu artykułów naukowych i krytycznoliterackich traktujących o polskiej literaturze współczesnej. Laureat Chrysalis Award Europejskiego Stowarzyszenia Science Fiction dla najbardziej obiecujących debiutów, nominowany do Śląkfy 2023 w kategorii Twórcy Roku i Nagrody Fandomu Polskiego im. Janusza Zajdla 2023.

Prosto o AI - jak doszło do współczesnej rewolucji sztucznej inteligencji

Prowadzący: prof. Robert Trypuz

Godzina: 16:00 - 18:00

Sala: Aula nr. 313

Opis: Brak opisu

Zombie to czy wampir? Stereotypy na temat wampirów i zombie

Prowadzący: Kaja Flaga Andrzejewska

Godzina: 16:00 - 17:00

Sala: Sala nr. 314

Opis:

Prelekcja twórców cyklu Zombiak kontra Wampirzyca na youtube, w której pokażą podobieństwa i różnice między horrorowymi stworami na podstawie przykładów z literatury i filmów.

Gość specjalny

Kaja "Fallka" Flaga-Andrzejewska

Z wykształcenia magistra sztuki - wiolonczelistka, od wielu lat zajmuje się social mediami, gdzie prowadzi swoje kanały o szerokiej tematyce subkultury gotyckiej, od muzyki po popkulturę. Oprócz tego projektuje odzież alternatywną, gra imprezy jako dj, filmuje, prowadzi spotkania autorskie i wiele innych. Od dziecka fascynuje się zagadnieniem wampiryzmu w literaturze, filmie i serialach. Niedawno debiutowała zbiorem opowiadań "Oblicza wampiryzmu", obecnie pracuje od powieścią fantasy, odważnie biorąc na warsztat rozbudowaną wielowątkową fabułę w wykreowanym świecie.

Antropomorfizacja

Prowadzący: Damian "Lemur" Olszewski

Godzina: 16:00 - 17:00

Sala: Sala nr. 212

Opis:

Czym jest antropomorfizacja w literaturze? Termin ten często używany jest w sposób co najmniej enigmatyczny, niejasny, ogólnikowy. Przez to też, po macoszemu, zepchnięty został zepchnięty w terminologiczną otchłań innymu podobnych zwrotów z szeregu „Koń, jaki jest, każdy widzi”. Postaram się rozbić to przekonanie, pokazując, jakie rodzaje antropomorfizacji rzeczywiście możemy odnaleźć w literaturze i sztuce – głównie na przykładach postaci zwierzęcych.

Quo vadis fandomie, czyli jaki jest cel konwentów? - panel dyskusyjny i trochę nostalgii

Prowadzący: Gabriela Fushi Wolińska

Godzina: 16:00 - 17:00

Sala: Sala nr. 211

Opis:

Konwenty to bogate wydarzenia z wieloma atrakcjami, ale właściwie... jaki jest cel konwentów? Jakim cudem w jednym miejscu może spotkać się fan Gwiezdných Wojen i Jujutsu Kaisen? Po chwili niewymuszonej nostalgii prowadzącej porozmawiamy o tym, co nas przyciąga na konwenty i w jakim kierunku będą one ewoluować.

Kostki w 41. millenium: które papierowe RPG w świecie WH40K wybrać?

Prowadzący: Jakub Zapła

Godzina: 16:00 - 17:00

Sala: Sala nr. 77

Opis:

W ponurej ciemności dalekiej przyszłości jest tylko wojna... oraz całkiem sporo systemów RPG. Jeżeli chcecie się zanurzyć w świat Kosmicznych Marines, wielkich jak miasta okrętów-katedr przemierzających pustkę, okrutnych xenos i podstępnych demonicznych mocy Chaosu, to macie sporo gier do wyboru. Pomówimy na tej prelekcji o tym, czym one się różnią, na czym się skupiają i poszukamy wspólnie tego, czego w bogactwie settingu WH40K chcecie znaleźć. Skupimy się na najnowszych systemach, Wrath&Glory oraz Imperium Maledictum, ale powiemy też o kilku starszych.

Moc i odpowiedzialność. Czy wujek Ben miał rację?

Prowadzący: dr hab. Wojciech Lewandowski

Godzina: 16:00 - 17:00

Sala: Sala nr. 311

Opis:

Z wielką mocą wiąże się wielka odpowiedzialność" – to motto kieruje wszystkimi decyzjami Spider-mana. Czy jest jednak prawdziwe i zawsze obowiązujące? Podczas spotkania zobaczymy genezę tej zasady w „Amazing Fantasy” #15, jej alternatywne sformułowania i związane z nią retcony, a następnie przyjrzymy się, jak funkcjonuje w realnym świecie: kto z historycznych postaci się do niej odwoływał i jak jest współcześnie interpretowana i stosowana w kilku niesuperbohaterskich dziedzinach życia.

OBJECTION! Dlaczego warto dać się porwać absurdowi Ace Attorney

Prowadzący: Szymon "Gigant" Suteniec (Fundacja Lubikon)

Godzina: 16:00 - 17:00

Sala: Sala nr. 312

Opis:

Jeśli kiedykolwiek marzyłeś o dramatycznych wystąpieniach w sądzie, krzyczeniu „OBJECTION!” lub prowadzeniu absurdalnych spraw z dowodami, które nie mają sensu – ta prelekcja jest dla Ciebie! „Ace Attorney” to seria, która łączy emocjonujące procesy sądowe z niepowtarzalnym humorem i oryginalnymi postaciami. W trakcie spotkania przyjrzymy się najzabawniejszym imionom bohaterów, najbardziej absurdalnym dowodom i wybuchowym momentom, które czynią tę grę jedyną w swoim rodzaju. Chcesz dowiedzieć się, dlaczego papuga może być kluczowym świadkiem w sprawie, albo jak dziwnie można rozwiązywać zagadki w sądzie? Przyjdź i poznaj świat, w którym logika czasem nie istnieje, a każda sprawa kończy się epickim „TAKE THAT!”. Gwarantowane dużo śmiechu i

zachęta, by samemu wkroczyć na ścieżkę prawniczą w stylu Phoenix Wrighta!

Kalambury drużynowe o tematyce: 'Dem 3000'

Prowadzący: Jan "Dżuls" Walendzik & Adam "Sadam" Gołka

Godzina: 16:00 - 18:00

Sala: Topory Sala nr. 47

Opis:

[DRUŻYNY 3 OSOBOWE]

Jesteście psychofanami twórczości Jakuba 'Dem3000' Dębskiego? Recytujecie na wrywki Star Trek Przerobiony albo Kuce z Bronxu? Jeśli tak, to ten konkurs jest dla was. Jeśli nie, to też jest dla was, bo kalambury to rozrywka dla każdego, nawet jeśli grasz na Boreanie. Nie ważne, czy lubicie wolmo, czy szybko, czy w umiarkowanym tempie. Zabierzcie swoje ulubione miski i wbijajcie!

W konkursie przewidziane są dodatkowe zasady wywracające rozgrywkę o 360 stopni Celsjusza. Przygotujcie się na show jakiego jeszcze nie było po tej stronie ulicy. Gwarantujemy, że z wrażenia spadną wam klapki, aż po same uszy. Jako nagrodę przewidujemy Żółte Pudełko od Spocka.

Konkursy, warsztaty i gry

Prowadzący: Stowarzyszenie Topory

Godzina: 16:00 - 22:00

Sala: Stoisko Topory

Opis:

1. Toporowe Bingo! - wykonaj listę konwentowych questów, aby zgarnąć odjazdowe upominki
2. Warsztat tworzenia spójnych drużyn w grach fabularnych
3. Konkurs na stworzenie najlepszego '1 Page RPG'
4. Jak dobrze grać w kalambury? - Warsztaty podstawowych znaków i combosów
5. Pogadanki o fantastyce, Story Cubes i wiele innych atrakcji.

Przybywajcie tłumnie i dajcie się ponieść wyobraźni!

Cosplay Level UP

Prowadzący: Pralin i Yao

Godzina: 16:00 - 17:00

Sala: Sala nr. 214

Opis:

Kompendium wiedzy, które pomoże podnieść jakość i profesjonalizm waszych projektów cosplayowych. Prelekcja skierowana jest do wszystkich, niezależnie od poziomu doświadczenia - również dla nowicjuszy. Podzielimy się praktycznymi wskazówkami i cennymi poradami, które obejmują każdy aspekt tworzenia cosplayów.

KońKursy:

Prowadzący: Kamil Makoś

Godzina: 16:00 - 19:00

Sala: KońKursy

Opis:

Toczenie kostki nosem po podłodze - Użyj nosa by przetoczyć kostkę!

Rzucanie do celu - Celem jest wizerunek koordynatora z logo falkonu na kłacie - coś musiałoby się przyczepiać

Picie na czas - Picie wody z butelki albo jakiegoś paskudnego słodkiego napoju

Lepienie potworów z plasteliny - Poszukiwanie najstraszniejszego spośród ulepionych

Malowanie twarzy - wciel się w rolę ulubionej postaci z bajek czy gier!

Prowadzący: Wioska Dziecięca

Godzina: 16:00 - 17:00

Sala: Sala nr. 207

Opis:

Niezależnie, czy marzysz o byciu odważnym rycerzem, superbohaterem, magiczną wróżką, czy jakimkolwiek innym bohaterem - nasza ekipa malarzy pomoże Ci wcielić się w każdą postać!

Pokaz i Nauka Gry - Lorcana

Prowadzący: Gra na Czas

Godzina: 16:00 - 20:00

Sala: Sala nr. 106

Opis:

Disney Lorcana to kolekcjonerska gra karciana, w której gracze wcielają się w Iluminatorów, używając magicznego tuszu do przyzywania ulubionych postaci z filmów Disneya. Każda karta przedstawia bohaterów w znanych lub zupełnie nowych odstonach, oferując unikalne umiejętności i strategie. Celem gry jest zdobycie 20 punktów opowieści (Lore) poprzez wykonywanie zadań i rywalizację z innymi graczami. Gra jest odpowiednia zarówno dla początkujących, jak i doświadczonych miłośników karcianek oraz kolekcjonerów. Dołącz do nas na pokazie Disney Lorcana i odkryj magiczny świat strategicznych pojedynków z ulubionymi bohaterami Disneya!

Mars - poznawanie -pierwsza podróż - zasiedlenie - terra-formowanie

Prowadzący: dr Jacek Warda

Godzina: 16:00 - 17:00

Sala: Sala nr. 83

Opis:

Prelekcja obejmie całość zagadnień związanych z Marsem
Jak go poznaliśmy i dlaczego nas interesuje? Jak planujemy dotrzeć na tą planetę?
Jak planujemy tam mieszkać? Jak zacznie się jej terraformowanie?
Co będzie podstawą ekonomii marsjańskiego społeczeństwa?
Ceres – czy dziwna góra i zagłębienie to kopalnia odkrywkowa obcych?
Jeśli tak – jacy oni mogą być i czego należy się po nich spodziewać?
Czy znana z ewolucji „zasada konwergencji” działa w skali kosmicznej?
Jak może wyglądać pierwsze spotkanie naszej cywilizacji z kosmitami?

Sparking Void - Beyblade

Prowadzący: Lubelski Klub Beyblade

Godzina: 16:00 - 22:00

Sala: Sala nr. 106

Opis:

Dyski? Bączki? Pod różnymi nazwami można kojarzyć Beyblade, japońską gre. Zapraszamy na nasze stoisko aby spróbować swoich sił, poznać historie i mierzyć się z innymi uczestnikami!

Kantyna 79

Prowadzący: Kantyna 79

Godzina: 16:00 - 00:00

Sala: Sala nr. 311

Opis:

Kantyna 79 to klimatyczne miejsce rodem z serialu Clone Wars! Spotkaj Klony, Jedi, Sithów i łowców nagród, spróbuj unikalnych napojów inspirowanych światem Star Wars, a także weź udział w grze Klony vs Droidy. Czekają na Ciebie Holoszachy, gry karciane, wystawa broni, pokaz mieczy świetlnych i wiele więcej! Odwiedź nas i pocuj się jak w sercu galaktycznego konfliktu!

Oficjalne rozpoczęcie Festiwalu Falkon

Prowadzący: FALKON

Godzina: 17:00 - 17:30

Sala: Aula nr. 5

Opis: Brak opisu

Spotkanie autorskie

Prowadzący: Jacek Komuda

Godzina: 17:00 - 18:00

Sala: Aula nr. 213

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Jacek Komuda

Jacek Komuda to zawodowy pisarz historyczny i jednocześnie historyk z wykształcenia, zafascynowany najtragiczniejszymi zakrętami dziejów Polski i dawnej Rzeczypospolitej szlacheckiej. Autor czternastu powieści historycznych, z których najślawniejsze to cykl „Samozwaniec”, opowiadający o polskiej wyprawie na Moskwę na początku XVII wieku. A także powieści „Hubal” opowiadającej o losach legendarnego zagończyka i dowódcy kawalerii, majora Henryka Dobrzańskiego, który we wrześniu 1939 roku nie złożył broni po przegranej wojnie. Kolejno w cyklu ukazało się „Westerplatte”, poświęcone bohaterskiej obronie Wojskowej Składnicy tranzytowej w Gdańsku w pierwszych dniach II wojny światowej. W przygotowaniu jest kolejna książka o wrześniu – „Wizna”, która niebawem ukaże się nakładem wydawnictwa Fabryka Słów. Opowiada o walce jaką stoczyli nieliczni i osamotnieni żołnierze kapitana Władysława Raginisa z przeważającymi siłami niemieckiego korpusu pancernego generała Heinza Guderiana w obronie umocnionych pozycji nad Biebrzą i Narwią.

Jacek Komuda przede wszystkim ślubował wierność prawdzie historycznej, dlatego nie stroni od brutalnych, mocnych kart naszych dziejów. Inaczej niż Sienkiewicz woli pisać ku przestrodze niż ku pokrzepieniu serc. Wskrzesza dawne obyczaje, postacie, zapomniane miejsca. Jego bohaterowie to zwykle niepoprawni politycznie ludzie, miotani namiętnościami, nie zaś papierowe ideały. Autor jako jeden z nielicznych ludzi pióra uczestniczy w prawdziwych rekonstrukcjach historycznych jako XVII-wieczny polski husarz, pancerny i Lisowczyk, poznając w ten sposób realia dawnego pola walki. Na Potędze, własnej ukochanej klaczy przejechał pół Polski, kawałek Ukrainy i jeszcze większy Bieszczadów, razem z Pogórzem Przemyskim. Nakładem Fabryki Słów ukazały się także takie powieści jak „Banita” - mroczna i zaskakująca historia o miłości szlachcica – rębajły Jacka Dydyńskiego i pięknej kurtyzany, a także „Wilcze gniazdo”. „Bohun” poświęcony największej klęsce Rzeczypospolitej w wojnach z Kozakami, „Czarna szabla” i „Diabeł Łańcucki” rozgrywające się na południowo-wschodnich kresach Rzeczypospolitej. Z kolei „Galeony Wojny” to przedstawicielka literatury marynistycznej ukazująca walki polskiej floty za czasów Zygmunta III Wazy. Starszymi pozycjami autora są: Villon: Imię Bestii (2005) i Villon: Herezjarcha (2008); zbiory opowiadań o Franciszku Villonie, francuskim poecie wyklętym żyjącym w XV wieku.

Historia polskiej fantastyki w 45 minut

Prowadzący: Tomasz Kołodziejczak

Godzina: 17:00 - 18:00

Sala: Sala nr. 211

Opis:

Na przestrzeni ostatnich 250 lat polska fantastyka rozwijała się i zmieniała. Wpływ na nią miały - jak na całym świecie - trendy literackie, odkrycia naukowe, popkulturowe mody, ale także historyczne zawieruchy, które przetaczały się przez nasz kraj.

Tomasz Kołodziejczak, pisarz i znawca, opowie o najważniejszych zjawiskach i przemianach polskiej fantastyki, wskaże przełomowe dzieła i znaczących autorów.

Gość specjalny

Tomasz Kołodziejczak

Pisarz (m.in. cykle „Dominium Solarne”, „Ostatnia Rzeczpospolita”), laureat nagrody im. Janusza Zajdla za powieść „Kolory sztandarów”.

Autor scenariuszy komiksowych (m. in. „Batman”, „Joker”, „Wujek Sknerus”). Przez 25 lat kierował największym polskim wydawnictwem komiksowym („Klub Świata Komiksu – Egmont”).

Recenzent i felietonista, także autor gier (m.in. „Strefa śmierci”, „Zbuduj swój Kaczogród”, „Rings Sculptors”).

W swoim czasie redaktor naczelny kilku pism związanych z fantastyką i komiksem („Magia i Miecz”, „Voyager”, „Świat Komiksu”, „Kaczor Donald”), vloger „Kanału Fantastycznego”.

Na podstawie jego cyklu „Ostatnia Rzeczpospolita” powstaje multimedialny projekt „Nanokadabra”.

Spotkanie Autorskie

Prowadzący: Łukasz Kucharczyk

Godzina: 17:00 - 18:00

Sala: Sala nr. 212

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Łukasz Kucharczyk

Doktor nauk humanistycznych i adiunkt w Katedrze Polskiej Literatury Współczesnej i Krytyki Literackiej UKSW. Autor monografii naukowych o Stanisławie Lemie oraz Jacku Dukaju, a także kilkudziesięciu artykułów naukowych i krytycznoliterackich traktujących o polskiej literaturze współczesnej. Laureat Chrysalis Award Europejskiego Stowarzyszenia Science Fiction dla najbardziej obiecujących debiutów, nominowany do Śląkfy 2023 w kategorii Twórcy Roku i Nagrody Fandomu Polskiego im. Janusza Zajdla 2023.

Jak zrobić zbroje klona Wielka Armia Republiki

Prowadzący: Rose, Boro

Godzina: 17:00 - 19:00

Sala: Sala nr. 311

Opis:

Marzysz o własnej zbroi klona? Dołącz do naszej prelekcji i dowiedz się, jak samodzielnie wykonać kostium z uniwersum Star Wars! Przedstawimy krok po kroku proces tworzenia – od wyboru materiałów aż po malowanie. Niezależnie od doświadczenia nasze wskazówki pomogą ci stworzyć zbroję, która zrobi wrażenie na każdym konwencie. Nie przegap tej wyjątkowej okazji, by wcielić się w rolę klona!

Jak skutecznie Lochy i Smoki, czyli wprowadzenie w świat Dungeons & Dragons

Prowadzący: Igor "Nishu" Sałaciński

Godzina: 17:00 - 18:00

Sala: Sala nr. 77

Opis:

W tej prelekcji wprowadzę chętnych nowicjuszy i przywrócę nostalgię weteranom na temat poprawnej etyki przy stole do gry, jak zacząć ze swoją przygodą, jak poprowadzić kampanię i jak dobrze się bawić jako gracz. Jako Dungeon Master postaram się przedstawić ten świat własnymi oczami i może wzbudzić nowe perspektywy na te wszystkie piękne przygody w Dungeon & Dragons.

Ziemiomorze Ursuli Le Guin jako krytyka chrześcijaństwa

Prowadzący: dr Maksymilian Roszyk

Godzina: 17:00 - 18:00

Sala: Sala nr. 83

Opis:

Ziemiomorze Ursuli Le Guin może być odczytywane jako krytyka wielu sposobów myślenia charakterystycznych dla cywilizacji zachodniej. Jednak spośród licznych wątków, jakie krytycznie podejmuje w tym cyklu Le Guin, jeden jest szczególnie wyraźny: jest nim ukształtowane w cywilizacji greckiej, a rozszerzone, utrwalone i rozpowszechnione przez chrześcijaństwo negowanie śmierci, wyrażające się w rozmaitych doktrynach głoszących tak czy inaczej rozumianą nieśmiertelność jednostki. W tym wykładzie postaram się wyodrębnić i zanalizować właśnie te momenty cyklu Ziemiomorza, które przynoszą krytykę chrześcijańskiego sposobu myślenia o śmiertelności.

Peru Prekolumbijskie

Prowadzący: Marcin Gutek (Federacja Fantastyki Feniks)

Godzina: 17:00 - 19:00

Sala: Sala nr. 314

Opis:

Imperium Inkaskie powstało zaledwie 230 lat przed najazdem Hiszpanów. Co zatem działo się wcześniej? Które kultury przed Inkami dokonywały trepanacji czaszek, kto jako pierwszy mumifikował zwłoki, kto budował piramidy i kto wymyślił kipu? Czy przedstawiciele kultury Nasca pierwsi rysowali geoglify? Czy przed Inkami istniała kultura, która opanowała całe wybrzeże Peru i niedostępne góry? Odpowiedź na te pytania pozwoli lepiej zrozumieć, dlaczego Inkowie byli w stanie władać obszarem obejmującym teren dzisiejszego Peru, Ekwadoru oraz częściowo Boliwii, Chile, Kolumbii i Argentyny. Zajrzemy też w czasy konkwisty, by opowiedzieć, jak brak poczucia humoru spowodował śmierć około 4000 ludzi i co ma wspólnego synkretyzm religijny ze świną morską. Oraz kto z Polaków jest bohaterem narodowym Peru i dlaczego nie jest to JP II?

Światy po kataklizmach - jak światy po katastrofach są ukazane w mangach i anime

Prowadzący: Mikołaj "Miko" Rola (Fundacja Lubikon)

Godzina: 17:00 - 18:00

Sala: Sala nr. 312

Opis:

W wielu seriach głównymi wątkami są wydarzenia prowadzące do katastrofy, której to główni bohaterowie próbują przeciwdziałać. Co jeśli jednak kataklizm już się odbył? Na tej prelekcji omawiane będzie kilka tytułów w których to historia rozpoczyna się po swoistych "końcach świata" i to jak różnie ukazują prawdopodobne rezultaty takich wydarzeń. Od nowych cywilizacji zbudowanych na zgliszczach ich poprzedników po światy, których to proces śmierci obserwujemy wraz z głównymi bohaterami

Warsztaty szydełkowania: Stwórz własny breloczek!

Prowadzący: Justyna Burchardt-Słabaś

Godzina: 17:00 - 19:00

Sala: Sala nr. 214

Opis:

Chcesz spróbować swoich sił w szydełkowaniu i wyjść z gotowym, unikalnym drobiazgiem? Zapraszam na warsztaty, podczas których stworzysz uroczy breloczek! Niezależnie od poziomu umiejętności, nauczysz się podstawowych technik szydełkowania, pracy w okrążeniach oraz estetycznego wykończenia projektu. Wszystkie materiały będą zapewnione - Ty przynieś tylko odrobinę cierpliwości i dobry humor! 😊

Głód w Mieście Winnego Krzewu

Prowadzący: Jakub Zapala

Godzina: 17:00 - 20:00

Sala: Sala RPG nr. 66

Opis:

Wasze posiadłości znajdują się w zagrożonej przez siły Apokalipsy części Miast Winnego Krzewu. Zdarzyło Wam się odpiierać ataki apokaliptycznych bestii i wzmacniać magiczne pieczęci chroniące przed mocami zniszczenia. Jesteście sprawdzonymi sojusznikami. Teraz jednak wróg wybrał bardziej podstępne metody działania. Spotykacie się, by temu zaradzić...

RPG System: Defiant: Niezłomni wobec Apokalipsy RPG

Gracze: Nie podano

Poziom trudności: easy

Droga do legend

Prowadzący: Sebastian "Essedy" Danielak (Fundacja Lubikon)

Godzina: 17:00 - 21:00

Sala: Sala RPG nr. 39

Opis:

Może Śródlądowe. Na tym ogromnym zbiorniku wodnym znajduje się najistotniejszy szlak handlowy łączący kontynenty. Jednak jak wszędzie tak i tu znajdują się osoby, które chciałyby wykorzystać okazję... Piraci.. Wy moi drodzy jesteście jednymi z nich pływając pod banderą szanowanego na Śródlądzie kapitana Adama Fioletowowłosego, którego Czarnobrody podczas jednej z waszych wypraw zaprosił na prywatną rozmowę obiecując nieznanne wam skarby. Co Tatch obiecał waszemu kapitanowi? Tego dowiedziecie się wchodząc drogę do legend.

RPG System: Dungeons and Dragons 5e (świat autorski)

Gracze: Nie podano

Poziom trudności: medium

Spotkanie z bohaterami ze Star Wars

Prowadzący: Wioska Dziecięca

Godzina: 17:00 - 18:00

Sala: Sala nr. 207

Opis:

Przyjdź i spotkaj bohaterów Galaktyki! Czekają na Ciebie rycerze Jedi, Sithowie, droidy i wiele innych postaci z tej kultowej sagi. Poczuj się jak część tego epickiego uniwersum i poznaj tajemnice odległej galaktyki!

Turniej Tekken / Turniej DeLuxe Ski Jump

Prowadzący: Wesoła Konsolówka

Godzina: 17:00 - 20:00

Sala: Sala nr. 307 i 308

Opis:

Turniej Tekken

Znasz wszystkie kombinacje ciosów? A może po prostu umiesz szybko smaszcować? Weź udział w turnieju i zawalcz o tytuł Króla Żelaznej Pięści!

Turniej DeLuxe Ski Jump

Poczuj się jak Małysz po bułce z bananem i oddaj dwa równe skoki. Zawalcz o Kryształową Kulę w turnieju wielu skocznii.

Pokaz i Nauka Gry - Nosacze gra fabularna

Prowadzący: Kamil Urban i Szymon Mazur

Godzina: 17:00 - 21:00

Sala: Sala nr. 106

Opis:

Nosacze Gra Fabularna to RPG, w którym przeżyjesz przygodę w godzinę! Wyrusz na przygodę by przywrócić równowagę w magicznej i niezbadanej Puszczy... gdzie wszystko co się rymuje musi być prawdą.

W Nosaczach Grze Fabularnej role mistrza gry i graczy są tak samo łatwe i wymagają zaledwie 15 minut przygotowania. Jeśli wolisz dołąć dobrą historię od długich zasad, wpadnij zagrać w Nosacze na FALKONIE

Gość specjalny

Nosacze Gra Fabularna

Nosacze Gra Fabularna to RPG, w którym przeżyjesz przygodę w godzinę! Wyrusz na przygodę by przywrócić równowagę w magicznej i niezbadanej Puszczy... gdzie wszystko co się rymuje musi być prawdą.

W Nosaczach Grze Fabularnej role mistrza gry i graczy są tak samo łatwe i wymagają zaledwie 15 minut przygotowania do gry. Proste zasady Nosaczy sprawiają, że gra jest świetnie odbierana przez rodziny i osoby, które wolą dobrą historię od długich zasad.

prezentacja i nauka gry DUX

Prowadzący: Hubert "Morgot" Stasiuk

Godzina: 17:00 - 20:00

Sala: Sala nr. 106

Opis:

Dux to dwuosobowa strategiczna karcianka osadzona w świecie fantasy. Gracze wcielają się w dowódców różnorodnych sił, którzy podczas rozgrywki będą na zmianę wprowadzać jednostki do walki, zyskiwać przychylność bogów oraz wydawać rozkazy aby zwyciężać na polach bitwy.

Gra nie jest kolekcjonerska, co oznacza, że każda karta jest silna, a zwycięstwo zależy przede wszystkim od strategii i sprytu dowódcy.

Próba koncertu

Prowadzący: Przerwa Techniczna

Godzina: 17:30 - 18:00

Sala: Aula nr. 5

Opis: Brak opisu

Wredna Małpa - turniej

Prowadzący: Federacja Fantastyki Feniks oraz Wszystko Gra- Strażnicy Kazamaty

Godzina: 17:30 - 19:30

Sala: Sala nr. 104 - TURNIEJE

Opis:

Wejść do świata sprytnych zagrywek z "Wredną Małpą"! Ta dynamiczna gra karciana polega na jak najszybszym pozbyciu się swoich kart poprzez strategiczne wykorzystywanie unikalnych zdolności zwierząt. Zagrywaj karty,

aktywuj efekty i zaskakuj przeciwników niespodziewanymi ruchami. Proste zasady kryją w sobie głębię taktyczną, która przyciągnie zarówno nowicjuszy, jak i doświadczonych graczy. Dołącz do turnieju i pokaż, że potrafisz przechytrzyć rywali w tej emocjonującej rozgrywce!

Koncert zespołu Bergamasca

Prowadzący: Koncert

Godzina: 18:00 - 19:00

Sala: Aula nr. 5

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Zespół Bergamasca

Zespół Muzyki dawnej „Bergamasca” od 2016 roku bawi słuchaczy muzyką dawną, wykonywaną na replikach historycznych instrumentów. W swoim repertuarze mają utwory od średniowiecza po wczesny barok, przy dobrym humorze zagrają i kompozycje współczesne (a dobry humor mają zawsze, gdy poprosi się ich o bis!). Na ich koncertach można usłyszeć zarówno muzykę dworską, jak i zdecydowanie mniej kulturalną muzykę mieszczańską – jako jedyni w Polsce tłumaczą na język polski pieśni mieszczańskie o specyficznym humorze. Często bywają na konwentach i rekonstrukcjach historycznych, edukując publiczność na temat muzyki dawnej i łamiąc stereotyp, że była nudna i monotonna.

Do czego potrzebna nam groza, czyli dlaczego lubimy się bać?

Prowadzący: Panel Dyskusyjny

Godzina: 18:00 - 19:00

Sala: Aula nr. 213

Opis:

Panel poświęcony Horrorom, Thrillerom oraz wszystkiemu co związane jest z pojęciem strachu! Moderatorem panelu jest Jakub Tkacz dyskusja prowadzona jest z publicznością.

Spotkanie autorskie

Prowadzący: Marcin Przybyłek

Godzina: 18:00 - 19:00

Sala: Aula nr. 313

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Marcin Sergiusz Przybyłek

Marcin Sergiusz Przybyłek (ur. 1968), znany także jako Martin Ann / Martin Ann Drimm, lekarz medycyny, trener i konsultant biznesowy, wizjoner, filozof. Autor sagi science fiction „Gamedec” (sześć części, siedem tomów), humorystycznej serii „Orzeł Biały” (dwa tomy, termin wydania trzeciego: 2025), futurystycznego kryminału „CEO Slayer”, obyczajowej powieści „Symfonia życia” oraz utrzymanej w klimatach fantasy / postapo „Starej kobiety i smoka” (termin wydania: 2025). W 2021 roku została wydana przez Anshar Studios oparta na jego prozie gra wideo „Gamedec” (platformy PC, PS5 i Nintendo Switch). Firma Pyramid Games rozpoczęła prace nad grą wideo „CEO Slayer”. Współpracuje z YouTubową „Astrofazą” i prowadzi własny kanał, gdzie prowadzi „kazania” w ramach „Kościoła Jedynki i Jej Znaczenia”. Jest twórcą zarejestrowanym w portalu Patronite. Aktorsko realizował się w serialu "19+" (rola Aleksa). Zainteresowany psychologicznym, technologicznym tudzież finansowym rozwojem ludzkości oraz strukturą rzeczywistości, rozwija swoje wizje w książkach, wykładach i podczas szkoleń. Od trzydziestu dziewięciu lat w związku z żoną Anną, z którą mają dwudziestodwuletnią córkę, Kalinę.

Spotkajmy się nad lekturą

Prowadzący: Panel dyskusyjny

Godzina: 18:00 - 19:00

Sala: Sala nr. 211

Opis:

Wiele osób, które czytają fantastykę, deklaruje, że wybierają autorów obcojęzycznych albo wręcz nie lubią polskiej literatury fantastycznej. Spróbujemy zmienić tę opinię, dyskutując, subiektywnie o książkach, które wzbudziły w nas odzew. Słowem - o dobrej polskiej fantastyce.

Uczestnicy:

- Grzegorz Czapski (moderator)
- Agnieszka Hałas
- Łukasz Kucharczyk

RPG z zerowym progiem wejścia - Nosacze Gra Fabularna

Prowadzący: Szymon Mazur

Godzina: 18:00 - 19:00

Sala: Sala nr. 77

Opis:

Chcesz zacząć przygodę z RPG, ale nie wiesz jak? A może szukasz systemu by wprowadzać nowych graczy w RPG? Wpadnij i poznaj polski system, z którym doświadczysz RPG w godzinę! Nosacze Gra Fabularna powstały, by obniżyć próg wejścia w RPG i spopularyzować gry fabularne. Autor systemu opowie jak działa gra, jak wygląda międzypokoleniowe granie w RPG i skąd misja promowania gier fabularnych.

Gość specjalny

Nosacze Gra Fabularna

Nosacze Gra Fabularna to RPG, w którym przeżyjesz przygodę w godzinę! Wyrusz na przygodę by przywrócić równowagę w magicznej i niezbadanej Puszczy... gdzie wszystko co się rymuje musi być prawdą.

W Nosaczach Grze Fabularnej role mistrza gry i graczy są tak samo łatwe i wymagają zaledwie 15 minut przygotowania do gry. Proste zasady Nosaczy sprawiają, że gra jest świetnie odbierana przez rodziny i osoby, które wolą dobrą historię od długich zasad.

Historia miast przyszłości - jak zmieniały się wizje miast przyszłości na przestrzeni lat

Prowadzący: dr Marcin Garbowski

Godzina: 18:00 - 19:00

Sala: Sala nr. 83

Opis: Brak opisu

Superbohater: Geneza

Prowadzący: Iga Ziembicka

Godzina: 18:00 - 19:00

Sala: Sala nr. 212

Opis:

Kim jest superbohater i skąd się wziął? W jakim stopniu został zainspirowany przez mitologię i co mają z nim wspólnego szamani? Prześledźmy wspólnie genezę i ewolucję tej postaci, przyjrzyjmy się także roli superbohatera w kulturze. Spróbujmy go zdefiniować i zastanówmy się, co właściwie sprawia, że bohater staje się „super”

Jaka to melodia - konkurs muzyczny anime i gier

Prowadzący: Kacper "Hoki" Kopeć oraz Szymon "Gigant" Suteniec (Fundacja Lubikon)

Godzina: 18:00 - 20:00

Sala: Sala nr. 312

Opis:

Zapraszamy na wyjątkową edycję konkursu muzycznego „Jaka to Melodia”, gdzie bohaterami głównymi będą utwory z Waszych ulubionych anime, a także z gier wideo! Przygotowaliśmy ekscytujący konkurs dla fanów kultury japońskiej oraz gaming-u, w którym sprawdzimy, jak dobrze znacie piosenki i soundtrack-i z obu światów popkultury.

Karmiciel

Prowadzący: Asia "Arte" Jasińska

Godzina: 18:00 - 22:00

Sala: Topory Sala nr. 47

Opis:

Na opuszczonym parkingu nieopodal starej stacji kolejowej płonie samochód. Pożar szybko udaje się ugasić, ale podczas akcji strażacy dokonują makabrycznego odkrycia - we wraku znajduje się ogromnych rozmiarów ciało. Czy

wiąże się to z serią porwań młodych dziewczyn, zgłaszanych na przestrzeni ostatniego roku. Tak zaczyna się śledztwo w sprawie "Karmiciela".

Poszukiwanie smoczego jaja

Prowadzący: Wioska Dziecięca

Godzina: 18:00 - 19:00

Sala: Sala nr. 207

Opis:

Zaginione smocze jajo czeka na odnalezienie! Wyrusz w fascynującą przygodę pełną zagadek, wskazówek i wyzwania. Tylko najodważniejsi znajdą skarb, który może zmienić losy całej wioski.

Sto lat (nie)szczęścia

Prowadzący: Robert "Xanax" Koza

Godzina: 18:00 - 22:00

Sala: Stoisko RGFK

Opis:

Miasto tętni życiem, przygotowując się do corocznego święta nad jeziorem – czasu radości i muzyki. Niedługo na miasto padnie mroczny cień, a święto jak się później okaże, ma bardzo głęboko sięgające tradycje.

RPG System: D&D 5e

Gracze: 4

Poziom trudności: easy

Led show

Prowadzący: grupa Nizar

Godzina: 19:00 - 19:30

Sala: Aula nr. 5

Opis: Brak opisu

Religia w świecie Gothic - W co wierzyli obywatele Myrtany?

Prowadzący: Historie Prosto z Khorinis

Godzina: 19:00 - 20:00

Sala: Aula nr. 213

Opis:

Gothic jak niemal każde uniwersum wnosi duży watek wierzeń do swoich komputerowych obywateli, natomiast wątki te są często porozklejane i niekiedy chaotyczne. Złożmy je w całość, posklejajmy, dodajmy wyciętą zawartość z wersji alfa, Gothic Sequel i postarajmy się zrozumieć, w co wierzył szary obywatel królestwa Myrtany. Jakich rzeczy musiał przestrzegać wobec swoich Bogów oraz gdzie trafiali po śmieci zwykli ludzie w obliczu nielogicznego i często niesprawiedliwego prawa religijnego.

Gość specjalny

Kamil Keppert

Współzałożyciel i prowadzący projektu "Historie Prosto z Khorinis" - kanału na platformie YouTube, który zrzesza już 7 tysięcy fanów gier niemieckiego studia "Piranha Bytes", a w szczególności osławionego w Polsce "Gothica".

Jako entuzjasta klasycznych i znanych uniwersów, takich jak "Władca Pierścieni", "Gra o Tron" czy też "The Elder Scrolls", często nawiązuje do nich w swoich filmach, lub też okazjonalnie przygotowuje dedykowane materiały na ich temat.

Jego głównym zainteresowaniem jest jednak Gothic, który, choć wiekowy, wciąż gości w sercach wielu polskich graczy. To właśnie o nim, będziecie mogli posłuchać podczas prelekcji na Falkonie 2025!

Legalność w rękodziele - co musisz wiedzieć, zanim zaczniesz sprzedawać!

Prowadzący: Ewelina "Runa" Wiechucka-Zgud

Godzina: 19:00 - 21:00

Sala: Sala nr. 314

Opis:

Chcesz sprzedawać świece, które pachną jak malinowa mamba? Albo mydełka glicerynowe z dodatkiem suszonych kwiatów? A może kremy do twarzy i ciała, które sama zrobiłaś? A może bransoletki z użyciem metali i kamieni szlachetnych? Breloki? Wydruki? Naklejki? No to nie jest takie proste jak się wydaje! Chodź, opowiem Ci o tym, jak prowadzić legalny biznes, żeby przy okazji nie wpędzić się w kłopoty.

Zapiski Ludzkiego Ruchu Oporu, czyli jak pokonać sztuczną inteligencję

Prowadzący: Tomasz "Kabina Prixa" Łączkowski oraz Agnieszka Łączkowska

Godzina: 19:00 - 20:00

Sala: Sala nr. 211

Opis:

Przedstawimy aktualne możliwości walki człowieka z AI. Możliwości te zostaną pokazane na przykładzie filmów i seriali SF jakie powstały przez ostatnich kilkadziesiąt lat i które pokazywały konflikt pomiędzy sztuczną inteligencją a ludzkością. Przyjrzymy się jak filmowcy widzieli taką walkę i zastanowimy się jakie z tego płyną dla nas wnioski! Zobaczmy jak zniszczyć AI już tu i teraz, zanim będzie za późno!

Czy C. S. Lewis byłby dziś chrześcijańskim youtuberem?

Prowadzący: Kamil Nieścioruk

Godzina: 19:00 - 20:00

Sala: Sala nr. 212

Opis:

C. S. Lewis, autor "Opowieści z Narnii", filozof, przyjaciel Tolkiena i jeden z głównych Inklingów. Mówiąc o historii jego życia, nie sposób pominąć powrotu do wiary i wpływu tego wydarzenia na działalność twórczą. Lewis wielokrotnie poruszał tematy wiary i moralności nieraz z gorliwością neofity, a jego eseje, opowiadania i rozważania wpłynęły na wielu odbiorców w powojennej Anglii, czyniąc z niego bardzo popularnego pisarza. Porozmawiamy o niebanalnym twórcy i jego niebanalnej biografii, a także o wpływie jego dzieł na innych Inklingów i - przede wszystkim - zwykłych czytelników.

Warsztaty z projektowania Mando stroju

Prowadzący: Magda "Gadzio" Skrzyaniarz oraz Szymon "Cinek"

Godzina: 19:00 - 21:00

Sala: Sala nr. 311

Opis:

Warsztaty rysownicze, poświęcone tworzeniu własnego Mando
Zanim spotkasz się z Mandaloriańską Zbrojmistrzynią, wypada zaprojektować własną zbroję. Popuść wodze fantazji i pod czujnym okiem Mandalorian przygotuj rysunek swojej własnej zbroi.

"Ludzkie ciało na wspomaganie"

Prowadzący: Dexter Ramos

Godzina: 19:00 - 20:00

Sala: Sala nr. 83

Opis:

Ile cyber możemy wszczepić do dzisiejszego punka? Odporniejsze, lepsze, szybsze, silniejsze - takie ma być ludzkie ciało wspomagane maszyną. Ale czy na pewno?

Czym są RPG-i na jedną stronę?

Prowadzący: Wiktoria Anna "Sei" Oleksy

Godzina: 19:00 - 20:00

Sala: Sala nr. 77

Opis:

RPG-i na jedną stronę (One-Page RPG) są krótką formą gry fabularnej, która, jak nazwa wskazuje, mieści się na jednej stronie kartki. Zasady są proste, a wyobraźnia może wciągnąć graczy i Mistrza Gry w świat fantazji. Idealnie nadadzą się do wprowadzenia nowych graczy w świat gier fabularnych. Podczas prelekcji omówię budowę oraz zasady tworzenia One-Page RPG-ów. Przedstawię także przydatne wskazówki dla początkujących twórców. Na

koniec prelekcji odpowiem na wszelkie nurtujące uczestników pytania.

Warsztaty tańca dawnego

Prowadzący: Ewelina "Severila" Boggudzińska

Godzina: 19:00 - 21:00

Sala: Sala nr. 214

Opis:

Pavana, Galiarda, Branle... Brzmi jak czarna magia? Podczas warsztatów tańca dawnego nauczysz się kroków, poznasz anegdoty i historie wielu choreografii sprzed 500 lat, dzięki którym z pewnością poradzisz sobie na każdym balu w Śródziemiu, Narnii, Westeros, Vere czy gdziekolwiek poniesie Cię wyobraźnia!

Teorie Spiskowe na (nie)Wesoło

Prowadzący: Leszek Cibor

Godzina: 19:00 - 22:00

Sala: Aula nr. 313

Opis:

Smutna prelekcja o najgorszych teoriach spiskowych obecnie. I o stanie cywilizacji na rok obecny. I tego co nas czeka w najbliższej przyszłości w czasach postprawdy. To jest naprawdę niewesoła prelekcja, jeśli myślałeś, że teorie spiskowe są śmieszne, to zmienisz zdanie po tym punkcie programu.

Próba koncertu

Prowadzący: Przerwa Techniczna

Godzina: 19:30 - 20:00

Sala: Aula nr. 5

Opis: Brak opisu

Koncert Aldarona i Basia Księżka

Prowadzący: Koncert

Godzina: 20:00 - 21:00

Sala: Aula nr. 5

Opis: Brak opisu

Niedostatki języka, a naukowy opis rzeczywistości

Prowadzący: Istvan Vizvary

Godzina: 20:00 - 22:00

Sala: Aula nr. 213

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Istvan Vizvary

Łódzianin, rocznik 1975. Z wykształcenia matematyk, z zawodu inżynier oprogramowania. Interesuje się filozofią i biologią. Autor opowiadań science-fiction, weird-fiction i bizarro publikowanych w antologiach, portalach i czasopismach (m.in. "Nowa Fantastyka", "Science Fiction, Fantasy i Horror") oraz dwóch powieści: "Vivo" (2017) i "Lagrange. Listy z Ziemi" (2023), nagrodzonej m.in. nagrodami im. Zajdla i im. Żuławskiego.

Wybory bohatera, wybory autora, czyli jak popchnąć tę fabułę do przodu

Prowadzący: Agnieszka Hałas

Godzina: 20:00 - 22:00

Sala: Sala nr. 83

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Agnieszka Hałas

Rocznik '80, z wykształcenia doktor nauk biologicznych, aktualnie tłumaczka i autorka fantastyki. Od maja 2021 r. współredaguje (wraz z Marcelim Szpakiem) dział prozy zagranicznej w „Nowej Fantastyce”. Należy do Stowarzyszenia Tłumaczy Literatury i do żeńskiej grupy literackiej Harda Horda.

Spod jej pióra wyszły: cykl powieściowy Teatr węży (jego piąty i ostatni tom, Czerń nie zapomina, otrzymał w 2021 r. Nagrodę im. Janusza A. Zajdla), liczne opowiadania publikowane w czasopiśmie i antologiach, zbiory opowiadań Między otchłanią a morzem (2004), Po stronie mroku (2012) i Świerszcze w soli (2023) oraz powieść Olga i osty (2016) nominowana do Nagrody im. Jerzego Żuławskiego.

Znak czasów? Porozmawiajmy o selfpublishingu

Prowadzący: Panel dyskusyjny

Godzina: 20:00 - 21:00

Sala: Sala nr. 211

Opis:

Panel dyskusyjny poruszający skomplikowany temat niezależnego wydawnictwa, porozmawiamy o związanych z nimi mitami i kontrowersjami.

W panelu wezmą udział
Kaja Flaga-Andrzejewska
Jarosław Dobrowolski
Janusz Stankiewicz

Wiedźmiński konkurs wiedzy

Prowadzący: Dawid "Brunet" Palinowski

Godzina: 20:00 - 22:00

Sala: Sala nr. 212

Opis:

Zapraszam na drużynowy konkurs wiedzy z wiedźmina - 8 książek, 3 gry, 1 film i 2 seriale. Będą pytania z wiedzy, cytaty do odgadnięcia i najtrudniejsza konkurencja - rozpoznanie postaci z sagi po zdjęciu z adaptacji! Oczywiście uwaga spoilery

Sonic X - anime isekai z Sonica

Prowadzący: Agata "Aya" Rozwadowska

Godzina: 20:00 - 21:00

Sala: Sala nr. 312

Opis:

Sonic the Hedgehog jest kultową franczyzą w naszej popkulturze, głównie znana z serii gier platformowych która swoją premierę miały w początkach lat dziewięćdziesiątych. Oprócz gier, również istnieją komiksy i serie animowane które zagłębiają historie niebieskiego jeża, jego przyjaciół, rywali i wrogów. Na prelekcji skupimy się na jednym anime, Sonic X mające 3 sezony. Opowiem wam o odcinkach które przykuły moją uwagę, to co nie do końca nie pasowało i o różnicy między amerykańskim a japońskim dubbingiem. Pomyślimy nad tym dlaczego Sonic x jest tak bardzo kochana seria i czy możemy się spodziewać kolejnych japońskich animacji.

Dlaczego potrzebujemy koncepcji 6 kultur grania?

Prowadzący: Łukasz Piech

Godzina: 20:00 - 21:00

Sala: Sala nr. 77

Opis:

W kwietniu 2021 na blogu The Retired Adventurer pojawił się wpis omawiający 6 kultur grania w RPG. Wywołał w środowisku teoretyków sporo żywych dyskusji. Prelekcja skupi się na krótkim przedstawieniu koncepcji oraz na wskazaniu w jaki sposób może ona być użyteczna w praktyce przy próbie zrozumienia, dlaczego czasami gracze (MG także traktowany jako gracz) nie mogą się co do pewnych kwestii dogadać.

Trzewia Okrętu Pustki

Prowadzący: Jakub Zapala

Godzina: 20:00 - 23:00

Sala: Sala RPG nr. 66

Opis:

To miała być rutynowa podróż. Wasza Patronka chce, byście dotarli do sąsiedniego układu planetarnego, więc zorganizowała Wam miejsce na jednym z wielkich okrętów-katedr przemierzających międzygwiazdną Pustkę. Gdy jednak kosmiczne podróże polegają na szukaniu skrótów przez samo piekło, rzeczy rzadko idą zgodnie z planem. Nagle wysiadło zasilanie. Wy, doświadczeni śledczy, zagłębiacie się w ciemności, by rozwiązać tę zagadkę – i mieć szansę dotrzeć do celu, a nie umrzeć na kosmiczny wraku.

RPG System: Imperium Maledictum

Gracze: Nie podano

Poziom trudności: easy

Mroczna Latarnia

Prowadzący: Kamil "Gewar" Żarnowski

Godzina: 20:00 - 23:00

Sala: Sala RPG nr. 70

Opis:

Scenariusz Mroczna Latarnia to względnie krótki scenariusz wprowadzający w świat Zewu Cthulhu, przy którym jednak dobrze będą bawić się również znawcy systemu. Akcja rozpoczyna się nocą 12 kwietnia 1926 roku na parowcu „Essex County”. Statek z ładunkiem i pasażerami na pokładzie zmierza do Rockport w stanie Massachusetts. Spokojni uczestnicy podróży, wśród których są również badacze, nie wiedzą jeszcze o tym, że ważna latarnia morska na Beacon Island zgasła. Parowiec znalazł się na niebezpiecznych wodach w zupełnych ciemnościach, zmierzając wprost na pobliskie skały. Na domiar złego wokół powoli rozpętuje się groźna burza. Niepokojne morze, ulewny deszcz i tajemnica mrocznej latarni, a naprzeciwko jedynie przypadkowi towarzysze podróży.

RPG System: Zew Cthulhu 7 ed

Gracze: Nie podano

Poziom trudności: medium

Wielobój, cz.1

Prowadzący: Wesoła Konsolówka

Godzina: 20:00 - 22:00

Sala: Sala nr. 307 i 308

Opis:

Czy uważasz się za Prawdziwego Gracza? Przyjdź i sprawdź swoją wiedzę i umiejętności w Konsolowym Wieloboju! Atrakcja przewiduje prosty test wiedzy o Konsolach i Komputerach, a także konkurencje na punkty w różnych grach.

Minerały - turniej

Prowadzący: Federacja Fantastyki Feniks oraz Wszystko Gra- Strażnicy Kazamaty

Godzina: 20:00 - 22:00

Sala: Sala nr. 104 - TURNIEJE

Opis:

Wyrusz na fascynującą wyprawę w głąb ziemi z grą "Minerały". Jako geolog będziesz przemierzać planszę w poszukiwaniu cennych kamieni, starannie planując każdy ruch i obserwując działania rywali. Zbieraj rzadkie minerały, twórz unikalne kolekcje i zdobywaj punkty, które przybliżą Cię do zwycięstwa. Piękne ilustracje i przystępne zasady sprawiają, że gra jest idealna zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych graczy. Dołącz do turnieju i pokaż, że to Ty jesteś najlepszym poszukiwaczem skarbów!

Świat Bez Bohaterów? Moralność i wartości w światach Gothica i Wiedźmina

Prowadzący: Panel Dyskusyjny

Godzina: 21:00 - 22:00

Sala: Aula nr. 5

Opis:

Czy w brutalnych światach *Gothica* i *Wiedźmina* jest miejsce na prawdziwych bohaterów? A może moralność to tylko kwestia perspektywy? W trakcie panelu przyjrzymy się etycznym dylematom, jakie stawiają przed graczami te kultowe uniwersa. Omówimy relatywizm moralny, konsekwencje podejmowanych decyzji i sposób, w jaki te gry przedstawiają wartości, lojalność oraz wybory między mniejszym i większym złem. Czy Bezimienny i Geralt to rzeczywiście bohaterowie, czy jedynie pragmatycy dostosowujący się do brutalnej rzeczywistości? Zapraszamy do dyskusji o tym, jak RPG kształtują nasze spojrzenie na dobro i zło! Panel Poprowadzi Skubi w panelu zaś wezmą udział Gracz Fun, Lanca oraz Historie Prosto z Khorinis

Jak daleko do gwiazd?

Prowadzący: Mirosław Należyty, Agnieszka Majczyna

Godzina: 21:00 - 22:00

Sala: Sala nr. 314

Opis:

Odpowiedź na to pytanie nie zawsze jest łatwa. Będzie o trudnej sztuce mierzenia odległości we Wszechświecie, nietypowych metodach i "linijkach" stosowanych w astronomii. Od czasów historycznych po współczesne, w bliskim i dalekim Wszechświecie.

Co sprawia, że sztuka komiksu i animacji jest uniwersalna? "W książkach i komiksach"

Prowadzący: Bartosz Brożek

Godzina: 21:00 - 22:00

Sala: Sala nr. 211

Opis:

Porównanie sztuki komiksu i animacji na wybranych przykładach.

Czy Mandalorianie to gwiazdnowojenni wikingowie?

Prowadzący: Lena "Venash" Sawicka

Godzina: 21:00 - 22:00

Sala: Sala nr. 311

Opis:

Porównanie obu kultur i próba znalezienia tego kim inspirowali się twórcy Mandalorian

Genshin Impact dla początkujących

Prowadzący: Bevee

Godzina: 21:00 - 22:00

Sala: Sala nr. 312

Opis:

Od kilku lat widzisz wszędzie ten Genshin, ale nie wiesz, o co tak właściwie chodzi? Przyjdź i dowiedz się, na czym polega gameplay, dlaczego fabuła jest warta uwagi i jak zacząć grać. A nawet jeśli nie chcesz grać, to nareszcie będziesz ogarniać, o czym rozmawiają twoi znajomi genshiniarze!

Jak poprowadzić swoją pierwszą sesję D&D - od zera do Mga

Prowadzący: Adrian Panas

Godzina: 21:00 - 22:00

Sala: Sala nr. 77

Opis:

Zapewne chciałbyś poprowadzić Dungeons & Dragons, ale materiały są zbyt obszerne by ci się chciało to wszystko przeczytać. Dlatego to ja popełniłem błędy, byś Ty nie musiał! Chętnie ci o nich opowiem!

Lightless beacon

Prowadzący: Mateusz Śladewski

Godzina: 21:00 - 02:00

Sala: Sala RPG nr. 39

Opis:

Zapraszamy na jednorazową przygodę w świecie mrocznej grozy Lovecrafta! The Lightless Beacon to intensywna sesja RPG, idealna dla nowych graczy i weteranów, gdzie wcielicie się w rozbitków uwięzionych na odizolowanej wyspie podczas sztormu. Latarnia morska, która powinna chronić statki, milczy, a w mroku czai się coś, co nie pozwoli Wam odejść bez walki. Czy odważycie się odkryć tajemnice latarni, zanim staniecie się częścią jej legendy? Krótka, emocjonująca rozgrywka, idealna na wieczór - przetrwacie, czy pochłonie Was otchłań?

RPG System: Call of cuthulu

Gracze: Nie podano

Poziom trudności: easy

Warsztaty origami - składanie papieru

Prowadzący: Izabela "Cebularz" Horoch

Godzina: 21:00 - 22:00

Sala: Sala nr. 214

Opis:

Na tych warsztatach nauczysz się podstawowych figur origami! Dostępne dla każdego chętnego

Za garść Księżycówek

Prowadzący: Dominik Pyśk

Godzina: 23:00 - 03:00

Sala: Sala RPG nr. 66

Opis:

Kupcy z kartelu Srebrnego Dzioba zaczynają czuć na karkach oddech konkurencji powoli naruszającej ich teren. Na domiar złego, ostatni atak wampiratów poskutkowało utratą fabryki produkującej najcenniejszy towar tego kartelu - Księżycówki czyli słone ciasteczka wypełnione rybnym farszem. Czas ucieka, zatem kartel zmuszony jest skorzystać z usług poszukiwaczy przygód z bardzo konkretnym zestawem umiejętności by zinfiltrowali wampiracką twierdzę, wyswobodzili cenny ładunek i ewakuowali się nie ściągając na siebie przesadnej uwagi. Klimat: włam w stylu filmowym, świat: Spelljammer Przygoda dla postaci na poziomie 8. Wymagane samodzielne przygotowanie karty postaci przed sesją.

RPG System: Dungeons and dragons 5e

Gracze: Nie podano

Poziom trudności: hard

Sobota (22.02.2025)

KOŁO PIEŁĘGNIAREK NA FALKONIE - STRAŻNICZKI ZDROWIA W AKCJI!

Prowadzący: PIEŁĘGNIARSTWO

Godzina: 09:00 - 15:00

Sala: 204

Opis:

W każdej drużynie potrzebny jest ktoś, kto zna się na leczeniu ran, ratowaniu życia i podtrzymywaniu bohaterów przy życiu, gdy pasek HP niebezpiecznie spada. Na szczęście nasze pielęgniarki to prawdziwe medyczne czarodziejki, które niczym eliksiry zdrowia dbają o Wasze ciała!

Co czeka Was na naszym stanowisku?

Pakt z wampirem? Nie, to tylko pomiar glukozy! - szybkie ukłucie i sprawdzimy, czy nie macie w żyłach więcej cukru niż lukrowane ciasteczka. Bez obaw - nie wysysamy krwi, tylko kroplę pobieramy w słusznej sprawie!

Ciśnienie rośnie jak przed finałową walką? - sprawdzimy, czy to stres, nadmiar kawy, czy może jednak powód do większej troski. Nasze pielęgniarki zmierzają ciśnienie i odpowiedzą, jak nie dać się przeciwnikom... ani nadciśnieniu!

♠ *BMI - czy Twoja postać ma dobrą klasę pancerza?* - wyliczymy, czy Wasze statystyki wagowe są w optymalnym przedziale. Nie ocenimy, czy lepiej sprawdzilibyście się jako wojownik czy łotrzyk, ale pomożemy znaleźć najlepszą ścieżkę do zdrowia!

Dbamy o Was niczym medycy w drużynie poszukiwaczy przygód - zawsze gotowe, by zapobiegać, ratować i doradzać. Wpadajcie na nasze badania profilaktyczne, zanim potwory (albo złe nawyki) zajmą się Wami pierwsze!

Koło Pielęgniarek - bo każda drużyna potrzebuje kogoś, kto wie, jak ratować skórę!

POŁOŻNICTWO

Prowadzący: POŁOŻNICTWO

Godzina: 09:00 - 15:00

Sala: 204

Opis:

☞ Położne : starodawne babki, akuszerki, szeptuchy, przeniosą Was w świat dawnych i współczesnych tajemnic

opieki nad kobietami w ciąży. Sprawdźcie się w samobadaniu piersi i poczujcie, jak to jest być w ciąży dzięki symulatorowi ciąży. To niepowtarzalna okazja, by doświadczyć magii położnictwa – zarówno tej tradycyjnej, jak i nowoczesnej!

Słowa klucze:

Babka • Akuszerka • Szeptucha

Położnictwo • Samobadanie piersi

Symulacja ciąży • Dawne tradycje • Nowoczesna medycyna

KOSMETOLOGIA

Prowadzący: KOSMETOLOGIA

Godzina: 09:00 - 15:00

Sala: 204

Opis:

Jak wiecie nasz program jest wręcz przeładowany atrakcjami, jednak nie mogliśmy zapomnieć o połączenie odwagi i pomysłu naszych studentek z kreatywnością i zdolnościami facepaintera pozwala na przemienienie twarzy w dzieło sztuki.

Z wielką radością pragniemy zaprosić Was, na malowanie twarzy na Festiwalu Falkon!

Chcesz wcielić się w postać z ulubionego uniwersum, dodać swojej stylizacji fantastycznego akcentu albo po prostu zaszaleć z wyjątkowym makijażem?

Studentki kierunku Kosmetologii zapraszają do pokoju 204 w nowym budynku, naszej uczelni, gdzie będą wykonywać malowanie twarzy i charakteryzację inspirowaną fantastyką! Elfy, smoki, wampiry, awatary – ogranicza nas tylko wyobraźnia!

*FIZJOTERAPIA NA FALKONIE - UZDROWICIELE KONTRA SIŁY CIEMNOŚCI!

Prowadzący: FIZJOTERAPIA

Godzina: 09:00 - 15:00

Sala: 204

Opis:

Czy wiecie, że fizjoterapeuci to prawdziwi magowie ciała? Potrafią pokonać ból szybciej niż wiedźmin potwory, przywrócić ruchliwość niczym eliksir młodości i rozluźnić spięte mięśnie lepiej niż zaklęcie relaksacyjne!

Na naszym stoisku:

****Rękoczyzny w dobrej wierze**** – nasi fizjoterapeuci wezmą Was w obroty i pokażą, jak działa masaż oraz terapia manualna. Nie musicie się obawiać – wyjdziecie rozluźnieni, a nie pokonani!

****Zamarznięta klątwa**** – pokażemy, jak działa ciekły azot w fizjoterapii. To prawdziwa magia lodu, która koi ból szybciej niż regeneracja w grach RPG!

****Fakir czy fizjoterapeuta?***** – sprawdzimy, kto odważy się na akupresurę i techniki fakirskie. Przekonajcie się, że igły i ucisk mogą działać cuda (i nie tylko w voodoo!).

****Pętanie ofiar plastrami**** – kinesiotaping w akcji! Zobaczycie, jak fizjoterapeuci zakładają kolorowe taśmy, które poprawiają funkcję mięśni i stawów. Niczym pajęcza sieć – tylko w dobrej sprawie!

✂ ****Moc fizykalnych zaklęć**** – prądy, ultradźwięki, światło – to nie ataki magiczne, tylko zabiegi fizjoterapeutyczne, które pomagają szybciej niż mikstura lecznicza!

Nie bójcie się, nie mamy złych intencji – chyba że ktoś odmówi rozgrzewki przed walką z potworami... Wpadajcie na nasze pokazy i zobaczcie, że fizjoterapia to nie tylko nauka, ale i świetna zabawa!

****Fizjoterapeuci – uzdrowiciele, których potrzebuje każda drużyna!*****

RATOWNICTWO MEDYCZNE

Prowadzący: RATOWNICTWO MEDYCZNE

Godzina: 09:00 - 15:00

Sala: 204

Opis:



Czy wasza drużyna straciła kleryka w ostatniej potyczce z bazyliiszkiem? Czy wasz mag wybrał ciepłą posadkę w gildii zamiast włóczyć się po krainach? Nic straconego! Najpierw, sprawdź, czy miejsce jest bezpieczne – czy w pobliżu nie ma wrogów, pułapek, toksycznych oparów albo aktywnych zaklęć – jeśli nie stwierdzisz w pobliżu ich obecności, zbierz drużynę i wyrusz do stoiska kierunku Ratownictwo Medyczne, w którym prezentowane będą:

Resuscytacja krążeniowo – oddechowa:

Czy zdarzyło się waszemu barbarzyńcy oberwać zbłąkanym zaklęciem i leży na ziemi bez dechu? Prawdopodobnie nastąpiła utrata przytomności albo nawet zatrzymanie krążenia. Zwykle, wasz kleryk dawał z tym sobie radę ale bez niego... zaprezentujemy, jak według obowiązujących standardów wykonać resuscytację krążeniowo – oddechową (RKO) niemowlęcia, dziecka oraz osoby dorosłej na dedykowanych do tych czynności trenażerach oraz jak w razie konieczności impulsem elektrycznym, bez użycia różdżki, czy zaklęć przywrócić serce do działania.

Tamowanie krwotoków:

Czasami zabłąkana strzała goblina przesmyknie się przez Twój pancerz i nagle zostawiasz za sobą czerwony ślad, po którym łatwo Cię wytropić. Jeśli nie masz zwojów zaklęcia leczenia lekkich lub ciężkich ran, zaklęcia koagulacji, błogosławieństwa krwi, a wasze zasoby mikstur leczących są na wyczerpaniu, to MY pokażemy Ci, jak bez pomocy arkanów prawidłowo zatrzymać i zabezpieczyć krwotok. Wystarczą do tego proste techniki i narzędzia.

Transport i unieruchamianie przy użyciu podbieraków i deski ortopedycznej:

Gdyby wasz mag nie zdezerterował, transport i unieruchamianie poszkodowanych mogłyby być realizowane za pomocą zaklęć z jego szerokiego repertuaru pozwalających na szybsze i bezpieczniejsze udzielanie pomocy poszkodowanym, minimalizując ryzyko pogłębienia urazów i zwiększając szanse na pełne wyzdrowienie. U nas zaprezentujemy te tradycyjne, stosowane przez Służby Ratunkowe metody.

Kamizelka Act Fast - do nauki rękoczynu Heimlicha:

Kiedy barbarzyńca odgryzie niedźwiedziowi ucho, aby go zniechęcić do ataku, ryzyko zadławienia jest większe niż mogło by się wydawać. Zwykle, w świecie magii, zamiast stosować tradycyjny rękoczyn Heimlicha, czarodzieje mogliby użyć prostych zaklęć, aby natychmiast udroźnić drogi oddechowe poszkodowanego, zapewniając szybkie i skuteczne działanie w sytuacjach zagrożenia życia. My zaklęć nie znamy, ale pokażemy Ci, jak to zrobić przy użyciu naszej kamizelki.

Prezentacja Wydziału Nauk Społecznych

Prowadzący: Prezentacja Wydziału Nauk Społecznych

Godzina: 09:00 - 15:00

Sala: 206

Opis:

TURYSTYKA

- „ Turystyka – Twoja karta do świata magii i przygód.”
„ Konkursy nie z tej ziemi” – (godz. 12.00)

WYCHOWANIE FIZYCZNE

- ” Twoja kondycja na orbicie doskonałości” prezentacja kierunku
Wychowanie fizyczne

Filologia angielska

-W jakim oni mówią języku? Analiza odmian języka angielskiego
używanych przez postacie świata Fantazy. (godz. 11.00)

Sto lat (nie)szcęścia

Prowadzący: Robert "Xanax" Koza

Godzina: 09:00 - 12:00

Sala: Stoisko RGFK

Opis:

Miasto tętni życiem, przygotowując się do corocznego święta nad jeziorem – czasu radości i muzyki. Niedługo na miasto padnie mroczny cień, a święto jak się później okaże, ma bardzo głęboko sięgające tradycje.

RPG System: D&D 5e

Gracze: 4

Poziom trudności: easy

Spotkanie autorskie

Prowadzący: Michał Gołkowski

Godzina: 10:00 - 11:00

Sala: Aula nr. 5

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Michał Gołkowski

Rocznik 1981, relatywnie duży przebieg, ale za to bezawaryjny i bezwypadkowy. Napęd na cztery koła, turbo, klimatyzacja i bogaty pakiet wyposażenia wnętrza.

Pisarz oraz poliglota. Z wykształcenia lingwista, z zawodu tłumacz symultaniczny, z zamiłowania historii wojskowości i antropologii kultury.

Najszybsze pióro polskiej fantastyki. Debiutował w nie tak znów odległym 2013 roku, od tego czasu zasypując wydawnictwo iście hurtową ilością co najmniej dwóch-trzech książek rocznie. Wciąż poszerzający się zakres jego tematów krąży pomiędzy tematyką wojenną, thrillerem psychologicznym, groteską, powieścią grozy, historią oraz wręcz rasowym, krwistym fantasy. Książki spływają mu z palców na klawiaturę tak szybko, że przeważnie sam nie pamięta ile ich wydał.

Od pewnego czasu zaangażowany – jakby mało tego było! – w prace dwóch spółek gamedevowych: Sylen Studio oraz Red Square Games, zajmujących się produkcją gier wideo, RPG oraz planszowych na podstawie jego wciąż poszerzanej, pogłębianej i rozciąganej poza granice przyzwoitości twórczości.

Nieźródnany prelegent i mówca, potrafiący bez zająknięcia i powtórzenia poprowadzić godzinny wykład o praktycznie dowolnej tematyce – od formowania się organizacji przestępczych we wczesnym okresie poradzieckim, wstecz aż do technik obłączniczych starożytnego Babilonu.

Brany prosto z salonu, pierwszy właściciel, brak ukrytych opłat.

Okazja jakich mało!

Słowiańska dusza, czyli ile w nas siedzi słowiańszczyzny

Prowadzący: Franciszek "Łędzian" Piątkowski

Godzina: 10:00 - 11:00

Sala: Aula nr. 213

Opis:

Dawni Bogowie odeszli, słowiańskie stwory zostały zapomniane, piękne tradycje trafiły do lamusa... Ale czy na pewno? Otóż nie! Udowodnimy sami sobie ile w nas siedzi dawnych przesądów, jak nieświadomie kultuujemy dawne obyczaje i czym tak naprawdę jest słowiańska dusza.

Gość specjalny

Franciszek Marek Piątkowski „Łędzian”

Mąż Karoliny, tata Zuzanny i Zofii, z wykształcenia prawnik, z zawodu adwokat, z zamiłowania bloger podróżniczo-kulinarny, zagorzały propagator słowiańskich klimatów. Z pasji pisarz i autor serii powieści w stylu słowiańskiego urban fantasy zgromadzonych pod nazwą Uniwersum Powiernika, na który składają się: seria powieści - „Powiernik”, „Widzący”, „Obrońcy” i „Wybrani”, spin-off "Trzej Maszkaronowie, czyli legendarna komedia" oraz zbiory opowiadań „Powiernik - Bogowie i stwory” oraz "Widzący-Bogowie i Stwory". Miłośnik wszelkich podróży, klimatów śródziemnomorskich i latynoamerykańskich, owoców morza i historii, z naciskiem na historię dawnych Słowian. Muzycznie osadzony w neoprogrrocku, powermetal i folku oraz wszelkich odmianach wyżej wskazanych stylów muzycznych

Gra komputerowa "Niezwyciężony" w perspektywie antropologicznej

Prowadzący: dr Radosław Bomba

Godzina: 10:00 - 11:00

Sala: Sala nr. 314

Opis: Brak opisu

Wojny Krwi - Zapomniany Diament Wśród Klasycznych Karcianek

Prowadzący: Filip "FallDamage" Marczuk

Godzina: 10:00 - 11:00

Sala: Aula nr. 313

Opis:

Niezwykle rzadka okazja zapoznania się i zagrania w nigdy niewydaną w Polsce grę karcianą z 1994 roku osadzoną w kultowym settingu TSR: Planescape. Zastanawialiście się kiedyś, co wasze postaci z D&D lub potencjalnie innych gier RPG robią po zakończeniu swojego doczesnego żywota? Wiele z nich trafia właśnie na jedno z licznych pól bitew w gigantycznym konflikcie toczącym się od zarania dziejów w zaświatach: Wojnie Krwi. Dowiedz się czym jest Planescape, czym jest Wojna Krwi i zagraj w prawdopodobnie najbardziej obskurną grę karcianą jaką zobaczysz w tym roku.

Pogadajmy o pisaniu i stwórzmy książkę idealną

Prowadzący: Panel dyskusyjny

Godzina: 10:00 - 11:00

Sala: Sala nr. 211

Opis:

Narracja trzecioosobowa czy pierwszoosobowa co bardziej cenimy w fantastyce? Zeszyt czy cegła? Wulgaryzmy czy piękna polszczyzna? Panel poprowadzi Feranos w dyskusji weźmie udział Janusz Stankiewicz oraz Jarosław Dobrowolski

POSTAPO + ANTEK SREBRNY - czyli czy można w Polsce żyć z komiksów? Spotkanie z autorem komiksów

Prowadzący: Hubert Ronek

Godzina: 10:00 - 11:00

Sala: Sala nr. 83

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Hubert Ronek

Autor komiksów, rysownik, scenarzysta, publicysta. Współtwórca bestsellerowej serii "Wojenna odyseja Antka Srebrnego" oraz "W.E." czyli komiksowego hitu crowdfundingu, krążącego w okolicach postapo i szeroko pojętej fantastyki. W swoim dorobku ma tysiące plansz komiksowych i rysunków (publikacje w albumach, antologiach, podręcznikach, czasopismach i grach planszowych...). Prowadzi autorski kanał YT POP KADR.

Pokazywanki z Władcy Pierścieni

Prowadzący: Łucja "Łuczi" Gospodaryk oraz Igor "Jegor" Gospodaryk

Godzina: 10:00 - 12:00

Sala: Sala nr. 212

Opis:

Pokazywanki związane z uniwersum Władcy Pierścieni

Mandalorianie czyli trzecia siła Gwiezdných Wojen

Prowadzący: Lena "Venash" Sawicka

Godzina: 10:00 - 11:00

Sala: Sala nr. 311

Opis:

Kompleksowa historia Mandalorian zarówno w kanonie jak i legendach, przedstawienie ich kultury i zwyczajów.

Konkurs Wiedzy o Grach Video

Prowadzący: Bartek Kozak oraz Adrian Nakonieczny (Federacja Fantastyki Feniks)

Godzina: 10:00 - 12:00

Sala: Sala nr. 214

Opis: Brak opisu

Wujkowie Jin Linga, czyli Mo Dao Zu Shi w skrócie

Prowadzący: Wiktoria Anna "Sei" Oleksy

Godzina: 10:00 - 11:00

Sala: Sala nr. 312

Opis:

Dlaczego fabuła nowelki Mo Dao Zu Shi kręci się wokół wujków Jin Linga, a sam chłopiec nie jest nawet głównym bohaterem? W jaki sposób skomplikowane więzi rodzinne wpływają na powieść? Opowiem koneksjach rodzinnych w popularnej chińskiej nowelce z gatunku Danmei - Mo Dao Zu Shi. A także dodam kilka nieoczywistych ciekawostek o symbolice użytej w nowelce.

Anioł, smok i demon wchodzą do baru, czyli o graniu w Defiant RPG

Prowadzący: Jakub Zapła

Godzina: 10:00 - 11:00

Sala: Sala nr. 77

Opis:

Defiant RPG jeszcze nie wyszedł w języku polskim, a już mówi się o nim rozmaite rzeczy. Można usłyszeć, że to gra pełna erotyki, ale też, że skupia się na wielkiej polityce. Że ma mechanikę nietypową i wielowymiarową, ale też, że niewiele tu zasad. Krótko mówiąc, powiadają, że to wymagająca gra. Nic bardziej mylnego! To prosty i przyjazny system, który bardzo łatwo dostosowuje się do tego, w co chcecie zagrać. Jesteście w nim Niezłomnymi. Nadprzyrodzoną arystokracją, walczącą przeciwko szalejącej Apokalipsie. Aniołami. demonami i pomniejszych bóstwami rządzącymi ostatnimi bastionami światła w skazanym na zagładę świecie. Opowiemy na tej prelekcji, jak działa Defiant RPG, jak wygląda jego świat, w jaki sposób mechanika wspiera jego tematykę i co czyni go wyjątkowym.

Improwizowany Fantasy Role Play

Prowadzący: Bartosz "Kumpel" Kmieć

Godzina: 10:00 - 14:00

Sala: Sala RPG nr. 66

Opis:

Mieliście kiedyś tak, że chcieliście zagrać jakąś postacią ale nigdy nie pasowała do opowieści albo fabuły którą przygotował dla was mistrz gry? Albo czy kiedykolwiek obawialiście się że możecie wystrzelić liniową fabułę daleko za tory scenariusza? No to mam dla was dobrą wiadomość bo sesja o której czytasz jest improwizowana i kompletnie oparta o wasze postacie. Zanurzymy się w świat fantasy o tylu różnych wątkach i motywach że każda postać będzie pasować i każda sugestia gracza może zostać wdrożona w życie. Opowieść, którą wspólnie napiszemy będzie w bardzo dużym stopniu opierać się o waszą pomysłowość i odgrywanie ról. Walki będą narracyjne, oparte o tylko 6 prostych statystyk i rzut K10. Zagramy też z kilkoma moimi makietami które nadadzą całej zabawie odrobinę immersji. Przed przyjściem na sesję wyposażcie się więc pomysłem na postać, szczyptę kreatywności i dobre nastawienie. P.S. Możecie też zabrać figurkę swojej postaci ;D

RPG System: Autorski system (Z naciskiem na Role Play)

Gracze: Nie podano

Poziom trudności: medium

Blizna na zawsze

Prowadzący: Daniel "Wilk" Legut (Fundacja Lubikon)

Godzina: 10:00 - 13:00

Sala: Sala RPG nr. 70

Opis:

W miasteczku zwanym Blizną rozpoczyna się Festiwal Zamkniętych Oczu. Mieszkańcy tych terenów wierzą, że gdy żaden z dwóch księżyców nie świeci, bogowie też zamykają oczy. Jest to pretekst to korzystania ze wszelkich przyjemności życia. Oczywiście w głównym mieście tego rejonu obchody są dużo huczniejsze, ale każde miasteczko też chce coś uszczknąć dla siebie z tej tradycji. Tak więc przez następne dwa dni mieszkańcy nie będą robić nic oprócz picia, tańczenia, obżerania się lub lenienia się- wszystkiego, na co na co dzień nie mogą sobie pozwolić, bez wyrzutów sumienia. Zostaliście wysłani, aby wesprzeć garnizon Blizny. Zwykle strażnicy radzili sobie z utrzymaniem porządku, jednak obawiają się, że tegoroczny festiwal może być inny. Jaki związek z nadchodzącym festiwalem ma podpalenie ratusza i zniknięcie kowali?

RPG System: Dungeon World

Gracze: Nie podano

Poziom trudności: easy

Konkurs Narracyjny

Prowadzący: Hubert "Jankos" Jankowski & Magdalena "Wiewka" Kalinowska

Godzina: 10:00 - 12:00

Sala: Topory Sala nr. 47

Opis:

Znany z wielu konwentów - konkurs improwizowanych opowieści, dla których inspiracją będą grafiki i utwory muzyczne.

Konkursy, warsztaty i gry

Prowadzący: Stowarzyszenie Topory

Godzina: 10:00 - 22:00

Sala: Stoisko Topory

Opis:

1. Toporowe Bingo! - wykonaj listę konwentowych questów, aby zgarnąć odjazdowe upominki
2. Warsztat tworzenia spójnych drużyn w grach fabularnych
3. Konkurs na stworzenie najlepszego '1 Page RPG'
4. Jak dobrze grać w kalambury? - Warsztaty podstawowych znaków i combosów
5. Pogadanki o fantastyce, Story Cubes i wiele innych atrakcji.

Przybywajcie tłumnie i dajcie się ponieść wyobraźni!

Malowanie twarzy - wciel się w rolę ulubionej postaci z bajek czy gier!

Prowadzący: Wioska Dziecięca

Godzina: 10:00 - 11:00

Sala: Sala nr. 207

Opis:

To kolejna szansa, by przenieść się do innego świata! Wybierz postać, która zawsze była Twoim idolem, i pozwól, by nasi artyści stworzyli magiczną przemianę na Twojej twarzy!

Bitwy na stołach - pokazy i nauka gier bitewnych

Prowadzący: Klub APS

Godzina: 10:00 - 18:00

Sala: Sala nr. 105

Opis:

Odkryj fascynujący świat gier bitewnych z figurkami! Podczas pokazów zaprezentujemy różnorodne systemy, takie jak One Page Rules, PMC 2670, Stars and Steel, Warmaster oraz Trench Crusade. Dowiesz się, jak strategicznie planować ruchy, zarządzać armią i czerpać radość z taktycznych rozgrywek. Niezależnie od tego, czy jesteś nowicjuszem, czy weteranem, znajdziesz tu coś dla siebie. Dołącz do nas i zanurz się w emocjonujących bitwach na miniaturowych polach walki!

Pokaz i Nauka Gry - Nosacze gra fabularna

Prowadzący: Kamil Urban i Szymon Mazur

Godzina: 10:00 - 20:00

Sala: Sala nr. 106

Opis:

Nosacze Gra Fabularna to RPG, w którym przeżyjesz przygodę w godzinę! Wyrusz na przygodę by przywrócić równowagę w magicznej i niezbadanej Puszczy... gdzie wszystko co się rymuje musi być prawdą.

W Nosaczach Grze Fabularnej role mistrza gry i graczy są tak samo łatwe i wymagają zaledwie 15 minut przygotowania. Jeśli wolisz dołąć dobrą historię od długich zasad, wpadnij zagrać w Nosacze na FALKONIE

Gość specjalny

Nosacze Gra Fabularna

Nosacze Gra Fabularna to RPG, w którym przeżyjesz przygodę w godzinę! Wyrusz na przygodę by przywrócić równowagę w magicznej i niezbadanej Puszczy... gdzie wszystko co się rymuje musi być prawdą.

W Nosaczach Grze Fabularnej role mistrza gry i graczy są tak samo łatwe i wymagają zaledwie 15 minut przygotowania do gry. Proste zasady Nosaczy sprawiają, że gra jest świetnie odbierana przez rodziny i osoby, które wolą dobrą historię od długich zasad.

Sparking Void - Beyblade

Prowadzący: Lubelski Klub Beyblade

Godzina: 10:00 - 22:00

Sala: Sala nr. 106

Opis:

Dyski? Bączki? Pod różnymi nazwami można kojarzyć Beyblade, japońską gre. Zapraszamy na nasze stoisko aby spróbować swoich sił, poznać historie i mierzyć się z innymi uczestnikami!

prezentacja i nauka gry DUX

Prowadzący: Hubert "Morgot" Stasiuk

Godzina: 10:00 - 16:00

Sala: Sala nr. 106

Opis:

Dux to dwuosobowa strategiczna karcianka osadzona w świecie fantasy. Gracze wcielają się w dowódców różnorodnych sił, którzy podczas rozgrywki będą na zmianę wprowadzać jednostki do walki, zyskiwać przychylność bogów oraz wydawać rozkazy aby zwyciężać na polach bitwy.

Gra nie jest kolekcjonerska, co oznacza, że każda karta jest silna, a zwycięstwo zależy przede wszystkim od strategii i sprytu dowódcy.

Kantyna 79

Prowadzący: Kantyna 79

Godzina: 10:00 - 00:00

Sala: Sala nr. 311

Opis:

Kantyna 79 to klimatyczne miejsce rodem z serialu Clone Wars! Spotkaj Klony, Jedi, Sithów i łowców nagród, spróbuj unikalnych napojów inspirowanych światem Star Wars, a także weź udział w grze Klony vs Droidy. Czekają na Ciebie Holoszachy, gry karciane, wystawa broni, pokaz mieczy świetlnych i wiele więcej! Odwiedź nas i poczuć się jak w sercu galaktycznego konfliktu!

Urbex jako lustro Post-apokalipsy - wyobrażenie zniszczonego świata i dokumentacja utraconej historii

Prowadzący: Damian Fedoniuk, Dominik Wybacz (Radioaktywny.pl)

Godzina: 11:00 - 12:00

Sala: Aula nr. 5

Opis:

- Kim jesteśmy i czym jest „URBEX”
- Urbex jako inspiracja dla post-apokaliptycznych wyobrażeń w popkulturze
- Psychologia eksploracji opuszczonych miejsc w kontekście post-apokalipsy
- Urbex jako sposób odkrywania i dokumentowania zapomnianej historii

Spotkanie autorskie

Prowadzący: Anna Szumacher

Godzina: 11:00 - 12:00

Sala: Aula nr. 213

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Anna Szumacher

Tłumaczka, redaktorka, pisarka, dziennikarka – w zależności od układu gwiazd i aktualnych potrzeb – z wykształcenia archeolog. Autorka głównie fantastyczna i zwolenniczka tezy, że jeśli pomysł jest głupi, ale działa, to nie jest głupi. Dumna matka kilkudziesięciu opowiadań, dwóch serii fantastycznych: trylogii Słowotwórczyni i cyklu Marii Dee oraz powieści Arcana.

Miłośniczka wszelkiego rodzaju portal fantasy, czemu daje upust w obecnie pisanych książkach. Gorliwa wyznawczyni kawy, czekolady i puchatych dresów. Pisze od zawsze, a jej pierwsza książka składa się z dwóch nabazgranych kredką stron i własnoręcznie narysowanej okładki.

Entomologia Ćmy, czyli polskiego superbohatera

Prowadzący: Ćma Komiks

Godzina: 11:00 - 12:00

Sala: Sala nr. 314

Opis:

„Ćma” to ociekający stylistyką noir komiks o herosie z Warszawy dwudziestolecia międzywojennego. Ale nie takiej, jaką znacie z kart historii. Witajcie w retrofuturystycznej stolicy mafijnych szajek, skorumpowanych biurokratów i sekretnych łóż, gdzie każde nieuważne słowo może być tym ostatnim. Czy nasz śmiałek stawia czoła wyzwaniu? W końcu leci jak ćma. Jak ćma do ognia.

Gość specjalny

Komiks Ćma

„Ćma” to ociekający stylistyką noir komiks o herosie z Warszawy dwudziestolecia międzywojennego. Ale nie takiej, jaką znacie z kart historii. Witajcie w retrofuturystycznej stolicy mafijnych szajek, skorumpowanych biurokratów i sekretnych łóż, gdzie każde nieuważne słowo może być tym ostatnim. Czy nasz śmiałek stawia czoła wyzwaniu? W końcu leci jak ćma. Jak ćma do ognia.

O Ćmie, życiu w obrazkowych kadrach i nadchodzących projektach opowiedzą Tomasz Grodecki, scenarzysta i pomysłodawca serii nominowanej do Nagrody „Nowej Fantastyki” w kategorii Polski Komiks Roku, oraz rysownicy – Kacper Wilk i Tomasz R. Borkowski.

Tomasz Grodecki – pomysłodawca i scenarzysta „Ćmy” nominowanej do Nagrody „Nowej Fantastyki” w kategorii Polski Komiks Roku. Dziennikarskie szlify zdobywał, prowadząc kolumnę „Comix Zone” na Portalu PSX Extreme, a także pisząc do takich miejsc jak Aleteia, Interia Muzyka czy Gotham w deszczu. Z wykształcenia prawnik. Z zamiłowania cosplayer. Naczelnym dandys polskiego komiksu.

Tomasz R. Borkowski – rysownik „Ćmy”, student Akademii WIT w Warszawie na Wydziale Grafiki. Z zawodu grafik komputerowy, po godzinach freelancer tworzący ilustracje. Poza komiksami interesuje się grammi retro, estetyką vintage.

Kacper Wilk – rysownik i animator „Ćmy”. Student Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych na wydziale Grafiki / Sztuki Nowych Mediów będący w trakcie tworzenia komiksu multimedialnego jako głównego projektu licencjackiego. Od dziecka pasjonat komiksowy lubiący wyszukiwać coraz to dziwniejsze i mało mainstreamowe okazy. Po pracy komiksowej fotografuje i nagrywa filmy.

Konkurs wiedzy z Gwiezdnych Wojen dla dzieci

Prowadzący: Konkurs

Godzina: 11:00 - 12:00

Sala: Sala nr. 311

Opis: Brak opisu

Dziki Zachód - fakty i mity o amerykańskich kowbojach

Prowadzący: Piotr Tomczuk "ThePolishCowboy"

Godzina: 11:00 - 12:00

Sala: Sala nr. 211

Opis:

Kowboje, rewolwerowcy i saloony – czy tak rzeczywiście wyglądał Dziki Zachód? Na tej prelekcji rozwiemy najpopularniejsze mity związane z tym okresem. Dowiesz się, kim naprawdę byli kowboje, czy pojedynki w samo południe to hollywoodzki wymysł. Przyjrzymy się legendarnym postaciom i wydarzeniom, które stały się podstawą westernowych opowieści, ale także odkryjemy mniej znane, fascynujące historie z amerykańskiego pogranicza.

Gość specjalny

Piotr Tomczuk "The PolishCowboy"

Piotr, znany też jako The Polish Cowboy, za pośrednictwem swojego kanału TikTok przekazuje szerokiemu gronu odbiorców opowieści o Dzikim Zachodzie. Współtworzył kanał na YouTube o nazwie "Niepoprawny Dyplomata". Specjalizuje się w temacie amerykańskiej kultury.

Podczas spotkań z młodzieżą w Polsce opowiada o Stanach Zjednoczonych, podróżach oraz o zagadnieniach kulturowych.

Aktywny zawodnik futbolu amerykańskiego w klubie Tytani Lublin. Trener przygotowania fizycznego, bokser, instruktor jazdy konnej. Pilot wypraw do USA w ramach firmy Odkryj Amerykę

Wiceprezes Fundacji Rozwoju, Edukacji i Przedsiębiorczości oraz członek United Nations Association Poland i Polish Youth Association z USA. Miał okazję być częścią delegacji RP na 51. Posiedzenie Rady Praw Człowieka ONZ w Genewie.

Antropomorficzne figury w kulcie przodków w praktykach różnych kultur.

Prowadzący: Dr. Agata Świdzińska

Godzina: 11:00 - 12:00

Sala: Sala nr. 83

Opis:

Antropomorficzne figury w zależności od środowiska, miejscowych wierzeń, zwyczajów, upodobań były obiektami kultu, postaciami magicznymi, fetyszami, modelami, dziełami sztuki i... zabawkami. Te figury zwane są w literaturze etnograficznej lalkami, powszechnie znanymi i obecnymi w każdej kulturze. Ich powszechność związana jest z potrzebami psychicznymi człowieka, odnoszącymi się do wyjaśnienia jego miejsca w świecie i relacji z otaczającą naturą. Niezwykłe związki łączą ją z obrzędami, wierzeniami, kultami, magią i wieloma innymi dziedzinami. Jej najważniejsza funkcja „uczłowieczenia” potwierdza jej ogromy, semantyczny status

Animcowe podsumowanie roku 2024

Prowadzący: Kacper "Hoki" Kopeć (Fundacja Lubikon)

Godzina: 11:00 - 12:00

Sala: Sala nr. 312

Opis:

2024 był bardzo dobrym rokiem, jednym z najlepszych dla fanów japońskiej animacji. Na tej prelekcji porozmawiamy o większości tytułów, które pojawiły się w ciągu ostatnich 12 miesięcy oraz były warte uwagi. Omówimy hity sezonów, serie, które zawiodły oczekiwania, oraz te, które zaskoczyły swoją oryginalnością i świeżością.

Przygody w Ankh-Morpork, czyli RPG na Świecie Dysku

Prowadzący: Jakub Zapła

Godzina: 11:00 - 12:00

Sala: Sala nr. 77

Opis:

W odległym, trochę już zużytym układzie współrzędnych, na płaszczyźnie astralnej, która nigdy nie była szczególnie płaska, skłębiona mgiełka gwiazd rozstępuje się z wolna. Spójrzcie... Oto przed Wami pierwsze RPG osadzone na Świecie Dysku (a konkretnie w największym i najbrudniejszym jego mieście), które ukaże się po polsku! W dodatku będzie wydawane przez Copernicus Corporation, a na tej ekipie można polegać, jak na Straży (a nawet jak na funkcjonariuszu Marchewie!). Z tej prelekcji dowiedziecie się co i jak, a może też z jakiego powodu, no i czemu gardło sobie podrzynam, żeby przekonać Was do tej gry!

Spotkanie autorskie

Prowadzący: Tomasz Kołodziejczak

Godzina: 11:00 - 12:00

Sala: Aula nr. 313

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Tomasz Kołodziejczak

Pisarz (m.in. cykle „Dominium Solarne”, „Ostatnia Rzeczpospolita”), laureat nagrody im. Janusza Zajdla za

powieść „Kolory sztandarów”.

Autor scenariuszy komiksowych (m. in. „Batman”, „Joker”, „Wujek Sknerus”). Przez 25 lat kierował największym polskim wydawnictwem komiksowym („Klub Świata Komiksu – Egmont”).

Recenzent i felietonista, także autor gier (m.in. „Strefa śmierci”, „Zbuduj swój Kaczogród”, „Rings Sculptors”).

W swoim czasie redaktor naczelny kilku pism związanych z fantastyką i komiksem („Magia i Miecz”, „Voyager”, „Świat Komiksu”, „Kaczor Donald”), vloger „Kanału Fantastycznego”.

Na podstawie jego cyklu „Ostatnia Rzeczpospolita” powstaje multimedialny projekt „Nanokadabra”.

Spotkanie z bohaterami ze Star Wars

Prowadzący: Wioska Dziecięca

Godzina: 11:00 - 12:00

Sala: Sala nr. 207

Opis:

Jeżeli jeszcze nie spotkałeś bohaterów Galaktyki, to teraz masz szansę na wyjątkowe spotkanie! Niezwykle postacie, z którymi możesz porozmawiać, zrobić zdjęcie lub wziąć udział w fantastycznych aktywnościach.

Wirus - turniej

Prowadzący: Federacja Fantastyki Feniks oraz Wszystko Gra- Strażnicy Kazamaty

Godzina: 11:00 - 13:00

Sala: Sala nr. 104 - TURNIEJE

Opis:

Stań do walki z niebezpiecznymi patogenami w dynamicznej grze karcianej "Wirus". Twoim celem jest skompletowanie zdrowego ciała, jednocześnie sabotując wysiłki przeciwników poprzez zarażanie ich organów. Szybka, emocjonująca rozgrywka pełna zwrotów akcji zapewni mnóstwo zabawy. Idealna propozycja na turniejowe potyczki – dołącz i pokaż, że potrafisz pokonać każdą epidemię!

Spotkanie autorskie

Prowadzący: Magdalena Kozak

Godzina: 12:00 - 13:00

Sala: Aula nr. 5

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Magdalena Kozak

Oficer Sił Powietrznych RP, strzelec i spadochroniarz, weteran misji bojowych i lotniczych na Bliskim Wschodzie, lekarz pokładowy w śmigłowcach wojskowej służby poszukiwawczo-ratowniczej... Ta kobieta, kiedy mówi o PRZYGODZIE, doskonale wie, o czym mówi. A kiedy wpadniecie w sidła jej dynamicznej narracji, nie wypuści Was, póki nie pochłoniecie opowieści do ostatniego zdania.

Magdalena Kozak była nominowana do Nagrody Literackiej im. Jerzego Żuławskiego (za powieść „Łzy diabła”), czterokrotnie do Nagrody Nautilus (za powieści „Nocarz” i „Renegat” oraz opowiadania „Operacja »Faust«” i „Cynglarze”) oraz pięciokrotnie do Nagrody Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla (za powieści „Nocarz”, „Renegat”, „Nikt”, „Łzy diabła” oraz opowiadania „Sznurki przeznaczenia” i „Strasznie mi się podobasz”).

Do wykreowanych przez nią światów wchodźcie na własną odpowiedzialność.

Zostaliście ostrzeżeni.

Różne oblicza Geralta z Rivii - porównanie wizji Wiedźmina w różnych mediach

Prowadzący: Lanca

Godzina: 12:00 - 13:00

Sala: Aula nr. 213

Opis:

Omówienie różnic w przedstawieniu postaci Geralta z Rivii przez Andrzeja Sapkowskiego, CD Projekt RED i innych. Mam tu na myśli zarówno wygląd jak i charakter Geralta, który zmieniał się nie tylko z wiekiem ale też po prostu w zależności od tego, kto tę postać wykreował.

Gość specjalny

Filip "Lanca" Mira

Twórca internetowy od 2012 roku, znany głównie z prowadzenia kanału YouTube o nazwie "Lanca". Początkowo miał on być miejscem na filmy typu Let's Play, jednak szybko skoncentrował się na poradnikach i ciekawostkach dotyczących gier z serii **Gothic**, co spotkało się z dużym zainteresowaniem widzów. W młodym wieku (14-16 lat) osiągnął wyświetlenia sięgające dziesiątek tysięcy, co zmotywowało go do dalszego rozwoju.

Z biegiem czasu, w okresie szkoły średniej, jego pasja przeniosła się na uniwersum **Wiedźmina**, które stało się głównym tematem jego twórczości. Wciąż jednak od czasu do czasu powraca do Gothic'a, publikując treści związane z tą serią. Rokiem przełomowym w karierze Filipa był 2021, kiedy to po ukończeniu technikum i rozpoczęciu studiów postanowił podejść do tworzenia treści bardziej profesjonalnie, kładąc nacisk na jakość filmów oraz dogłębną analizę tematów, głównie dotyczących lore Wiedźmina.

Na kanale można znaleźć również inne projekty, takie jak popularna seria „100 Ciekawostek w grach”. Dzięki swojemu zaangażowaniu i wiedzy, Filip zgromadził społeczność liczącą ponad **83 tysiące subskrybentów** oraz osiągnął ponad **33 miliony wyświetleń**. Obecnie jego kanał uznawany jest za największe polskie medium skupione wyłącznie na tematyce Wiedźmina.

Czy demoludzkie kino SF miało szanse z hollywoodzkimi superprodukcjami?

Prowadzący: Tomasz Kreczmar

Godzina: 12:00 - 13:00

Sala: Sala nr. 314

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Tomasz Kreczmar

Rocznik 1973 roku. Był dziennikarzem, publicystą i tłumaczem, zajmującym się grami elektronicznymi oraz fabularnymi. W latach 80. należał do ruchu fanowskiego, pracując m.in. przy publikacjach trzeciego obiegu. W latach 90. pracował w wydawnictwie MAG przy erpegach. Na początku XXI wieku szefował pismu programowemu o grach i nowych technologiach o nazwie Hyper. Potem pracował w elektronicznej rozrywce.

W 2023 roku wydał książkę „Byłem geekiem w PRL-u: Opowieść o intelektualnej pożywce nerdów tamtych lat”, która zrodziła się na fundamencie popularności artykułów pisanych do magazynu Pixel.

W 2024 roku ukazała się jego książka „Kostki zostały rzucone”, poświęcona historii gier fabularnych na świecie i w Polsce - to pierwsza taka publikacja w naszym kraju.

Prywatnie mąż i ojciec. Naukowo podwójny magister i nadto inżynier.

Beskidnicy i tołhaje

Prowadzący: Jacek Komuda

Godzina: 12:00 - 13:00

Sala: Aula nr. 313

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Jacek Komuda

Jacek Komuda to zawodowy pisarz historyczny i jednocześnie historyk z wykształcenia, zafascynowany najtragiczniejszymi zakrętami dziejów Polski i dawnej Rzeczypospolitej szlacheckiej. Autor czternastu powieści historycznych, z których najślawniejsze to cykl „Samozwaniec”, opowiadający o polskiej wyprawie na Moskwę na początku XVII wieku. A także powieści „Hubal” opowiadającej o losach legendarnego zagończyka i dowódcy kawalerii, majora Henryka Dobrzańskiego, który we wrześniu 1939 roku nie złożył broni po przegranej wojnie. Kolejno w cyklu ukazało się „Westerplatte”, poświęcone bohaterskiej obronie Wojskowej Składnicy tranzytowej w Gdańsku w pierwszych dniach II wojny światowej. W przygotowaniu jest kolejna książka o wrześniu - „Wizna”, która niebawem ukaże się nakładem wydawnictwa Fabryka Słów. Opowiada o walce jaką stoczyli nieliczni i osamotnieni żołnierze kapitana Władysława Raginisa z przeważającymi siłami niemieckiego korpusu pancernego generała Heinza Guderiana w obronie umocnionych pozycji nad Biebrzą i Narwią.

Jacek Komuda przede wszystkim ślubował wierność prawdzie historycznej, dlatego nie stroni od brutalnych, mocnych kart naszych dziejów. Inaczej niż Sienkiewicz woli pisać ku przestrodze niż ku pokrzepieniu serc. Wskrzesza dawne obyczaje, postacie, zapomniane miejsca. Jego bohaterowie to zwykle niepoprawni politycznie ludzie, miotani namiętnościami, nie zaś papierowe ideały. Autor jako jeden z nielicznych ludzi pióra uczestniczy w prawdziwych rekonstrukcjach historycznych jako XVII-

wieczny polski husarz, pancerny i Lisowczyk, poznając w ten sposób realia dawnego pola walki. Na Potędze, własnej ukochanej klaczy przejechał pół Polski, kawałek Ukrainy i jeszcze większy Bieszczadów, razem z Pogórzem Przemyskim. Nakładem Fabryki Słów ukazały się także takie powieści jak „Banita” - mroczna i zaskakująca historia o miłości szlachcica - rębajły Jacka Dydyńskiego i pięknej kurtyzany, a także „Wilcze gniazdo”. „Bohun” poświęcony największej klęsce Rzeczypospolitej w wojnach z Kozakami, „Czarna szabla” i „Diabeł Łańcucki” rozgrywające się na południowo-wschodnich kresach Rzeczypospolitej. Z kolei „Galeony Wojny” to przedstawicielka literatury marynistycznej ukazująca walki polskiej floty za czasów Zygmunta III Wazy. Starszymi pozycjami autora są: Villon: Imię Bestii (2005) i Villon: Herezjarcha (2008); zbiory opowiadań o Franciszku Villonie, francuskim poecie wyklętym żyjącym w XV wieku.

20 komiksów fantastycznych, które warto przeczytać

Prowadzący: Tomasz Kołodziejczak

Godzina: 12:00 - 13:00

Sala: Sala nr. 211

Opis:

W Polsce ukazały się setki komiksów fantastycznych w różnych formatach, gatunkach i stylach. Tomasz Kołodziejczak, wydawca, znawca i autor komiksów, przedstawi 20 serii, od których warto zacząć przygodę z komiksową fantastyką.

Wybrał świetnie narysowane i opowiedziane tytuły reprezentujące różne odmiany fantastyki. Serie autorów francuskich, amerykańskich, japońskich, polskich.

Gość specjalny

Tomasz Kołodziejczak

Pisarz (m.in. cykle „Dominium Solarne”, „Ostatnia Rzeczpospolita”), laureat nagrody im. Janusza Zajdla za powieść „Kolory sztandarów”.

Autor scenariuszy komiksowych (m. in. „Batman”, „Joker”, „Wujek Sknerus”). Przez 25 lat kierował największym polskim wydawnictwem komiksowym („Klub Świata Komiksu – Egmont”).

Recenzent i felietonista, także autor gier (m.in. „Strefa śmierci”, „Zbuduj swój Kaczogród”, „Rings Sculptors”).

W swoim czasie redaktor naczelny kilku pism związanych z fantastyką i komiksem („Magia i Miecz”, „Voyager”, „Świat Komiksu”, „Kaczor Donald”), vloger „Kanału Fantastycznego”.

Na podstawie jego cyklu „Ostatnia Rzeczpospolita” powstaje multimedialny projekt „Nanokadabra”.

Gwiezdnowojenne inspiracje

Prowadzący: Maciej Nowak - Kreyer

Godzina: 12:00 - 13:00

Sala: Sala nr. 212

Opis: Brak opisu

Mandaloriański arsenał

Prowadzący: Kacper “Zastava” Zawada

Godzina: 12:00 - 13:00

Sala: Sala nr. 311

Opis:

Masa ciekawostek odnośnie mandaloriańskich pancerzy, broni, statków kosmicznych i innych pojazdów

Wszystko jest fikcją

Prowadzący: Jarosław Dobrowolski

Godzina: 12:00 - 13:00

Sala: Sala nr. 83

Opis:

Prelekcja o tym, jak zakopujemy się w gąszczu absurdalnych konwencji.

Gość specjalny

Jarosław Dobrowolski

Urodzony i wychowany na warszawskim blokowisku. Jego powieści są utrzymane w stylistyce dark i grozy, ale nie

stronią od ciętego humoru i często są komentarzami do współczesnej rzeczywistości. Wydał serię Krwiopijca ("Delirium", "Cyjan"), "Dziwny Zachód", "Mecha fiction" oraz najnowszy kryminał "Zły Samarytanin". Prywatnie zapalony motocyklista, karateka i gracz RPG. Uwielbia oglądać horrory, sf, od lat psychofan Gwiezdných Wojen.

Pierwowzory postaci z Bungo Stray Dogs - Pisarze i poeci nie tylko z Japonii

Prowadzący: Halina "Choso" Todorowska

Godzina: 12:00 - 13:00

Sala: Sala nr. 312

Opis:

Bungo Stray Dogs to anime, którego postacie są inspirowane poetami i pisarzami, którzy istnieli i tworzyli na prawdę. Na mojej prelekcji chciałabym przybliżyć uczestnikom ich życiorysy i twórczość, omówić niektóre dzieła i porównać pierwowzory do rzeczywistych postaci uniwersum Bungo Stray Dogs. Prelekcja będzie miała charakter dyskusyjny.

Magia, natura i... biurokracja?! - Świat Nosaczy Gry Fabularnej

Prowadzący: Szymon Mazur

Godzina: 12:00 - 13:00

Sala: Sala nr. 77

Opis:

Poznaj świat absurdałnej magii, potężnej natury i biurokracji – Świat Nosaczy! Autor systemu RPG opowie o settingu między baśnią a kreskówką oraz o tym, jak stworzyć świat, który odbiorca poczuje wszystkimi zmysłami. Jeśli kochasz worldbuilding, kreskówki lub stare polskie animacje, ta prelekcja jest dla siebie!

Warsztaty - Zostań Wojownikiem Galaktyki!

Prowadzący: Akademia Saber Arts Kraków

Godzina: 12:00 - 14:00

Sala: Sala nr. 214

Opis:

Nie chcesz być tylko widzem? Chwyc za miecz i dołącz do nas!

Podczas warsztatów poznasz podstawy walki na miecze świetlne w sposób bezpieczny i przystępny. Nasi instruktorzy pokażą Ci, jak prowadzić pojedynek w stylu godnym galaktycznych wojowników. To idealna okazja, by na własnej skórze poczuć klimat Gwiezdných Wojen i nauczyć się pierwszych technik, które mogą być początkiem Twojej przygody z SaberArts.

Dołącz do nas i przekonaj się, że Moc naprawdę istnieje!

Wstęp do systemu Earthdawn Świt Ziemi 4ed.

Prowadzący: Hubert "Jankos" Jankowski & Grzegorz "Furael" Podkalicki

Godzina: 12:00 - 13:00

Sala: Topory Sala nr. 47

Opis:

Chciałbyś zostać superbohaterem w świecie fantazy ?

Kochasz heroiczne czyny, magię i barwne, oryginalne światy ?

Może ekscytuje Cię wizja bitew powietrznych okrętów napędzanych magią ?

To wszystko i znacznie więcej znajdziesz w systemie Earthdawn: Świt Ziemi.

Zapraszam na prelekcję podczas, której postaram się przekonać słuchaczy, że to system, który warto poznać.

KońKursy

Prowadzący: Kamil Makoś

Godzina: 12:00 - 15:00

Sala: KońKursy

Opis:

Stanie na czas w pozycji na małyssa albo wilka - Kto najdłużej ustoi w pozycji ten wygrywa

Quiz z wiedzy o postaciach z gier - Każdy dostaje kartkę z numerami pytań i odpowiadają. Wygrywa ten, który odpowie na najwięcej.

Gra w mordercę - Zabawa w kółku i odpada ten, który zostanie "zabity" czyli dostrzeże wyraźny znak od wybranego mordercy.

Głuchy telefon niewerbalny - Przekaż wiadomość bez pomocy słów

Kosmiczne kolorowanki

Prowadzący: Wioska Dziecięca

Godzina: 12:00 - 13:00

Sala: Sala nr. 207

Opis:

Zanurz się w kreatywnym świecie kolorów! Przygotowaliśmy dla Ciebie specjalne kolorowanki inspirowane kosmicznymi podróżami. Koloruj rakiety, planety, galaktyki i międzygwiazdne stworzenia, aby stworzyć swoje własne, niepowtarzalne dzieło sztuki!

Warsztaty Malowania Figurek

Prowadzący: Piotr Zabrotowicz

Godzina: 12:00 - 14:00

Sala: Sala nr. 104 - WARSZTATY

Opis:

Zapraszamy na warsztaty malowania figurek, gdzie pod okiem doświadczonych instruktorów poznasz techniki malarskie, które ożywią Twoje modele. Niezależnie od poziomu zaawansowania, nauczysz się, jak nadać figurce głębię, wyrazistość i unikalny charakter. Dołącz do nas i odkryj radość tworzenia małych dzieł sztuki!

Blood Wars - pokaz gry

Prowadzący: Filip "FallDamage" Marczuk

Godzina: 12:00 - 14:00

Sala: Sala nr. 105

Opis:

Zastanawialiście się kiedyś, co Wasze postaci z D&D robią po zakończeniu swojego doczesnego życia? Wiele z nich trafia na jedno z licznych pól bitew w gigantycznym konflikcie toczącym się od zarania dziejów w zaświatach: w Wojnie Krwi. Wojny Krwi to wieloosobowa strategiczno/bitewna gra karciana (TCG) z 1995 roku osadzona w najbardziej odjechanym settingu D&D: Planescape. Gra wymaga podstawowej znajomości języka angielskiego.

Pokaz i nauka gry Trench Crusade

Prowadzący: Michał Ysil Kwaiatkowski

Godzina: 12:00 - 16:00

Sala: Sala nr. 106

Opis:

W alternatywnym roku 1914 trwa odwieczna wojna sił Boga przeciwko niezliczonym hordom Piekła. Od setek lat pielgrzymi wyruszają na front by oddać swe życie i powstrzymać rzesze demonów i kultystów przed dalszą ekspansją. Trench Crusade to nowy skirmish wydany przez twórców takich jak Mike Franchina, Tuomas Pirinen, James Sheriff czy Jamie Parsons. Nowy, prosty i przystępny system w skali 32 mm heroic, opowiadający dzieje świata spętanej wojną od ośmiuset lat. Wpadnij i naucz się grać, zdecyduj która ze stron wygra - być może zaintryguje Cię lore gry, a może wciągnie przystępna mechanika czy unikalny design postaci.

Skarbiec Orków

Prowadzący: Maciej "Arispen" Wróblewski

Godzina: 12:00 - 14:00

Sala: Stoisko RGFK

Opis:

Poszukiwacze przygód przybywają do orczej twierdzy na poszukiwanie nieopisanego bogactwa, które wedle plotek skrywają jej ściany.

RPG System: Tinny Dungeons PL

Gracze: 6

Poziom trudności: easy

Spotkanie autorskie

Prowadzący: Istvan Vizvary

Godzina: 13:00 - 14:00

Sala: Aula nr. 5

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Istvan Vizvary

Łodzianin, rocznik 1975. Z wykształcenia matematyk, z zawodu inżynier oprogramowania. Interesuje się filozofią i biologią. Autor opowiadań science-fiction, weird-fiction i bizarro publikowanych w antologiach, portalach i czasopismach (m.in. "Nowa Fantastyka", "Science Fiction, Fantasy i Horror") oraz dwóch powieści: "Vivo" (2017) i "Lagrange. Listy z Ziemi" (2023), nagrodzonej m.in. nagrodami im. Zajdla i im. Żuławskiego.

K-pop, k-drama, k-lifestyle

Prowadzący: Zosia Faluszczak

Godzina: 13:00 - 14:00

Sala: Aula nr. 213

Opis:

Prelekcja jest próbą odpowiedzi na pytania: dlaczego koreańska muzyka oraz kino stały się tak rozchwytywane na całym świecie, i co sprawia, że tak wielu młodych ludzi pragnie poznać ten kraj? Wystąpienie dotyka zagadnienia popularności dalekowschodnich wzorców kulturowych i wnikania ich w naszą rzeczywistość. Rozpoczynając od początków powstawania koreańskich dram postaram się scharakteryzować główne czynniki, które stały się podwalinami pod dzisiejszą rozpoznawalność tego kraju. Następnie przejdę do unikatowości k-popu i koreańskich idoli. Przybliżę po krótko mechanizmy społeczne, marketingowe jakie doprowadziły do hallyu wave. Na koniec pojawi się temat wpływu social mediów oraz lockdownu, które również wpłynęły na to, że większość z nas zna zespół Blackpink czy BTS.

Horror - taniec z emocjami czy kicz?

Prowadzący: Panel dyskusyjny

Godzina: 13:00 - 14:00

Sala: Sala nr. 314

Opis:

Od Tanatosa, przez Draculę po Piłę. Czy horrory to tylko typowa "tania podnieta"? W Panelu biorą udział: Feranos jako prowadzący oraz Kaja "Fallka" Flaga Andrzejewska i Łukasz Rządkowski

Jak doprowadzić umysł do stanu kreatywności

Prowadzący: Jan Marek

Godzina: 13:00 - 14:00

Sala: Sala nr. 211

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Jan Marek

Urodzony i wykształcony na rzeźbiarza w Lublinie. Od 17 lat pracuje jako koncept artysta i ilustrator. Projektował postacie do Wiedźmina 2, Wiedźmina 3, Cyberpunka 2077, teraz pracuje przy grze The Blood of Downwalker w Rebel Wolves. Ilustrował liczne książki wydawnictwa Fabryka Słów. Miłośnik historii i rekonstruktor, weteran papierowych RPG. Mąż i ojciec trójki wspaniałych dzieci.

Szeptuni - fenomen zjawiska, magia, uzdrawianie i klątwy

Prowadzący: Norbert Kościeszka

Godzina: 13:00 - 14:00

Sala: Sala nr. 212

Opis: Brak opisu

Prezentacja Polish Garrison i Eagle Base

Prowadzący: Prezentacja

Godzina: 13:00 - 14:00

Sala: Sala nr. 311

Opis: Brak opisu

Czy jeden świat to za mało? Filozofia światów możliwych

Prowadzący: dr Piotr Lipski

Godzina: 13:00 - 14:00

Sala: Sala nr. 83

Opis:

Czy nasza rzeczywistość jest jedyną możliwą? A może istnieją inne światy – równie realne, choć dla nas niedostępne? W trakcie prelekcji przyjrzymy się koncepcji światów możliwych w filozofii i logice modalnej. Zastanowimy się także, jakie znaczenie ta idea ma dla nauki, fikcji literackiej i naszego codziennego postrzegania rzeczywistości. Zapraszamy do intelektualnej podróży poza granice jednego świata!

Czy animacja zdominowała 2024 rok?

Prowadzący: Patryk Sztajdel (Kolektyw 3k6)

Godzina: 13:00 - 14:00

Sala: Aula nr. 313

Opis:

Czy animacja w 2024 roku stała się dominującą formą opowiadania historii w popkulturze? Jakie zmiany zaszły w postrzeganiu animacji – czy wciąż jest kojarzona głównie z rozrywką dla dzieci, czy może zaczyna wyznaczać nowe granice sztuki wizualnej? Zapraszam do wspólnej refleksji nad tym, co wydarzyło się w świecie animacji w 2024 roku i czy rzeczywiście można uznać go za wyjątkowy.

Podstawy psychologii w Genshinie

Prowadzący: Igor "Piku" Malarski

Godzina: 13:00 - 14:00

Sala: Sala nr. 312

Opis:

Jako student psychologii, a zarazem Genshiniarz poprowadzę prelekcję nerdowsko-edukacyjną. Przedstawię parę ciekawszych elementów psychologii, które wyraźnie możemy obserwować grając w Genshin Impact. Opowiem i wyjaśnię między innymi mechanizmy obronne według S. i A. Freud, teorię przywiązania czy konflikty związane z koncepcją "Ja".

Jak napisać i wydać własny system RPG

Prowadzący: Airis Kamińska oraz Paweł "Skala" Jurgiel (Lans Macabre)

Godzina: 13:00 - 14:00

Sala: Sala nr. 77

Opis:

Który erpegowiec nie marzy o trzymaniu w dłoniach podręcznika z własnym systemem? Najlepiej w twardej oprawie i z zapierającymi dech w piersiach ilustracjami! No i żeby jeszcze ktoś w niego grał... Nam udało się spełnić to marzenie, więc teraz podpowiemy, jak Wy możecie się za to zabrać. Będzie o ewolucji pierwotnego pomysłu (i dlaczego jest konieczna), o współpracy autora i redaktora (i dlaczego jest trudna), o perspektywie odbiorcy (i dlaczego jest ważna!), o szczęśliwych zbiegach okoliczności (i gdzie ich szukać ;) , no i o tym, jak sfinansować całą sprawę. Same konkrety na przykładach z życia wziętych, obiecujemy!

Gość specjalny

Lans Macabre

Lans Macabre to grupa kreatywna zajmująca się propagowaniem erpegów na wszelkie możliwe sposoby - ostatnio głównie przez nagrywanie sesji i wydawanie własnych gier fabularnych. Wydawnictwo LM Publishing ma na swoim koncie m.in. system "Smoczy Jeźdźcy" i książkę o historii RPG "Kostki zostały rzucone", a obecnie pracuje nad grą SF "Echa RPG" oraz... fabularną wersją "Heroes of Might and Magic 3"! O obu projektach opowiedzą na falkonowych prelekcjach.

Duch w muzeum

Prowadzący: Beata "Madrugada" Krzywda

Godzina: 13:00 - 16:00

Sala: Sala RPG nr. 70

Opis:

Z lokalnego muzeum w Bursztynowym Potoku znika cenne XV-wieczne lustro, którego historia łączy się ze słynnym gdańskim kaprem Pawłem Beneke. Policja nie doszukała się śladów włamania, a złodziej został mianowany Duchem. Takie zagadki kryminalne to szansa dla emerytowanych wielbicielek Amandy Delacourt - bohaterki cyklu "Tajemnice złotej korony". Czy uda im się wyjaśnić tę sprawę i odnaleźć cenny zabytek?

RPG System: Brindlewood Bay

Gracze: Nie podano

Poziom trudności: medium

Wrak z Sevros

Prowadzący: Hubert "Jankóś" Jankowski

Godzina: 13:00 - 15:00

Sala: Topory Sala nr. 47

Opis:

Podróżując przez dżunglę Sevros napotykać wrak, którego załoga zginęła w niejasnych okolicznościach. Do jakich sekretów i niebezpieczeństw doprowadzi Was badanie tej sprawy? Przekonajcie się sami.

Zbuduj swój własny świat - tworzenie budowli ze słomek konstrukcyjnych

Prowadzący: Wioska Dziecięca

Godzina: 13:00 - 14:00

Sala: Sala nr. 207

Opis:

Tworzenie budowli ze słomek konstrukcyjnych - Masz pomysł na niesamowitą budowlę? Z pomocą słomek konstrukcyjnych stwórz własny, unikalny świat! To kreatywne wyzwanie pozwala na rozwój wyobraźni i umiejętności manualnych w wyjątkowy sposób.

Rzuć na tacę - turniej

Prowadzący: Federacja Fantastyki Feniks oraz Wszystko Gra- Strażnicy Kazamaty

Godzina: 13:30 - 15:30

Sala: Sala nr. 104 - TURNIEJE

Opis:

Sprawdź swoje szczęście i strategię w grze kościanej "Rzuć na tacę". Wykorzystuj wyniki rzutów, aby wypełniać pola na swoim arkuszu, planując ruchy tak, by zdobyć jak najwięcej punktów. Uważaj jednak, bo kości, których nie użyjesz, mogą przynieść korzyści przeciwnikom! Proste zasady i szybka rozgrywka sprawiają, że gra jest idealna na turniejowe zmagania. Dołącz i pokaż, że masz szczęście po swojej stronie!

Spotkanie z Grupą Filmową Darwin

Prowadzący: Grupa Filmowa Darwin

Godzina: 14:00 - 16:00

Sala: Aula nr. 5

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

G. F. Darwin

Marek i Janek z Grupy Filmowej Darwin mówią o sobie "kochamy robić filmy, więc po prostu je robimy". Mówią też, że nie czują się youtuberami, ale to właśnie na YouTube zaczęła się ich filmowa przygoda i teraz mają kanał, który subskrybuje ponad 900 tys. osób, a ogląda jeszcze więcej. W dodatku nazywani są najbardziej profesjonalnym kanałem polskiego YT, zarówno w branży, co potwierdza cała kolekcja statuetek Grand Video Awards, jak i w setkach komentarzy pod kolejnymi produkcjami.

Filmy tworzą od początku do końca — sami piszą, reżyserują, montują i produkują, a także w nich grają. Mówią również, że mają szczęście do utalentowanych ludzi i dzięki temu mogą stale się rozwijać, skupiając wokół siebie coraz większy zespół zawodowców, skutecznie przy tym realizując ideę ewolucji, którą zawarli w swojej nazwie. Zastąpili serią "Wielkie Konflikty", w której pokazują swoją wersję spotkań różnych znanych postaci historycznych i mitycznych. Na kanale znajduje się jednak o wiele więcej produkcji, gdzie twórcy bawią się różnymi gatunkami filmowymi i konwencjami, żeby zabierać widza w świat przygód i wciągających historii z dużą dawką humoru i żartu. Niemal wszystkie odcinki przeplatają się ze sobą i tworzą wspólne uniwersum, rozszerzone również na papierze w książce "To (nie) koniec świata", która w niecałe 3 dni osiągnęła status

bestsellera. Mówią, że w głowie mają setki pomysłów i marzą o tym, by choć część z nich mogła być zrealizowana, ale też wiele ze swoich marzeń i pomysłów, nawet tych najbardziej szalonych już urzeczywistnili w różnych produkcjach.

Mówią jeszcze, że chcieliby napisać kolejną książkę, wkrótce odejść z YouTube'a i zrobić film pełnometrażowy oraz żeby ktoś wreszcie wymyślił nietuczające ciastka.

Gdyby zapytać Marka, co by jeszcze do tego dodał, ten popatrzyłby na Janka: "Janku?", a Janek odparłby "Nie wiem, chyba nic. Czemu Ty zawsze mi to robisz?"

"Diuna" Villeneuve'a, czyli jak podręcznikowo nie szanować materiału źródłowego

Prowadzący: Marcin Przybytek

Godzina: 14:00 - 15:00

Sala: Aula nr. 213

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Marcin Sergiusz Przybytek

Marcin Sergiusz Przybytek (ur. 1968), znany także jako Martin Ann / Martin Ann Drimm, lekarz medycyny, trener i konsultant biznesowy, wizjoner, filozof. Autor sagi science fiction „Gamedec” (sześć części, siedem tomów), humorystycznej serii „Orzeł Biały” (dwa tomy, termin wydania trzeciego: 2025), futurystycznego kryminału „CEO Slayer”, obyczajowej powieści „Symfonia życia” oraz utrzymanej w klimatach fantastyki / postapo „Starej kobiety i smoka” (termin wydania: 2025). W 2021 roku została wydana przez Anshar Studios oparta na jego prozie gra wideo „Gamedec” (platformy PC, PS5 i Nintendo Switch). Firma Pyramid Games rozpoczęła prace nad grą wideo „CEO Slayer”. Współpracuje z YouTube'ową „Astrofazą” i prowadzi własny kanał, gdzie prowadzi „kazania” w ramach „Kościoła Jedynki i Jej Znaczenia”. Jest twórcą zarejestrowanym w portalu Patronite. Aktorsko realizował się w serialu "19+" (rola Aleksa). Zainteresowany psychologicznym, technologicznym tudzież finansowym rozwojem ludzkości oraz strukturą rzeczywistości, rozwija swoje wizje w książkach, wykładach i podczas szkoleń. Od trzydziestu dziewięciu lat w związku z żoną Anną, z którą mają dwudziestodwuletnią córkę, Kalinę.

Przywróćmy fantastyce należne jej miejsce na rynku

Prowadzący: Panel dyskusyjny

Godzina: 14:00 - 15:00

Sala: Sala nr. 314

Opis:

Panel dyskusyjny o sytuacji na rynku książkowym. Spróbujemy odpowiedzieć na pytania: jak możemy wzbogacić środowisko fantastyczne i pozytywnie promować fantastykę wśród nowych czytelników.

W Panelu biorą udział:

Moderator - Jarosław Dobrowolski

Panelista - Janusz Stankiewicz

Panelistka - Katarzyna Wierzbicka

Najlepsze gry planszowe - spotkanie autorskie

Prowadzący: Adam Kwapiński

Godzina: 14:00 - 15:00

Sala: Aula nr. 313

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Adam Kwapiński

Projektant gier planszowych i wszelkich okołofantastycznych aktywności. Przez ponad 10 lat zawodowej kariery stworzył ponad 25 tytułów, które zostały wydane na rynek. Poza praktyczną stroną związaną z projektowaniem interesuje się zagadnieniami mocno teoretycznymi z zakresu ludologii i szeroko rozumianych nauk społecznych. Autor książki dotyczącej projektowania gier planszowych mający na swoim koncie liczne warsztaty i wystąpienia dotyczące tworzenia i funkcjonowania gier jako unikatowej formy rozrywki. Prywatnie miłośnik tańca irlandzkiego, Schopenhauera i Texas Holdem.

10 KOMIKSÓW 2024 - przegląd polskiego komiksowego rynku z poprzedniego roku

Prowadzący: Hubert Ronek

Godzina: 14:00 - 15:00

Sala: Sala nr. 211

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Hubert Ronek

Autor komiksów, rysownik, scenarzysta, publicysta. Współtwórca bestsellerowej serii "Wojenna odyseja Antka Srebrnego" oraz "W.E." czyli komiksowego hitu crowdfundingu, krążącego w okolicach postapo i szeroko pojętej fantastyki. W swoim dorobku ma tysiące plansz komiksowych i rysunków (publikacje w albumach, antologiach, podręcznikach, czasopismach i grach planszowych...). Prowadzi autorski kanał YT POP KADR.

Kto nie boi się horrorów? Funkcje dzieł grozy i dojrzałe rozumienie gatunku

Prowadzący: R.G. Sawicki

Godzina: 14:00 - 15:00

Sala: Sala nr. 212

Opis: Brak opisu

Co po Dukaju? Kondycja polskiej fantastyki naukowej w 2025 roku

Prowadzący: Panel dyskusyjny

Godzina: 14:00 - 15:00

Sala: Sala nr. 83

Opis:

Panel poświęcony kondycji polskiej fantastyki naukowej, jej perspektywach, obiecujących pisarzach etc.

Panel Poprowadzi Kuba Tkacz.

W panelu wezmą udział

Tomasz Kołodziejczak i Grzegorz Czapski

Star Wars Milionerzy

Prowadzący: Kacper "Zastava" Zawada oraz Magda "Gadzio" Skrzyński

Godzina: 14:00 - 16:00

Sala: Sala nr. 311

Opis:

Jak w nazwie, gwiazdnowojenna wersja Milionerów, testowana na paru konwentach, na których zawsze była sukcesem

Z pewnością znany jest wam popularny teleturniej Milionerzy. Poznajcie jego gwiazdnowojenną wersję. Pytania dotyczyć będą wiedzy z kanonu.

Ile tragedii to za dużo tragedii? Mangi, które dają nam depresję

Prowadzący: Oliwier "Amfaros" Podleśny

Godzina: 14:00 - 15:00

Sala: Sala nr. 312

Opis:

Omówienie funkcji i zastosowania tragedii w wybranych mangach oraz wyjaśnienie jak może wpływać na zdrowie psychiczne czytelników.

Generowanie historii w oparciu o losowe narzędzia?

Prowadzący: Spotkanie autorskie z Tomaszem Kreczmarem

Godzina: 14:00 - 15:00

Sala: Sala nr. 77

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Tomasz Kreczmar

Rocznik 1973 roku. Był dziennikarzem, publicystą i tłumaczem, zajmującym się grami elektronicznymi oraz fabularnymi. W latach 80. należał do ruchu fanowskiego, pracując m.in. przy publikacjach trzeciego obiegu. W latach 90. pracował w wydawnictwie MAG przy erpegach. Na początku XXI wieku szefował pismu programowemu o grach i nowych technologiach o nazwie Hyper. Potem pracował w elektronicznej rozrywce.

W 2023 roku wydał książkę „Byłem geekiem w PRL-u: Opowieść o intelektualnej pożywce nerdów tamtych lat”, która zrodziła się na fundamencie popularności artykułów pisanych do magazynu Pixel.

W 2024 roku ukazała się jego książka „Kostki zostały rzucone”, poświęcona historii gier fabularnych na świecie i w Polsce - to pierwsza taka publikacja w naszym kraju.

Prywatnie mąż i ojciec. Naukowo podwójny magister i nadto inżynier.

Warsztaty z tworzenia biżuterii - stwórz swoją własną bransoletkę Mocy!

Prowadzący: Angelika Stawska

Godzina: 14:00 - 15:30

Sala: Sala nr. 214

Opis:

Zapraszam na warsztaty z tworzenia biżuterii, na których nauczę Cię podstaw techniki wire wrapping oraz mikromakramy. Z ich wykorzystaniem stworzymy wspólnie bransoletki, które każdy z uczestników zabierze ze sobą. Będziemy korzystać z kamieni naturalnych, miedzi, mosiądzu, stali chirurgicznej oraz sznurków nylonowych w różnych kolorach. Każdy będzie mógł wybrać materiały, z których stworzy swoją bransoletkę- nie tylko pod kątem wizualnym, ale również energetycznym, gdyż każdy z kamieni ma swoje indywidualne właściwości i wpływa na różne sfery życia. Mam na imię Angelika i mam w sobie duszę artystyki, od kilku lat zajmuję się tworzeniem biżuterii. Pracuję głównie z kamieniami naturalnymi, metalami i sznurkiem, w przeważającej większości w technice wire wrapping. Od dzieciństwa interesuję się kamieniami naturalnymi, ich magicznymi właściwościami i wpływem, jaki mogą wywierać na nasze życie. W swojej twórczości łączę dopracowaną technikę, artystyczne wizje i energię kryształów, w wyniku czego powstają oryginalne i niepowtarzalne amulety.

Inicjacja

Prowadzący: Kacper "Kinaj" Janik (Fundacja Lubikon)

Godzina: 14:00 - 18:00

Sala: Sala RPG nr. 66

Opis:

Do wioski przybyła dość młoda kobieta. Na oko ma z 16 lat i jest dość bladolica. Ma dość obco wyglądające rysy. Opowiedziała, że wódz pobliskiego plemienia organizuje ceremonię inicjacji swego młodszego brata w dorosłość. Przekazała, że jest to bardzo ważna uroczystość w ich kulturze, dlatego zaprasza Was - najbliższych sąsiadów na tą uroczystość. W ramach uroczystości przewidywana jest sama duchowa ceremonia, gdzie brat wodza wybierze swoje totemistyczne zwierzę, a następnie odbędą się tańce, śpiewy, uczta z napitkami i ziołami. Oprócz tego w okolicy słyhać coraz więcej niepokojących istot, które ścierają się, pozostawiając za sobą jedynie niepokojące pobojowiska, dające tylko ślady tego, co tak naprawdę dzieje się w okolicy. Czy odkryjecie całą prawdę na temat waszych sąsiadów? Co jeszcze mieszka w okolicznym lesie? Dowiedcie się w trakcie Inicjacji.

RPG System: Avatar Legends: The Roleplaying Game

Gracze: Nie podano

Poziom trudności: easy

Malowanie twarzy - wciel się w rolę ulubionej postaci z bajek czy gier!

Prowadzący: Wioska Dziecięca

Godzina: 14:00 - 15:00

Sala: Sala nr. 207

Opis:

Niezależnie, czy marzysz o byciu odważnym rycerzem, superbohaterem, magiczną wróżką, czy jakimkolwiek innym bohaterem - nasza ekipa malarzy pomoże Ci wcielić się w każdą postać!

Turniej Mortal Kombat / Turniej Star Craft

Prowadzący: Wesoła Konsolówka

Godzina: 14:00 - 17:00

Sala: Sala nr. 307 i 308

Opis:

Turniej Mortal Kombat

Shao Kahn organizuje kolejny turniej i zostałeś wybrany jako jeden z czempionów. Czy sprostasz wyzwaniu?

Turniej Star Craft

Terranie, Zergowie i Protosi prowadzą odwieczny konflikt. A Ty – po której staniesz stronie?

speed paint -konkurs

Prowadzący: Piotr Zabrotowicz

Godzina: 14:00 - 15:00

Sala: Sala nr. 104 - WARSZTATY

Opis:

Sprawdź swoje umiejętności w dynamicznym konkursie Speedpaint! Masz ograniczony czas, aby pomalować figurkę i zaprezentować swój talent. To doskonała okazja, by zmierzyć się z innymi pasjonatami i zdobyć atrakcyjne nagrody. Pędzle w dłoń – pokaż, na co Cię stać!

Rozpoczęcie 14.15

Medycyna pola walki

Prowadzący: Magdalena Kozak

Godzina: 15:00 - 16:00

Sala: Aula nr. 213

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Magdalena Kozak

Oficer Sił Powietrznych RP, strzelec i spadochroniarz, weteran misji bojowych i lotniczych na Bliskim Wschodzie, lekarz pokładowy w śmigłowcach wojskowej służby poszukiwawczo-ratowniczej... Ta kobieta, kiedy mówi o PRZYGDZIE, doskonale wie, o czym mówi. A kiedy wpadniecie w sidła jej dynamicznej narracji, nie wypuści Was, póki nie pochłoniecie opowieści do ostatniego zdania.

Magdalena Kozak była nominowana do Nagrody Literackiej im. Jerzego Żuławskiego (za powieść „Łzy diabła”), czterokrotnie do Nagrody Nautilus (za powieści „Nocarz” i „Renegat” oraz opowiadania „Operacja »Faust«” i „Cynglarze”) oraz pięciokrotnie do Nagrody Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla (za powieści „Nocarz”, „Renegat”, „Nikt”, „Łzy diabła” oraz opowiadania „Sznurki przeznaczenia” i „Strasznie mi się podobasz”).

Do wykreowanych przez nią światów wchodźcie na własną odpowiedzialność.

Zostaliście ostrzeżeni.

Międzygalaktyczny Konkurs Filmowy

Prowadzący: Marcin “Motyl” Andrys

Godzina: 15:00 - 17:00

Sala: Sala nr. 314

Opis: Brak opisu

Czy mag w bamboszach pokona oskubanego anioła

Prowadzący: Achika

Godzina: 15:00 - 16:00

Sala: Sala nr. 211

Opis: Brak opisu

„Historia Wiedźmińskiego Kontynentu”

Prowadzący: Lanca

Godzina: 15:00 - 16:00

Sala: Aula nr. 313

Opis:

Omówienie historii świata Wiedźmina na podstawie powieści i opowiadań Andrzeja Sapkowskiego osadzonych w tym świecie a także na podstawie gier studia CD Projekt RED i innych opublikowanych przez nich dzieł. Oczywiście wszystko chronologicznie, począwszy od kilku tysięcy lat wstecz, kiedy na ziemiach dzisiejszego kontynentu nie chodzili jeszcze ani ludzie, ani elfy, ani nawet krasnoludy

Gość specjalny

Filip "Lanca" Mira

Twórca internetowy od 2012 roku, znany głównie z prowadzenia kanału YouTube o nazwie "Lanca". Początkowo miał on być miejscem na filmy typu Let's Play, jednak szybko skoncentrował się na poradnikach i ciekawostkach dotyczących gier z serii **Gothic**, co spotkało się z dużym zainteresowaniem widzów. W młodym wieku (14-16 lat) osiągnął wyświetlenia sięgające dziesiątek tysięcy, co zmotywowało go do dalszego rozwoju.

Z biegiem czasu, w okresie szkoły średniej, jego pasja przeniosła się na uniwersum **Wiedźmina**, które stało się głównym tematem jego twórczości. Wciąż jednak od czasu do czasu powraca do Gothic'a, publikując treści związane z tą serią. Rokiem przełomowym w karierze Filipa był 2021, kiedy to po ukończeniu technikum i rozpoczęciu studiów postanowił podejść do tworzenia treści bardziej profesjonalnie, kładąc nacisk na jakość filmów oraz dogłębną analizę tematów, głównie dotyczących lore Wiedźmina.

Na kanale można znaleźć również inne projekty, takie jak popularna seria „100 Ciekawostek w grach”. Dzięki swojemu zaangażowaniu i wiedzy, Filip zgromadził społeczność liczącą ponad **83 tysiące subskrybentów** oraz osiągnął ponad **33 miliony wyświetleń**. Obecnie jego kanał uznawany jest za największe polskie medium skupione wyłącznie na tematyce Wiedźmina.

Maszyna musi być narzędziem, które służy ludzkości, a nie klatką, która ją więzi - jaką wizję transhumanizmu pokazuje nam seria Crisis?

Prowadzący: Bartłomiej "Brodaty" Olechowski

Godzina: 15:00 - 17:00

Sala: Sala nr. 212

Opis:

Ciało i krew ograniczały moje możliwości, też je wymieniałem, jak części zamienne. Czy żywa maszyna bojowa, może być nazywana człowiekiem? Prorok, bohater serii Crisis, zмага się nie tylko z obcymi i technologią przyszłości, ale też z pytaniem, gdzie kończy się ludzkość, a zaczyna maszyna. Jego historia to nie tylko walka o przetrwanie, ale i filozoficzna podróż w głąb idei transhumanizmu. Na prelekcji przyjrzymy się, jak technologia może zarówno wyzwalać, jak i ograniczać. Czy maszyny mogą stać się klatką, która zamyka nas w swoich algorytmach? Czy Prorok to symbol triumfu człowieka nad technologią, czy przestroga przed jej zgubnym wpływem? Jak seria Crisis interpretuje konflikt między człowiekiem a maszyną? Zapraszam na dyskusję o granicach człowieczeństwa, o tym, jak fikcja eksploruje transhumanizm i jakie wnioski możemy wyciągnąć z historii człowieka, który stał się jednością z maszyną. A może czymś więcej, jak major Kusanagi?

Jak autor dokonuje researchu do swoich utworów

Prowadzący: Panel dyskusyjny

Godzina: 15:00 - 16:00

Sala: Sala nr. 83

Opis:

Panel poświęcony szukaniu wiedzy (tajemnej) i prowadzeniu researchu przy przygotowywaniu tekstów wszelakich. Panel poprowadzi: Kuba Tkacz
W panelu wezmą udział: Anna Szumacher, Alicja Janusz, Istvan Vizvary

Nausicaä z Doliny Wiatru - porównanie pierwszego filmu Ghibli z mangą

Prowadzący: Maja "Fublebuble" Różańska

Godzina: 15:00 - 16:00

Sala: Sala nr. 312

Opis:

Na prelekcji postaram się pokazać różnice między mangą Hayao Miyazakiego z jej filmową adaptacją, zwracając uwagę na wady i zalety danego medium i opowiedzianej w nim historii.

Lepsza walka? Kilka porad co do prowadzenia scen walki i akcji na sesjach RPG

Prowadzący: Paweł "Skala" Jurgiel (Lans Macabre)

Godzina: 15:00 - 16:00

Sala: Sala nr. 77

Opis:

Chcesz aby sceny walk (lub akcji) były pełne emocji? By poza rzucaniem na to, czy postać trafiła przeciwnika, stawiały też przed graczami trudne decyzje? By każda mogła być inna i niezapomniana? Zapraszam - podzielę się garścią pomysłów, które moim zdaniem pozwalają to osiągnąć!

Gość specjalny

Lans Macabre

Lans Macabre to grupa kreatywna zajmująca się propagowaniem erpegów na wszelkie możliwe sposoby - ostatnio głównie przez nagrywanie sesji i wydawanie własnych gier fabularnych. Wydawnictwo LM Publishing ma na swoim koncie m.in. system "Smoczy Jeźdźcy" i książkę o historii RPG "Kostki zostały rzucone", a obecnie pracuje nad grą SF "Echa RPG" oraz... fabularną wersją "Heroes of Might and Magic 3"! O obu projektach opowiedzą na falkonowych prelekcjach.

Konkurs drużynowy: Taboo - Harry Potter

Prowadzący: Martyna "Naki" Rapacz & Aleksandra "Pajda" Pajdowska

Godzina: 15:00 - 16:00

Sala: Topory Sala nr. 47

Opis:

Przechadzasz się konwentem, aż tu nagle wpada Ci do rąk list... Nie może być! To zaproszenie na konkurs dla największych fanów Harrego Pottera! Taboo to gra, w której tłumaczysz hasło członkowi swojej drużyny, uważając, aby nie użyć przy tym zakazanych słów. W naszej wersji potrzebować będziesz wiedzy na temat uniwersum Harrego Pottera oraz drugiego Potterheada, który stworzy z tobą drużynę. Który z domów okaże się zwycięski?

Tworzenie zwierzątek balonowych

Prowadzący: Wioska Dziecięca

Godzina: 15:00 - 16:00

Sala: Sala nr. 207

Opis:

Z balonów można wyczarować całe zoo! W tej zabawie nauczysz się jak tworzyć różnorodne zwierzęta z balonów: od małych pieszków po wielkie słonie! Stwórz swojego własnego balonowego przyjaciela, który będzie Ci towarzyszył przez cały dzień.

Mindbug - turniej

Prowadzący: Federacja Fantastyki Feniks oraz Wszystko Gra- Strażnicy Kazamaty

Godzina: 15:30 - 17:30

Sala: Sala nr. 104 - TURNIEJE

Opis:

Odkryj innowacyjną grę karcianą "Mindbug", która łączy prostotę zasad z głębią strategiczną. Wciel się w rolę taktyka, który nie tylko zagrywa potężne stwory, ale także potrafi przejąć kontrolę nad kartami przeciwnika dzięki unikalnej mechanice mindbugów. Każda decyzja ma znaczenie, a dynamiczna rozgrywka zapewnia niekończące się kombinacje i wyzwania. Weź udział w turnieju i udowodnij, że Twój umysł jest najbystrzejszy na polu bitwy!

Spotkanie autorskie

Prowadzący: Anna Brzezińska

Godzina: 16:00 - 17:00

Sala: Aula nr. 5

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Anna Brzezińska

Ceniona pisarka i historyczka, trzykrotna laureatka Nagrody im. Janusza A. Zajdla, najbardziej prestiżowego polskiego wyróżnienia w dziedzinie fantastyki, autorka powieści i opowiadań. Monumentalne i bestsellerowe *Córki Wawelu* oraz *Zmierzch świata rycerzy*, które ukazały się nakładem Wydawnictwa Literackiego, były pierwszymi w jej literackim dorobku książkami historycznymi. Nakładem WL ukazały się także: *Opowieści z Wilżyńskiej Doliny*, *Wiedźma z Wilżyńskiej Doliny*, *Wody głębokie jak niebo*, *Woda na sicie* oraz *Mgła*. Gdy nie pisze, pielęgnuje ogród, w którym hoduje dawne odmiany róż i jabłoni.

Czy na fantastyce można zarabiać? Inwestowanie w monety kolekcjonerskie

Prowadzący: Wojciech Listoś

Godzina: 16:00 - 17:00

Sala: Aula nr. 313

Opis:

Czy smoki, elfy bądź inne magiczne istoty mogą przynieść realne zyski? Zapraszamy na prelekcję, która odkryje przed Wami fascynujący świat inwestowania w monety kolekcjonerskie inspirowane fantastyką! Dowiesz się na niej jakie serie cieszą się największym uznaniem kolekcjonerów na polskim rynku oraz jak zacząć inwestować w tego rodzaju unikatowe przedmioty. To doskonała okazja, by połączyć pasję do fantastyki z praktycznym spojrzeniem na rozwój swojego portfela inwestycyjnego. Nie przegap tej podróży w świat magii i finansów!

Bogowie i demony germańskie w popkulturze

Prowadzący: Agnieszka Majczyna

Godzina: 16:00 - 17:00

Sala: Sala nr. 211

Opis:

Świat mitologii germańskiej zasiedlają barwne postacie bogów takich jak mocarny Tor czy przebiegły Loki, olbrzymy, demony i pomniejsze byty. Wraz z upowszechnieniem się chrześcijaństwa starzy bogowie nie odeszli w zapomnienie, lecz stali się nieodłącznym elementem folkloru ludów germańskich. Legendy i opowieści ludowe o pradawnych bogach i demonach zostały spopularyzowane przez baśnie braci Grimm, romantyczne i gotyckie powieści, a później filmy. To właśnie filmy z gatunku szeroko rozumianej fantastyki sprawiły, postacie z mitologii germańskiej na stałe zagościły w popkulturze

Kres superbohaterów? O kondycji peleryniarskiego kina i komiksu

Prowadzący: Ćma Komiks

Godzina: 16:00 - 17:00

Sala: Sala nr. 83

Opis:

O Ćmie, życiu w obrazkowych kadrach i nadchodzących projektach opowiedzą Tomasz Grodecki, scenarzysta i pomysłodawca serii nominowanej do Nagrody „Nowej Fantastyki” w kategorii Polski Komiks Roku, oraz rysownicy – Kacper Wilk i Tomasz R. Borkowski.

Gość specjalny

Komiks Ćma

„Ćma” to ociekający stylistyką noir komiks o herosie z Warszawy dwudziestolecia międzywojennego. Ale nie takiej, jaką znacie z kart historii. Witajcie w retrofuturystycznej stolicy mafijnych szajek, skorumpowanych biurokratów i sekretnych łóż, gdzie każde nieuważne słowo może być tym ostatnim. Czy nasz śmieciek stawi czoła wyzwaniu? W końcu leci jak ćma. Jak ćma do ognia.

O Ćmie, życiu w obrazkowych kadrach i nadchodzących projektach opowiedzą Tomasz Grodecki, scenarzysta i pomysłodawca serii nominowanej do Nagrody „Nowej Fantastyki” w kategorii Polski Komiks Roku, oraz rysownicy – Kacper Wilk i Tomasz R. Borkowski.

Tomasz Grodecki – pomysłodawca i scenarzysta „Ćmy” nominowanej do Nagrody „Nowej Fantastyki” w kategorii Polski Komiks Roku. Dziennikarskie szlify zdobywał, prowadząc kolumnę „Comix Zone” na Portalu PSX Extreme, a także pisząc do takich miejsc jak Aleteia, Interia Muzyka czy Gotham w deszczu. Z wykształcenia prawnik. Z zamiłowania cosplayer. Naczelnny dandys polskiego komiksu.

Tomasz R. Borkowski – rysownik „Ćmy”, student Akademii WIT w Warszawie na Wydziale Grafiki. Z zawodu grafik komputerowy, po godzinach freelancer tworzący ilustracje. Poza komiksami interesuje się grammi retro, estetyką vintage.

Kacper Wilk – rysownik i animator „Ćmy”. Student Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych na wydziale Grafiki / Sztuki Nowych Mediów będący w trakcie tworzenia komiksu multimedialnego jako głównego projektu licencjackiego. Od dziecka pasjonat komiksowy lubiący wyszukiwać coraz to dziwniejsze i mało mainstreamowe okazy. Po pracy komiksowej fotografuje i nagrywa filmy.

Kiedy skończy się One Piece? Czyli co jeszcze musi się stać, aby saga dobiegła końca

Prowadzący: Jakub "Małysz" Trykacz

Godzina: 16:00 - 17:00

Sala: Sala nr. 312

Opis:

Program ma na celu oszacowanie przybliżonego zakończenia serii One Piece. Zadanie to jest co najmniej karkołomne, ponieważ sam autor, Eiichirō Oda, pięć lat temu stwierdził, że manga zakończy się w ciągu pięciu lat, a obecnie nie wydaje się być nawet blisko finału. Wszystkie kalkulacje będą oparte na tempie wydawania kolejnych rozdziałów przez autora oraz na czasie potrzebnym do opowiedzenia wydarzeń, które pozostały do zamknięcia sagi.

Ewolucja rpg w Polsce

Prowadzący: Panel dyskusyjny

Godzina: 16:00 - 17:00

Sala: Sala nr. 77

Opis:

Od pierwszych, niszowych sesji w latach 90. po dynamiczny rozwój rynku i profesjonalizację gier fabularnych – polska scena RPG przeszła długą drogę. W trakcie panelu przyjrzymy się historii i zmianom, jakie zaszły w środowisku graczy, mistrzów gry i wydawców. Porozmawiamy o wpływie klasycznych systemów jak *Warhammer* i *Dungeons & Dragons*, o złotej erze polskich RPG, a także o współczesnym boomie na autorskie systemy i erpegowy streaming. Jak zmieniły się style prowadzenia? Jakie wyzwania stoją przed RPG w Polsce? Dołącz do dyskusji i poznaj historię, teraźniejszość i przyszłość polskiego RPG!

Zgadnij Nutkę!

Prowadzący: WAR-Rose

Godzina: 16:00 - 18:00

Sala: Sala nr. 311

Opis:

Zapraszamy na muzyczną rywalizację w konkursie "Zgadnij Nutkę"! To dynamiczna zabawa, w której sprawdzisz swoją wiedzę muzyczną i refleks. Czy potrafisz rozpoznać utwór po kilku nutach? Konkurs jest przeznaczony dla początkujących i również zaawansowanych

Prawem na Lewo

Prowadzący: Kamil Wilkos

Godzina: 16:00 - 17:00

Sala: Aula nr. 213

Opis:

Nooo bo Panie Mecenasie ja w tedy stałem i czekałem aż on podejdzie bo szwagier co był w milicji mówił że jak zwyzywa to można bić bo obrona konieczna. To ja mu lut w łeb jak tylko krok zrobił !!! Ale Mecenasie co się stało ? Czemu Mecenas ma taką minę przecie tak to działa nie ? Ile to rzeczy się człowiek dowie od szwagrów, wujków i mecenasa google. A ile z tego to prawa ? Bo chyba nie jest tak otacza nas kupa mitów. No nie ? No właśnie różnie bywa dlatego sięgniemy po wszelkie mniej lub bardziej popularne historię, przestrogi, baśnie , klechdy i mądrości ludowe i postaramy się odsiać prawdę od mitu by lepiej wiedzieć co wolno a co nie

Pokaz Walk - Moc w Ruchu

Prowadzący: Akademia Saber Arts Kraków

Godzina: 16:00 - 16:30

Sala: Sala nr. 214

Opis:

Czy trening walki na miecze świetlne może odmienić sposób, w jaki postrzegasz sztuki walki? Przekonaj się na własne oczy!

Podczas dynamicznych starć zobaczysz widowiskowe pojedynki inspirowane walkami Rycerzy Jedi i Sithów. Nasi doświadczeni członkowie zaprezentują różne style od precyzyjnych pojedynków jeden na jednego, po starcia grupowe i zaawansowane techniki, w tym walkę podwójnym mieczem oraz dwoma ostrzami. Przygotuj się na spektakularne pojedynki pełne emocji i płynnych, choreograficznych sekwencji!

Krew na Liściach

Prowadzący: Jakub "Qubcio" Ładosz (Fundacja Lubikon)

Godzina: 16:00 - 20:00

Sala: Sala RPG nr. 70

Opis:

Marzeniami wielu poszukiwaczy przygód są chwała, bogactwa i niesamowite przygody o których będą opowiadać pokolenia. Każdy jednak kiedyś zaczynał i przyszła również na was pora abyście rozpoczęli budować swoją legendę.

Jednak zanim się za to zabieriecie, musicie zarobić aby przeżyć. W tym celu udajecie się na północ do Antagornu. Nie jest to jednak łatwa przeprawa, ponieważ za bezpieczeństwo i wygodę trzeba zapłacić. Was na to nie stać więc jesteście zmuszeni do przejścia starym, opuszczonym szlakiem. Miejscowi mówią że dzięki zwierzęta to najmniejszy problem jaki was spotka, chodzą pogłoski że jakieś lichy tam straszy i że gdzieś w głębi lasu ukryli się bandyci. Ale to przecież dla was żaden problem, prawda?

RPG System: Ildeum

Gracze: Nie podano

Poziom trudności: medium

Okazja!

Prowadzący: Hubert "Jankos" Jankowski

Godzina: 16:00 - 18:00

Sala: Topory Sala nr. 47

Opis:

Szansa zakupu Dywanu Monturka kieruje Wasze kroki do wioski położonej na dość odludnym terenie. Cisza, spokój, gościnni mieszkańcy. Czego chcieć więcej? Wystarczy dobić targu.

Poszukiwanie Smoczego Jaja

Prowadzący: Wioska Dziecięca

Godzina: 16:00 - 17:00

Sala: Sala nr. 207

Opis:

Kolejna edycja poszukiwań! Tym razem wyzwaniem jest odkrycie Smoczego Jaja, które skrywa tajemnicze moce. Zdobądź je, rozwiązując zagadki i pokonując wyzwania, a kto wie, co się stanie, gdy je znajdziesz!

Pokaz i Nauka Gry - Lorcana

Prowadzący: Gra na Czas

Godzina: 16:00 - 20:00

Sala: Sala nr. 106

Opis:

Disney Lorcana to kolekcjonerska gra karciana, w której gracze wcielają się w Iluminatorów, używając magicznego tuszu do przyzywania ulubionych postaci z filmów Disneya. Każda karta przedstawia bohaterów w znanych lub zupełnie nowych odstonach, oferując unikalne umiejętności i strategie. Celem gry jest zdobycie 20 punktów opowieści (Lore) poprzez wykonywanie zadań i rywalizację z innymi graczami. Gra jest odpowiednia zarówno dla początkujących, jak i doświadczonych miłośników karcianek oraz kolekcjonerów. Dołącz do nas na pokazie Disney Lorcana i odkryj magiczny świat strategicznych pojedynków z ulubionymi bohaterami Disneya!

Jeśli nie „Supernatural”, to co...?

Prowadzący: Magdalena Cathia Kozłowska

Godzina: 17:00 - 18:00

Sala: Aula nr. 5

Opis:

Nie ma siły, „Supernatural” nam się skończył już jakiś czas temu, raczej nie wróci (dajcie bogowie!), a czytać i oglądać coś trzeba. Cathia zaprasza na mały przegląd polskich i zagranicznych dzieł urban fantasy, które pewnie nie zastąpią nam perypetii braci Winchesterów, ale na pewno urozmaicą niejedną wieczorek.

Gość specjalny

Magda „Cathia” Kozłowska

Magda „Cathia” Kozłowska to zwierzę konwentowe, wielbicielka czarnych charakterów z pewnym wielkim moffem na czele i fanatyczka Gwiezdných Wojen ze szczególnym uwzględnieniem Imperium.

Uwielbia gadać na wszystkie tematy, które ją interesują, a imię ich Legion! Co więcej, gadaniem zarabia też na życie jako przewodnik warszawski. Redaguje również przekłady powieści gwiezdnowojennych, udziela się na swoim blogu Rozdroża Cathii i w Legionie 501. Od czasu do czasu robi rewatch pierwszych dziesięciu sezonów Supernaturala, wpatrując się w upojeniu w Sama Winchestera i Crowleya. W wolnych chwilach (jakich wolnych chwilach?) zajmuje się rękodziełem, tworząc kartki o fantastycznej tematyce.

Prowadzący: Streaming**Godzina:** 17:00 - 20:00**Sala:** Aula nr. 313**Opis:** Brak opisu

Na Trygława i Swaroga!, czyli rant na Słowian**Prowadzący: Michał Gołkowski****Godzina:** 17:00 - 18:00**Sala:** Sala nr. 314**Opis:** Brak opisu**Gość specjalny****Michał Gołkowski**

Rocznik 1981, relatywnie duży przebieg, ale za to bezawaryjny i bezwypadkowy. Napęd na cztery koła, turbo, klimatyzacja i bogaty pakiet wyposażenia wnętrza.

Pisarz oraz poliglota. Z wykształcenia lingwista, z zawodu tłumacz symultaniczny, z zamiłowania historii wojskowości i antropologii kultury.

Najszybsze pióro polskiej fantastyki. Debiutował w nie tak znów odległym 2013 roku, od tego czasu zasypując wydawnictwo iście hurtową ilością co najmniej dwóch-trzech książek rocznie. Wciąż poszerzający się zakres jego tematów krąży pomiędzy tematyką wojenną, thrillerem psychologicznym, groteską, powieścią grozy, historią oraz wręcz rasowym, krwistym fantasy. Książki spływają mu z palców na klawiaturę tak szybko, że przeważnie sam nie pamięta ile ich wydał.

Od pewnego czasu zaangażowany – jakby mało tego było! – w prace dwóch spółek gamedevowych: Sylen Studio oraz Red Square Games, zajmujących się produkcją gier wideo, RPG oraz planszowych na podstawie jego wciąż poszerzanej, pogłębianej i rozciąganej poza granice przyzwoitości twórczości.

Nieźródnany prelegent i mówca, potrafiący bez zająknięcia i powtórzenia poprowadzić godzinny wykład o praktycznie dowolnej tematyce – od formowania się organizacji przestępczych we wczesnym okresie poradzieckim, wstecz aż do technik obłączniczych starożytnego Babilonu.

Brany prosto z salonu, pierwszy właściciel, brak ukrytych opłat.

Okazja jakich mało!

KOSPLAY**Prowadzący: Konkurs****Godzina:** 17:00 - 20:00**Sala:** Aula nr. 213**Opis:** Brak opisu

Jak Gothic zdobył rynek w Polsce?**Prowadzący: Historie Prosto z Khorinis****Godzina:** 17:00 - 18:00**Sala:** Sala nr. 211**Opis:**

O popularności serii Gothic w kraju nie trzeba wspominać, bo wytyczając przed laty ścieżki rozwoju gier cRPG, do tej pory rezonuje ona na nowe produkcje, natomiast czym gra zachęcała nas ponad dwadzieścia lat temu, gdzie Gothic widniał i co oferował w tamtych czasach? Zajrzyjmy do starych recenzji, porównajmy je z innymi grami minionej epoki i porozmawiajmy wspólnie, co nas urzekło w tej niemieckiej produkcji, która zaznaczyła ogromne piętno na polskiej scenie gier video.

Gość specjalny**Kamil Keppert**

Współzałożyciel i prowadzący projektu "Historie Prosto z Khorinis" - kanału na platformie YouTube, który zrzesza już 7 tysięcy fanów gier niemieckiego studia "Piranha Bytes", a w szczególności osławionego w Polsce "Gothica".

Jako entuzjasta klasycznych i znanych uniwersów, takich jak "Władca Pierścieni", "Gra o Tron" czy też "The Elder Scrolls", często nawija do nich w swoich filmach, lub też okazjonalnie

przygotowuje dedykowane materiały na ich temat.

Jego głównym zainteresowaniem jest jednak Gothic, który, choć wiekowy, wciąż gości w sercach wielu polskich graczy. To właśnie o nim, będziecie mogli posłuchać podczas prelekcji na Falconie 2025!

Retroświaty przyszłości, czyli o tworzeniu cywilizacji po wielkiej katastrofie

Prowadzący: Panel Dyskusyjny

Godzina: 17:00 - 18:00

Sala: Sala nr. 212

Opis:

Porozmawiamy o tym jak wyglądają światy retrofuturystyczne, czyli cywilizacja przyszłości ale jakby zatrzymana w czasie minionych epok. Jak zbudować takie realia literackie? Czy globalna katastrofa to jedyny możliwy reset cywilizacji? No i czy jest uniwersalny klucz, który zapewni przetrwanie bez konieczności cofania się do epoki kamienia łupanego? Między innymi z takimi pytaniami zmierzają się w dyskusji:

Tomasz Kołodziejczak

Marcin S. Przybyłek

Istvan Vizvary

Moderator - Damian Podoba

Naczelne w fantastyce - jak to z Planetą małą było i jest

Prowadzący: Tomasz Winiarczyk (Federacja Fantastyki Feniks)

Godzina: 17:00 - 19:00

Sala: Sala nr. 83

Opis:

Ludzie i współczesne małe mają swojego wspólnego przodka - jakąś małą. Dlatego niczym dziwnym nie jest, że fantastyka czasami interesuje się naszymi kuzynami i obsadza ich w roli bohaterów utworów fantastycznych. Właściwie to można by powiedzieć, że robi to nawet zbyt rzadko. Sztandarowym przykładem fantastyki małej jest oczywiście multiwersum „Planety mała”, zapoczątkowane powieścią Pierre’a Boule z 1963 roku, którą już kilka lat po jej premierze przeniesiono na ekran. W sumie do tej pory otrzymaliśmy 10 filmów, 2 serie, liczne opowieści i komiksy. Spróbujemy się przyjrzeć temu, co chciał przekazać autor powieści, co opowiadają filmy, jaki jest wydźwięk poszczególnych dzieł i jakie były koleje ich powstawania. Trzeba bowiem wiedzieć, że poszczególne utwory różnią się między sobą nie tylko fabułą, ale i przekazem, co ciekawsze, to zmieniało się nawet w trakcie realizowania poszczególnych filmów. Wpływ na to mieli nie tylko twórcy, ale też aktorzy, producenci, testowi odbiorcy i cenzura. Na koniec zastanowimy się również, w jakim stopniu obraz poszczególnych małych w kolejnych utworach odpowiada temu, co dziś wiemy o etologii.

For the love of fantasy, dość z tymi Isekaiami, przegląd obecnej sceny fantasy w mandze i anime

Prowadzący: Mikołaj "Miko" Rola (Fundacja Lubikon)

Godzina: 17:00 - 18:00

Sala: Sala nr. 312

Opis:

Fantasy jest nie od dziś jednym z najczęściej czytanych oraz oglądanych gatunków w większości mediów, w tym oczywiście anime oraz mandze. Przez ostatnie kilkanaście lat podgatunkiem, który zawładnął tą sferą był isekai, lecz w ostatnim czasie jesteśmy świadkami przejmowania topki ponownie przez tytuły nie z tego podgatunku. W związku z tym warto przyjrzeć się bliżej seriom, które tego osiągnęły. W tej prelekcji poświęcę czas szczególnie aktualnie uznawanej głównej "trójcy fantasy", a także wspomnę o kilku świeżych oraz mniej omawianych dziełach.

Improwizacja czy organizacja, czyli jak się przygotować do sesji, by język powiedział co pomyśli głowa

Prowadzący: Tomasz Kreczmar

Godzina: 17:00 - 18:00

Sala: Sala nr. 77

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Tomasz Kreczmar

Rocznik 1973 roku. Był dziennikarzem, publicystą i tłumaczem, zajmującym się grami elektronicznymi oraz fabularnymi. W latach 80. należał do ruchu fanowskiego, pracując m.in. przy publikacjach trzeciego obiegu. W latach 90. pracował w wydawnictwie MAG przy erpegach. Na początku XXI wieku szefował pismu programowemu o grach i nowych technologiach o nazwie Hyper. Potem pracował w elektronicznej rozrywce.

W 2023 roku wydał książkę „Byłem geekiem w PRL-u: Opowieść o intelektualnej pożywce nerdów tamtych lat”, która zrodziła się na fundamencie popularności artykułów pisanych do magazynu Pixel.

W 2024 roku ukazała się jego książka „Kostki zostały rzucone”, poświęcona historii gier fabularnych na świecie i w Polsce - to pierwsza taka publikacja w naszym kraju.

Prywatnie mąż i ojciec. Naukowo podwójny magister i nadto inżynier.

Spotkanie z bohaterami ze Star Wars

Prowadzący: Wioska Dziecięca

Godzina: 17:00 - 18:00

Sala: Sala nr. 207

Opis:

Kolejna okazja do spotkania z postaciami z „Gwiezdných Wojen"! Przyjdź, porozmawiaj z nimi i dowiedz się, jakie tajemnice kryją się w odległej galaktyce. To doskonała okazja na pamiątkowe zdjęcie!

Turniej Fifa FC24 / Turniej Quake III Arena

Prowadzący: Wesoła Konsolówka

Godzina: 17:00 - 20:00

Sala: Sala nr. 307 i 308

Opis:

Turniej Fifa FC24

Nie ważne czy grasz jak Brazylia, czy jak Wyspy Owcze. W naszym turnieju dobra zabawa jest gwarantowana!

Turniej Quake III Arena

Biegaj, skacz, strzelaj! Zniszcz ich wszystkich!

Gra terenowa

Prowadzący: Kantyna 79

Godzina: 17:00 - 20:00

Sala: Sala nr. 311

Opis:

W grze terenowej przygotowanej przez klony uczestnicy będą mieli do przejścia sześć kluczowych punktów rozmieszczonych na terenie Falkonu, związanych z uniwersum Star Wars. Każdy uczestnik rozpocznie swoją przygodę w barze klonów - Kantynie 79.

Celem gry jest zebranie sześciu fragmentów "puzzli" Venatora lub zdobycie podpisów za wykonanie różnorodnych zadań.

Na śmiałków czekają wyzwania sprawdzające zarówno umiejętności fizyczne, jak i wiedzę na temat galaktyki Star Wars. Uczestnicy muszą być gotowi na prawdziwy test kadeta, który sprawdzi ich na wielu płaszczyznach.

Przygotujcie się na emocjonującą przygodę i udowodnijcie, że jesteście godni noszenia zbroi klonów!

Dzieci i polowanie na czarownice, czyli jak się pozbyć złej matki lub krnąbrnego potomka w renesansowej Europie

Prowadzący: Anna Brzezińska

Godzina: 18:00 - 19:00

Sala: Aula nr. 5

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Anna Brzezińska

ceniona pisarka i historyczka, trzykrotna laureatka Nagrody im. Janusza A. Zajdla, najbardziej prestiżowego polskiego wyróżnienia w dziedzinie fantastyki, autorka powieści i opowiadań. Monumentalne i bestsellerowe *Córki Wawelu* oraz *Zmierzch świata rycerzy*, które ukazały się nakładem Wydawnictwa Literackiego, były pierwszymi w jej literackim dorobku książkami historycznymi. Nakładem WL ukazały się także: *Opowieści z Wilżyńskiej Doliny*, *Wiedźma z Wilżyńskiej Doliny*, *Wody głębokie jak niebo*, *Woda na sicie* oraz *Mgła*. Gdy nie pisze, pielęgnuje ogród, w którym hoduje dawne odmiany róż i jabłoni.

Dyskretny urok klasycznej fantastyki

Prowadzący: Panel dyskusyjny

Godzina: 18:00 - 19:00

Sala: Sala nr. 314

Opis:

Panel dyskusyjny o "klasycznym" fantasy, Wiedźminie i twórczości Tolkiena - próba odpowiedzi, co nas tak pociąga w tym rodzaju prozy. w Panelu wezmą udział:

Janusz Stankiewicz - Moderator

Matka musi odejść - ciekawe portrety matek w fantastyce

Prowadzący: Katarzyna Wierzbicka

Godzina: 18:00 - 19:00

Sala: Sala nr. 211

Opis:

Każdy bohater ma matkę, ale czy ta matka ma jakieś znaczenie? Na prelekcji opowiem o reprezentacji matek w fantastyce, ciekawie przedstawionych postaciach oraz roli, jaką mogą pełnić w fabule.

Gość specjalny

Katarzyna Wierzbicka

Katarzyna Wierzbicka ukończyła Bibliotekoznawstwo i Informację Naukową na Uniwersytecie Warszawskim. Na rynku wydawniczym zadebiutowała w 2019 roku bajką „O królewiczu, który się odważył!” – wygraną w konkursie Piórko organizowanym przez Biedronkę.

Jest autorką kilku książek dla dzieci, m.in. powieści świątecznej „Elf do zadań specjalnych”, która doczekała się kilku wznowień i tłumaczenia na język ukraiński, serii dla najmłodszych „Maciuś i Leon” oraz bajki o tolerancji i akceptacji „Nikt nie widzi słoni”, która w 2023 r. otrzymała nagrodę w XXI edycji konkursu „Świat Przyjazny Dziecku”.

Pierwszy tom cyklu „Tajne przez magiczne” został wydany w 2021 roku przez Wydawnictwo Spisek Pisarzy i przez cały rok zajmował wysokie pozycje w topce audiobooków Empiku w kategorii Fantastyka. Drugi tom – „To nie jest kraj dla słabych magów” – pojawił się w październiku 2022 roku i został uznany Książką Roku w plebiscycie [Granice.pl](https://granice.pl) w kategorii Fantastyka oraz nominowany do Nagrody Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla.

W 2024 r. w Wydawnictwie Mięta została wydana powieść dla młodszych czytelników „Wakacje pełne magii”, a w Wydawnictwie Spisek Pisarzy komediową fantastykę z wątkiem kryminalnym – „Zbrodnia i magia”.

Poza pisaniem Katarzyna pracuje jako nauczycielka przedszkolna i jest mamą trójki dzieci, które uważa za wspaniałą inspirację do pisania o demonach. Uwielbia książki fantasy, podróżowanie oraz musicale.

Kirk/Spock czyli jak Star Trek The Original Series stworzył pierwszą tęczęwą parę w historii seriali telewizyjnych

Prowadzący: Honorata Sadurska

Godzina: 18:00 - 19:00

Sala: Sala nr. 212

Opis:

"Ach ta poprawność polityczna obecnych seriali! Kiedyś takich rzeczy nie było!" No cóż, na tej prelekcji dowiecie się, że jednak były - i to już w latach '60! A wszystko przez Star Trek The Original Series i kapitana Kirka, dla którego od własnego statku ważniejszy był tylko... pan Spock. "Ale ale, przecież to była tylko piękna męska przyjaźń!" No nie do końca - i chętnie Wam o tym opowiem!

Konkurs wiedzy o Star Wars dla dzieci

Prowadzący: Szymon "Cinek" Marcinek oraz Wiktoria "Vi" Chrostek

Godzina: 18:00 - 19:00

Sala: Sala nr. 311

Opis:

Jak w nazwie, wiedza z kanonu, indywidualny
Konkursy są również dla dzieci! Jeśli jesteś małym fanem lub fanką Gwiezdných Wojen, ten konkurs jest zdecydowanie dla Ciebie. Konkurs dotyczyć będzie jedynie kanonu i jest konkursem indywidualnym

Goblińska wilcza Husaria, czyli Fenomen Heros III

Prowadzący: Marcin "Topór" Życzkowski (Lans Macabre)

Godzina: 18:00 - 19:00

Sala: Sala nr. 77

Opis:

Heroes of Might and Magic III to coś więcej niż gra - to fenomen, który od dekad przyciąga graczy z całego świata, a w Polsce osiągnął status prawdziwej legendy. Co sprawia, że świat tej gry tak mocno działa na wyobraźnię? Na Falkonie zabiorę Was w podróż przez Ashan - bogaty, fascynujący świat, który jest sercem Heroes III. Odkryjemy kultury i rasy, które zamieszkują ten magiczny uniwersum, oraz inspiracje historyczne i kulturowe, które wpłynęły na jego kształt. Przyjrzymy się, jak światotworzenie twórców nadało grze głębię i charakter, a także zdradzimy kilka ciekawostek z procesu powstawania tej kultowej produkcji. Jeśli fascynuje Cię magia zamków, tajemnice nekromantów i piękno elfickich lasów, ta prelekcja to coś dla Ciebie.

Gość specjalny

Lans Macabre

Lans Macabre to grupa kreatywna zajmująca się propagowaniem erpegów na wszelkie możliwe sposoby - ostatnio głównie przez nagrywanie sesji i wydawanie własnych gier fabularnych. Wydawnictwo LM Publishing ma na swoim koncie m.in. system "Smoczy Jeźdźcy" i książkę o historii RPG "Kostki zostały rzucone", a obecnie pracuje nad grą SF "Echa RPG" oraz... fabularną wersją "Heroes of Might and Magic 3"! O obu projektach opowiedzą na falkonowych prelekcjach.

Kusuriya no Hitorigoto - analiza wybranych incydentów z Zapisków Zielarki

Prowadzący: Paulina "Asayake" Karwacka

Godzina: 18:00 - 19:00

Sala: Sala nr. 312

Opis:

Kusuriya no Hitorigoto to seria anime, w której córka zielarza bada tajemnicze sytuacje z cesarskiego dworu. Ma ona wiedzę zarówno o trujących roślinach, jak i wielu cechach produktów używanych na co dzień. Na prelekcji przyjrzymy się kilku ciekawszym przypadkom i sprawdzimy, czy mają one odwzorowanie w rzeczywistości.

Studencki Biwak

Prowadzący: Jakub "Arond" Król (Zębatka RPG)

Godzina: 18:00 - 22:00

Sala: Sala RPG nr. 66

Opis:

Wrzesień początek roku akademickiego 2003, grupa zaprzyjaźnionych studentów postanawia uczcić ostatnie wolne dni wybierając się wspólnie na biwak do okolicznych lasów w Witkowicach. Nie zdają sobie sprawy z tego jakie tajemnice skrywa las.

RPG System: Zew Chtuhlu 7 ed

Gracze: Nie podano

Poziom trudności: easy

Gość specjalny

Zębatka RPG

Gry fabularne stanowią sedno naszego życia i dają nieograniczone pole wyobraźni. Możemy być kim chcemy i często zdarza nam się zmieniać tożsamości: jednego dnia jesteśmy dorosłymi czarodziejami i badamy tajemnicze sprawy morderstw lub uprowadzeń, by kolejnego wcielić się w drużynę wyrzutków walczących pod przywództwem dzielnego tostera z nieumarłymi na cmentarzu. Zdarza się nam lecieć sterowcem, gdzie do głosu dochodzi nasz heroizm w trakcie walki z powietrznymi piratami lub być grupą śmiałków - hybryd ludzi i zwierząt, wykorzystujących swoje niesamowite zwierzęce zdolności do rozprawienia się z nieoczywistym przeciwnikiem. Najczęściej jednak **jesteśmy zapaleńcami**, którzy po prostu lubią dobrze się bawić. Zakochani w steampunku - prowadzimy kampanie i jednostrzały w systemie Wolsung, nie zaniebując również innych systemów.

Na naszym kanale na [YouTube](#) znajdziecie zapisy naszych sesji - tak możecie razem z nami ponownie przeżywać

przygody w fantastycznych światach, albo dołączyć do naszej społeczności na [Discordzie](#), by zostać jednym z graczy lub Mistrzów Gry. Możecie regularnie sprawdzać nasz fanpage na [Facebooku](#), by zdobywać nagrody w konkursach lub na żywo uczestniczyć w sesjach na [Twitchu](#), gdzie wykupione przez Was przerzuty mogą ułatwić życie niejednemu z graczy... Możecie nas obserwować na [Instagramie](#), gdzie na bieżąco dzielimy się tym, co robimy - i zawsze być na czasie! Możliwości jest wiele - od Was zależy, z których skorzystacie (dlaczego nie ze wszystkich?).

7 dziwów świata

Prowadzący: Natalia "Lis" Wojtyła (Fundacja Lubikon)

Godzina: 18:00 - 22:00

Sala: Sala RPG nr. 39

Opis:

Mrok i pustka... A potem wybuch i powstał cały znany i nieznaną wszechświat. Tak uczono na lekcjach fizyki, katolicy twierdzili że świat powstał w 7 dni, grecy że świat powstał z chaosu. Prawda była jednak zupełnie inna i opierała się o 7 cudów świata. A wy drodzy badacze zostaliście wybrani by poznać tę tajemnicę i postarać się nie zwariować.

RPG System: Zew chthulu ed.7

Gracze: Nie podano

Poziom trudności: medium

Herbatka u Nekromanty

Prowadzący: Cezary "Klasyk" Wojda

Godzina: 18:00 - 22:00

Sala: Topory Sala nr. 47

Opis:

Stara oberża na krańcu Imperium, gdzie zachód słońca oznacza koniec biesiady, ale nie zawsze tak było. Mawiają, że serce nie sługa, ale jeśli ktoś je utracił to nic nie stoi na przeszkodzie, aby zgotował piekło wszystkim, których napotka. Waszym zadaniem będzie uwolnić zapomnianą przez Sigmara wioskę od wiszącej nad nią klątwy. Jeszcze nikomu się to nie udało, więc to nie będzie proste. Ale przecież cel uświęca środki, prawda?

Mini Disco dla najmłodszych

Prowadzący: Wioska Dziecięca

Godzina: 18:00 - 19:00

Sala: Sala nr. 207

Opis:

Czas na zabawę przy muzyce! Dołącz do naszej mini dyskoteki, gdzie wesołe rytmy porwą Cię do tańca! Świetna zabawa, kolorowe światła i dużo radości - to idealna aktywność na zakończenie dnia!

Pokaz gry -Eldfall chronicles

Prowadzący: Gra na Czas

Godzina: 18:00 - 20:00

Sala: Sala nr. 105

Opis:

Eldfall Chronicles to taktyczna gra figurkowa osadzona w fantastycznym świecie Calad, gdzie gracze dowodzą drużynami bohaterów w dynamicznych potyczkach. Każdy uczestnik tworzy własną ekipę, wybierając spośród czterech unikalnych frakcji, z których każda oferuje odmienny styl gry i strategię. Gra umożliwia zarówno rywalizację między graczami, jak i grę kooperacyjną, a także tryb solo. Bogata mechanika gry łączy elementy RPG z kolekcjonowaniem unikatowych figurek, co zapewnia głębokie zanurzenie w świecie pełnym niebezpieczeństw i przygód. Dołącz do nas na pokazie Eldfall Chronicles i odkryj emocjonujący świat strategicznych bitew oraz epickich opowieści!

Czy AI kreuje?

Prowadzący: Andrzej Łaski

Godzina: 19:00 - 20:00

Sala: Aula nr. 5

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Andrzej Łaski

Urodzony w Łosicach ilustrator, komiksiarz, storyboardzista, czasami malarz, niedoszły filmowiec i epizodyczny nauczyciel plastyki. Absolwent Grafiki na warszawskiej Akademii Sztuk Pięknych, gdzie studiował od 1982 roku plakat, film animowany, malarstwo ilustrację. Współzałożyciel magazynu literackiego „Fenix”. Miłośnik życia rodzinnego, czarnej kawy, chałwy i cynamonu. Od lat osiadły na podwarszawskiej wsi, bierny hodowca wymyślonych kucyków. Od dwudziestu lat portretuje Jakuba Wędrowicza w prozie Andrzeja Pilipiuka.

Fenomen serii Mass Effect - od uwielbienia do obaw.

Prowadzący: Damian Podoba

Godzina: 19:00 - 20:00

Sala: Sala nr. 314

Opis:

Jest wiele gier, które stały się w świecie cyfrowej rozrywki szalenie rozpoznawalne i zbudowały zaplecze wiernych i wymagających fanów. Mass Effect jest jedną z nich, za miłością do serii idzie też wielka fala wymagań stawianych twórcom i ogrom toksyczności. Jak to jest z tym uniwersum, czy jest jeszcze na co czekać biorąc pod uwagę obecne kłopoty Ubisoftu? Co może nas czekać w nowej odsłonie serii? Czy w ogóle jest jakiś fenomen? Uwaga, będzie spoilerowo i spekulacyjnie.

Superbohaterowie naszych czasów. Co o nas mówi serial The Boys

Prowadzący: Iga Ziembicka

Godzina: 19:00 - 20:00

Sala: Sala nr. 83

Opis:

Serial The Boys ukazuje zupełnie odmienną wizję superbohaterów od tej, którą znamy z produkcji Marvela lub DC. Brutalnie i wulgarnie dekonstruuje każdy aspekt, który można by uznać za wyznacznik superbohaterstwa. Na przykładach konkretnych postaci prześledzimy ten proces i zastanowimy się, czemu takie przedstawienie superherosów służy. Jeśli, jak twierdzą badacze, opowieści o superbohaterach mają odpowiadać na potrzeby odbiorców, odzwierciedlać czasy, w których powstały, i przekazywać prawdy o nas samych – co w takim razie serial The Boys próbuje powiedzieć o naszym społeczeństwie?

Mistrz Twardowski w Lublinie? Próba (re)konstrukcji legendy

Prowadzący: Magdalena Kowalska-Cichy

Godzina: 19:00 - 20:00

Sala: Sala nr. 212

Opis:

Stąpając po cienkiej linii między rzeczywistością historyczną a legendą autorka wyjaśni i opowie, dlaczego Lublin powinien znaleźć się w gronie miast związanych z postacią czarnoksiężnika Twardowskiego.

Kondycja gwiazdnej sagi

Prowadzący: Panel dyskusyjny

Godzina: 19:00 - 20:00

Sala: Sala nr. 311

Opis:

W Panelu porozmawiamy o nowym Kanonie o tym co Disney robi dobrze a co robi źle!

Griffith Did Nothing Wrong? Wprowadzenie do mangi "Berserk"

Prowadzący: Jakub Skorupa

Godzina: 19:00 - 20:00

Sala: Sala nr. 312

Opis:

Zapraszam do świata w mroku i krwi skąpanego, gdzie emocje są równie ogromne jak miecz głównego bohatera. Podczas tego panelu, przeznaczonego głównie dla osób, które chciałyby rozpocząć swoją przygodę z "Berserk", omówimy historię i główne motywy serii, przedstawimy głównych bohaterów, którzy już na stałe i złotymi zgłoskami zapisali się na kartach historii popkultury, jak również przyjrzymy się postaci samego autora- Kentaro Miury. Nie ominą nas również odwołania do innych dzieł kultury, na które "Berserk" miał swój ogromny wpływ w ramach dyskusji o dziedzictwie serii. Jeśli tak, jak kiedyś ja chcielibyście dowiedzieć się o co tyle zamieszania i rozpocząć

Q&A z autorem - Nosacze Gra Fabularna

Prowadzący: Szymon Mazur

Godzina: 19:00 - 20:00

Sala: Sala nr. 77

Opis:

Poznaj od kuchni Nosacze Grę Fabularną – grę która powstała by obniżyć próg wejścia w RPG! Podczas panelu dyskusyjnego autor odpowie na Wasze pytania – od worldbuildingu, przez ilustrację i projektowanie graficzne, po rozważania o RPG i rozrywce bez prądu. Wpadnij, porozmawiajmy o Nosaczach!

Gość specjalny

Nosacze Gra Fabularna

Nosacze Gra Fabularna to RPG, w którym przeżyjesz przygodę w godzinę! Wyrusz na przygodę by przywrócić równowagę w magicznej i niezbadanej Puszczy... gdzie wszystko co się rymuje musi być prawdą.

W Nosaczach Grze Fabularnej role mistrza gry i graczy są tak samo łatwe i wymagają zaledwie 15 minut przygotowania do gry. Proste zasady Nosaczy sprawiają, że gra jest świetnie odbierana przez rodziny i osoby, które wolą dobrą historię od długich zasad.

Dlaczego Płaskoziemcy nie mogą żyć w pokoju?

Prowadzący: Leszek Cibor

Godzina: 19:00 - 21:00

Sala: Sala nr. 211

Opis:

Prelekcja o teoriach spiskowych, konkretnie o środowisku płaskoziemców, które w ostatnim czasie przeszło kilka krytycznych przemian, schizm, rozłamów. Dlaczego nie mogą żyć w pokoju? Zobaczysz na prelekcji. Omówię też podstawy płaskoziemstwa.

Gość specjalny

Leszek Cibor

Prowadzący kanał YouTube Przeciętny Człowiek, autor poradników, szkoleniowiec, wykładowca i coach. Od lat związany ze środowiskiem fantastyki i gier RPG, miłośnik fantasy i science fiction oraz pasjonat teorii spiskowych. Chętnie porozmawiam o współczesnej psychologii i dobrej muzyce.

Próba koncertu

Prowadzący: Przerwa Techniczna

Godzina: 20:00 - 20:30

Sala: Aula nr. 5

Opis: Brak opisu

Co nie wyszło J.K. Rowling w cyklu o Harrym Potterze

Prowadzący: Panel Dyskusyjny

Godzina: 20:00 - 21:00

Sala: Aula nr. 213

Opis:

Seria o Harrym Potterze to globalny fenomen, który zachwyił miliony czytelników, ale czy jest dziełem idealnym? W trakcie panelu przyjrzymy się aspektom, które mogłyby zostać lepiej rozwinięte lub które budzą kontrowersje wśród fanów i krytyków. Porozmawiamy o dziurach fabularnych, niewykorzystanych wątkach, kontrowersyjnych decyzjach autorki oraz problematycznych kwestiach reprezentacji i moralności w świecie czarodziejów. Czy pewne postacie zasłużyły na lepsze zakończenie? Czy system magiczny jest spójny? Zapraszamy do dyskusji wszystkich fanów i sceptyków – podzielmy się swoimi przemyśleniami o tym, co w cyklu mogło wyjść lepiej!

Prezentacja albumu Historia Festiwalu Falkon 2000-2019

Prowadzący: FALKON

Godzina: 20:00 - 22:00

Sala: Sala nr. 314

Opis: Brak opisu

Uniwersum Sci-Fi w Lego z lat 90

Prowadzący: Maciej "Sigman" Malec

Godzina: 20:00 - 21:00

Sala: Aula nr. 313

Opis:

Podróż po świecie Lego Space z końcówki XX wieku. Jak Lego wykreowało własne uniwersum sci-fi w czasach, kiedy nie było jeszcze zestawów opierających się na filmach? Dowiesz się tu, jak wyglądały różne kosmiczne serie z lat 90. i końcówki lat 80., a także jakie były powiązania między nimi, tworzące spójny świat. Do tego sporo ciekawostek o zestawach i zapomnianych prototypach. Będzie też możliwość obejrzenia niektórych konstrukcji na żywo w ramach mini wystawy.

Pomniejszy konkurs chaosu

Prowadzący: Dawid "Brunet" Palinowski

Godzina: 20:00 - 22:00

Sala: Sala nr. 212

Opis:

Zapraszam na pokręcony konkurs wiedzy ogólnofantastycznej. Zbierzcie drużynę, wyznaczcie kapitana i wyruszcie do jednej z czterech magicznych krain. W każdej czekają na Was inne, wymagające wyzwania. Uwaga: wymagana duża dawka dobrego humoru!!

Konkurs wiedzy o Mandalorianach

Prowadzący: Kacper "Zastava" Zawada oraz Lena "Venash" Sawicka

Godzina: 20:00 - 22:00

Sala: Sala nr. 311

Opis:

Konkurs wiedzy o Mandalorianach z kanonu, drużynowy (drużyny po 3 osoby)
Sprawdź swoją wiedzę o najbardziej zabójczych wojownikach z uniwersum Gwiezdnych Wojen! Pytania dotyczyć będą wiedzy zarówno z kanonu jak i legend. Konkurs jest drużynowy (drużyny po 3 osoby)

Smoki w wierzeniach i literaturze, czyli wizerunek smoka w wybranych dziełach kultury

Prowadzący: Maja "Terry" Gorajek

Godzina: 20:00 - 21:00

Sala: Sala nr. 83

Opis:

Przedstawienie jak wschodu na zachód w wierzeniach wyobrażano sobie te piękne bestie oraz jak podeszli do tego niektórzy autorzy

Shunga - erotyka w XIX wiecznej Japonii

Prowadzący: Marta Mieczkowska

Godzina: 20:00 - 22:00

Sala: Sala nr. 312

Opis:

„Wielka Fala” Hokusai jest znana na całym świecie, a twarze aktorów kabuki potrafią nieco rozbawić. Jednak wielu artystów lubiło przenosić na papier piękne panie, bogatych mężczyzn, małych ludzi, którzy lubili podglądać demony... lub ośmiornice. Czy przedstawianie intymnych scen na drzeworytach było czymś gorszym? Czy na tym dało się zarobić? I czy drzeworyty erotyczne pełniły formę amuletów?

Poprowadzić pierwszą przygodę... I nie zwariować

Prowadzący: Marcin "Topór" Życzkowski (Lans Macabre)

Godzina: 20:00 - 21:00

Sala: Sala nr. 77

Opis:

Marzysz o napisaniu swojej pierwszej przygody RPG, ale nie wiesz, od czego zacząć? A może masz już za sobą kilka sesji, ale chcesz odkryć nowe podejścia i narzędzia, które ułatwią Ci pracę? Niezależnie od doświadczenia, ta prelekcja pomoże Ci przekształcić pomysły w niezapomniane scenariusze. Przyjrzymy się różnicom między pisaniem przygód RPG a tworzeniem opowiadań – dlaczego łatwo wpaść w pułapkę narracyjnych klisz i jak jej unikać? Poznasz sprawdzone metody planowania, takie jak mapy myśli czy kamienie milowe, które pomogą Ci uporządkować fabułę i zapanować nad narracyjnym chaosem. Omówimy też, jak równoważyć czas pracy nad historią, mechaniką i rekwizytami, tworząc przygody, które są spójne, angażujące i elastyczne. Porozmawiamy o najczęstszych błędach, na które warto uważać, oraz o tym, jak dostosować przygodę do potrzeb i oczekiwań Twoich graczy. Niezależnie od tego, czy planujesz wielowątkową kampanię, czy szybki jednostrzał – dowiesz się, jak budować przygody, które zostaną zapamiętane na długo. Nie bój się eksperymentować – każda historia jest inna, a Ty masz narzędzia, by stworzyć coś wyjątkowego. Dołącz na Falkonie i dowiedz się, jak zacząć swoją podróż jako mistrz opowieści!

Gość specjalny

Lans Macabre

Lans Macabre to grupa kreatywna zajmująca się propagowaniem erpegów na wszelkie możliwe sposoby - ostatnio głównie przez nagrywanie sesji i wydawanie własnych gier fabularnych. Wydawnictwo LM Publishing ma na swoim koncie m.in. system "Smoczy Jeźdźcy" i książkę o historii RPG "Kostki zostały rzucone", a obecnie pracuje nad grą SF "Echa RPG" oraz... fabularną wersją "Heroes of Might and Magic 3"! O obu projektach opowiedzą na falkonowych prelekcjach.

W podskoki przez Mroki

Prowadzący: Jakub Zapła

Godzina: 20:00 - 23:00

Sala: Sala RPG nr. 70

Opis:

Mówi się, że kto służył w Ankh-Morpork w Straży, ten wie, co znaczy „żyć w pełni”. Niektórzy dodają, że również „krótko”. Ale w końcu starczy nie oddychać pełną piersią, zwłaszcza podczas przechodzenia nad Ankh oraz obok Starego Paskudnego Rona, omijać Mroki i... No i właśnie na Mrokach wylądowaliście. Słońca dzisiaj i tak nie było widać z powodu unoszących się znad rzeki oparów, Nawet gdyby dało się je wypatrzeć, to w swej wędrówce po nieboskłonnie dawno minęłoby Wieżę Sztuk, czyli ponoć najwyższy budynek na Dysku. To znaczy, że jeśli się nie pośpieszycie, czeka Was noc na Mrokach. A przynajmniej, w porywach i przy dużej dozie szczęścia, jej pierwszy kwadrans. Jeśli się stąd nie wydostaniecie na czas, nigdy ponownie nie zawołacie „już dziewiąta i wszystko jest w porządku!”

RPG System: Świat Dysku: Przygody w Ankh Morpork

Gracze: Nie podano

Poziom trudności: easy

Wielobój, cz.2

Prowadzący: Wesoła Konsolówka

Godzina: 20:00 - 22:00

Sala: Sala nr. 307 i 308

Opis:

Czy uważasz się za Prawdziwego Gracza? Przyjdź i sprawdź swoją wiedzę i umiejętności w Konsolowym Wieloboju! Atrakcja przewiduje prosty test wiedzy o Konsolach i Komputerach, a także konkurencje na punkty w różnych grach.

Karak 2 - turniej

Prowadzący: Federacja Fantastyki Feniks oraz Wszystko Gra- Strażnicy Kazamaty

Godzina: 20:00 - 22:00

Sala: Sala nr. 104 - TURNIEJE

Opis:

Przeżyj epicką przygodę w świecie "Karak 2". Wciel się w bohatera przemierzającego krainy wokół zamku, walczy z potworami, zbieraj skarby i rozwijaj swoje umiejętności. Nowa, modułarna plansza i możliwość budowania armii dodają grze głębi strategicznej. Czy zdołasz pokonać Mrocznego Generała i zapisać swoje imię w historii? Weź udział w turnieju i udowodnij swoją odwagę oraz spryt!

Ogłoszenie wyników gry terenowej

Prowadzący: Kantyna 79

Godzina: 20:00 - 21:00

Sala: Sala nr. 311

Opis: Brak opisu

Koncert zespołu Ethnopolia

Prowadzący: Koncert

Godzina: 20:30 - 21:30

Sala: Aula nr. 5

Opis: Brak opisu

Jak ludzie z fandomu potrafią zniszczyć wszystko

Prowadzący: Weronika "Krzak" Ber3

Godzina: 21:00 - 22:00

Sala: Aula nr. 213

Opis:

Każde dzieło ma swój fandom, a każdy fandom ma swój wpływ na odbiór dzieła. Na tej prelekcji dowiesz się o największych upadkach i wzlotach, jakie dokonały różne serie przez ludzi z fandomów.

Nasze relacje ze sztuczną inteligencją - od miłości do nienawiści

Prowadzący: Tomasz "Kabina Prixa" Łączkowski oraz Agnieszka Łączkowska

Godzina: 21:00 - 22:00

Sala: Aula nr. 313

Opis:

Rewolucja sztucznej inteligencji, która odbywa się na naszych oczach prowadzi do poważnych pytań o rolę SI w życiu pojedynczego człowieka i w przyszłości całej ludzkości. Czy jesteśmy skazani na konflikt i nieuchronną porażkę w starciu ze sztucznym intelektem? A może istnieją inne scenariusze? Przyjrzymy się, co na ten temat naszych ludzkich relacji z SI sądzili tacy pisarze i twórcy światów jutra jak Stanisław Lem i Jacek Dukaj. Zastanowimy się nad literackimi wizjami Dana Simmonsa, Michała Cholewy i wielu innych. Ci pisarze oraz ich książki dadzą nam odpowiedź na temat tego co tak naprawdę może nas czekać już niedługo!

Krótki zarys fantastyki niderlandzkiej

Prowadzący: Damian "Lemur" Olszewski

Godzina: 21:00 - 22:00

Sala: Sala nr. 211

Opis:

Czy słyszeli kiedyś o fantastyce niderlandzkiej? Jeśli tak, prawdopodobnie w pewnym momencie poszukiwania nowych tytułów zabrnęliście o kilka kroków za daleko. Nie jest to bowiem literatura bardzo popularna w samych Niderlandach, a co dopiero w przekładzie. W trakcie prelekcji dowiedziecie się nieco o Niderlandach - czym są, czym myślimy, że są oraz jakie problemy terminologiczne rodzi to już u początku definiowania fantastyki. Będziemy mówić również o tym, gdzie spotyka się fantastyka polska i niderlandzka, jakie są jej związki z realizmem magicznym oraz literaturą młodzieżową. I przede wszystkim - jakie są jej potencjalne perspektywy na rozwój.

Jak Wyobraźnia Może Rozwiązać Twoje Problemy (W Życiu)

Prowadzący: Leszek Cibor

Godzina: 21:00 - 23:00

Sala: Sala nr. 77

Opis:

To jest prelekcja i warsztat o dbaniu o zdrowie psychiczne. Chcę pokazać jak za pomocą prostego dialogu pomagać swoim bliskim, znajomym i samemu sobie w radzeniu sobie z trudnościami. Użyjemy przy tym czegoś, co fantaści lubią i czym się karmią na co dzień - pracą z metaforą. Zademonstruję i dam proste podstawy do samodzielnej pracy i prowadzenia dialogu samopomocowego.

Gość specjalny

Leszek Cibor

Prowadzący kanał YouTube Przeciętny Człowiek, autor poradników, szkoleniowiec, wykładowca i coach. Od lat związany ze środowiskiem fantastyki i gier RPG, miłośnik fantasy i science fiction oraz pasjonat teorii

Dobry Wieczór Europy! - Eurowizja 2025

Prowadzący: Kamila "Maeve" Burtan

Godzina: 21:00 - 22:00

Sala: Sala nr. 83

Opis:

Sezon około-eurowizyjny jest w pełnym rozkwicie. Część preselekcji już za nami, jednak w dalszym ciągu pełna stawka konkursu w Bazylei nie jest znana. Podyskutujmy o naszych faworytach spośród zarówno wybranych już artystów, jak i w preselekcjach.

Próba koncertu

Prowadzący: Przerwa Techniczna

Godzina: 21:30 - 22:00

Sala: Aula nr. 5

Opis: Brak opisu

Koncert zespołu Czarny bez

Prowadzący: Koncert

Godzina: 22:00 - 23:00

Sala: Aula nr. 5

Opis: Brak opisu

Pałace Słońca

Prowadzący: Jakub "Arond" Król (Zębatka RPG)

Godzina: 22:00 - 03:00

Sala: Sala RPG nr. 66

Opis:

Razem z grupą żołnierzy ledwo uszliście z życiem podczas jednej z ostatnich potyczek z orkami na terenie Imperium. Umknęliście w stronę północnych rubieży mając nadzieję iż buntownicy was nie dopadną, po drodze na jednym z większych wzniesień natrafiliście na wioskę otoczoną palisadą.

RPG System: Cień Władcy Demonów

Gracze: Nie podano

Poziom trudności: easy

Gość specjalny

Zębatka RPG

Gry fabularne stanowią sedno naszego życia i dają nieograniczone pole wyobraźni. Możemy być kim chcemy i często zdarza nam się zmieniać tożsamość: jednego dnia jesteśmy dorosłymi czarodziejami i badamy tajemnicze sprawy morderstw lub uprowadzeń, by kolejnego wcielić się w drużynę wyrzutków walczących pod przywództwem dzielnego tostera z nieumarłymi na cmentarzu. Zdarza się nam lecieć sterowcem, gdzie do głosu dochodzi nasz heroizm w trakcie walki z powietrznymi piratami lub być grupą śmiałków - hybryd ludzi i zwierząt, wykorzystujących swoje niesamowite zwierzęce zdolności do rozprawienia się z nieoczywistym przeciwnikiem. Najczęściej jednak **jesteśmy zapaleńcami**, którzy po prostu lubią dobrze się bawić. Zakochani w steampunku - prowadzimy kampanie i jednostrzały w systemie Wolsung, nie zaniebując również innych systemów.

Na naszym kanale na [YouTube](#) znajdziecie zapisy naszych sesji - tak możecie razem z nami ponownie przeżywać przygody w fantastycznych światach, albo dołączyć do naszej społeczności na [Discordzie](#), by zostać jednym z graczy lub Mistrzów Gry. Możecie regularnie sprawdzać nasz fanpage na [Facebooku](#), by zdobywać nagrody w konkursach lub na żywo uczestniczyć w sesjach na [Twitchu](#), gdzie wykupione przez Was przerzuty mogą ułatwić życie niejednemu z graczy... Możecie nas obserwować na [Instagramie](#), gdzie na bieżąco dzielimy się tym, co robimy - i zawsze być na czasie! Możliwości jest wiele - od Was zależy, z których skorzystacie (dlaczego nie ze wszystkich?).

Echa Szaleństwa

Prowadzący: Oliwier "Amfaros" Podleśny

Godzina: 22:00 - 03:00

Sala: Sala RPG nr. 39

Opis:

Drużyna poszukiwaczy przygód obgaduje której pracy spróbują się podjąć tym razem. Nagle rozmowę przerywa im trzęsienie ziemi, które powoduje że ziemia pod nimi się zapada a oni zostają wrzuceni do mrocznych czeluści, które skrywają historię, która nigdy nie powinna ujrzeć światła dziennego. Czy wyjdą z tego cało czy może pogrążą się w swoim własnym szaleństwie?

RPG System: Dungeons & Dragons 5e

Gracze: Nie podano

Poziom trudności: hard

Niedziela (23.02.2025)

Epoka wikingów. Prawdy i mity

Prowadzący: Dexter Ramos

Godzina: 10:00 - 11:00

Sala: Aula nr. 5

Opis:

Przyłączyli się, zobaczyli, zwyciężyli i zniknęli. Co się stało z wikingami? Od handlu, przez złupienie Rzymu, po obrządki pogrzebowe. Jeśli wiesz o tych ludziach czerpij z serialu - przyjdź koniecznie. Jeśli odtwarzasz epokę - również się nie zawiedziesz. Zapraszam

Od Kennetha Arnolda, przez Emilcin do Lou Elizondo: źródła wiedzy o UFO

Prowadzący: Krzysztof Drozd (Federacja Fantastyki Feniks)

Godzina: 10:00 - 12:00

Sala: Sala nr. 314

Opis:

Od 24 czerwca 1947 roku, kiedy to amerykański biznesmen i pilot-amator Kenneth Arnold dostrzegł w górach Kaskadowych osiem tajemniczych obiektów przelatujących w pobliżu Mount Rainier, niezidentyfikowane obiekty latające nazwane później UFO zrobiły najpierw w Stanach Zjednoczonych, a później na całym świecie, oszałamiającą karierę. Zainteresowanie tym zjawiskiem ciągle utrzymuje się na wysokim poziomie i choć czasami nieco opada, pojawiające się nowe doniesienia dostarczają nowego paliwa. W ciągu kilku ostatnich lat płomień podsycany był przez dziennikarkę Leslie Kean i byłego agenta amerykańskich służb specjalnych Louisa Elizondo. Paliwa dostarczały nagrania wykonane przez pilotów samolotów bojowych i przesłuchania w Kongresie Stanów Zjednoczonych. Odżyły wszystkie stare opowieści o katastrofach i zdobytych w ten sposób wrakach, żywych Obcych, ciałach Obcych, sekcjach zwłok Obcych itp.

W Polsce najbardziej znanym przypadkiem bliskiego kontaktu z tajemniczymi zielonymi istotami jest zdarzenie, które miało miejsce 10 maja 1978 roku w Emilcinie, niewielkiej wiosce położonej koło Opola Lubelskiego, gdy 71-letni rolnik Jan Wolski spotkał czterech załogantów dziwnego pojazdu unoszącego się nad leśną polaną 600 m od swego domu.

Co tak naprawdę wiemy o tych wydarzeniach? Skąd czerpiemy wiedzę na ich temat? Na ile są wiarygodne i jakie hipotezy snuje się, aby je wyjaśnić?

Fantastyka jako lustro współczesnych dylematów moralnych i psychologicznych?

Prowadzący: Panel Dyskusyjny

Godzina: 10:00 - 11:00

Sala: Aula nr. 313

Opis:

Jak fantastyka pozwala badać ludzką psychikę i emocje? Rola nietypowych bohaterów w przedstawieniu uniwersalnych dylematów. Granica między rzeczywistością a magią: jak łączyć codzienność z niezwykłością? Panel poprowadzi Feranos a w dyskusji wezmą udział Katarzyna Wierzbicka, Hubert Jaśtak

Spotkanie Autorskie

Prowadzący: Franciszek "Łędzian" Piątkowski

Godzina: 10:00 - 11:00

Sala: Aula nr. 213

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Franciszek Marek Piątkowski „Lędzian”

Mąż Karoliny, tata Zuzanny i Zofii, z wykształcenia prawnik, z zawodu adwokat, z zamiłowania bloger podróżniczo-kulinarny, zagorzały propagator słowiańskich klimatów. Z pasji pisarz i autor serii powieści w stylu słowiańskiego urban fantasy zgromadzonych pod nazwą Uniwersum Powiernika, na który składają się: seria powieści - „Powiernik”, „Widzący”, „Obrońcy” i „Wybrani”, spin-off „Trzej Maszkaronowie, czyli legendarna komedia” oraz zbiory opowiadań „Powiernik – Bogowie i stwory” oraz „Widzący-Bogowie i Stwory”. Miłośnik wszelkich podróży, klimatów śródziemnomorskich i latynoamerykańskich, owoców morza i historii, z naciskiem na historię dawnych Słowian. Muzycznie osadzony w neoprogracku, powermetal i folku oraz wszelkich odmianach wyżej wskazanych stylów muzycznych

Czymże jest unoptanium?

Prowadzący: Skubi (3k6 Kolektyw)

Godzina: 10:00 - 11:00

Sala: Sala nr. 211

Opis: Brak opisu

Przewodnik po Świecie Dysku - Miasto Ankh-Morpork

Prowadzący: Maja „Terry” Gorajek

Godzina: 10:00 - 11:00

Sala: Sala nr. 212

Opis:

Prelekcja o największym mieście w Świecie Dysku stworzonym przez sir Terry'ego Prattchetta - Ankh Morpork od Architektury aż do buszujących w niewidzialnym Uniwersytecie korników. Czy są niewidzialne? A może jednak je widać?

Konkurs wiedzy o Star Wars

Prowadzący: Szymon „Cinek” Marcinek oraz Wiktoria „Vi” Chrostek

Godzina: 10:00 - 12:00

Sala: Sala nr. 311

Opis:

Konkurs wiedzy o SW, ale tylko z kanonu, indywidualny

Sprawdź swoją wiedzę o Odległej Galaktyce, jej mieszkańcach i historii. Jeśli Moc będzie z Tobą, możesz mieć szansę wygrać ten konkurs. Pytania dotyczyć będą wiedzy z kanonu. Konkurs jest indywidualny.

Co tu się właściwie odwalilo?

Prowadzący: Magdalena Cathia Kozłowska

Godzina: 10:00 - 11:00

Sala: Sala nr. 83

Opis:

Pożar w kopalni, który będzie szalał jeszcze co najmniej jakieś dwieście lat? A może ogień we wnętrzu góry, płonący już co najmniej od kilku tysięcy? Chmura gazu, odpowiedzialna za śmierć blisko dwóch tysięcy osób w ciągu jednej nocy? Takie rzeczy tylko na Ziemi – naturalnie i nie! Przyjdźcie posłuchać o interesujących wydarzeniach geologicznych i katastrofach, które wydają się tworem wyobraźni pisarzy SF, ale które wydarzyły się – i dzieją się – naprawdę!

Gość specjalny

Magda „Cathia” Kozłowska

Magda „Cathia” Kozłowska to zwierzę konwentowe, wielbicielka czarnych charakterów z pewnym wielkim moffem na czele i fanatyczka Gwiezdných Wojen ze szczególnym uwzględnieniem Imperium.

Uwielbia gadać na wszystkie tematy, które ją interesują, a imię ich Legion! Co więcej, gadaniem zarabia też na życie jako przewodnik warszawski. Redaguje również przekłady powieści gwiazdnowojennych, udziela się na swoim blogu Rozdroża Cathii i w Legionie 501. Od czasu do czasu robi rewatch pierwszych dziesięciu sezonów Supernaturala, wpatrując się w upojeniu w Sama Winchestera i Crowleya. W wolnych chwilach (jakich wolnych chwilach?) zajmuje się rękodziełem, tworząc kartki o fantastycznej tematyce.

Trochę straszno, trochę śmieszno - co kiedyś straszło na papierze

Prowadzący: Marta Mieczkowska

Godzina: 10:00 - 11:00

Sala: Sala nr. 312

Opis:

Zapraszamy na prelekcje, gdzie przyjrzymy się historycznym wizerunkom grozy w sztuce i ilustracji, a szczególnie w drzeworytach. Omówimy, jak na przestrzeni czasu japończycy wykorzystywali obrazy do straszenia, opowiadania historii lub wywoływania emocji – od mistycznych duchów i potworów, aż po groteskowe, humorystyczne interpretacje strachu.

Różnice między japońskim RPGiem (JRPG) a zachodnim (WRPG)

Prowadzący: Sebastian Księski

Godzina: 10:00 - 11:30

Sala: Sala nr. 77

Opis:

Różnice w historii i genezie, designie i mechanice gier wideo gatunku Role-Playing powstałych w Japonii (JRPG) a w krajach zachodnich, zarówno Europie jak i Ameryce (WRPG)

Warsztaty kaligrafii nauka od podstaw

Prowadzący: Daniel Maraśkiewicz

Godzina: 10:00 - 11:30

Sala: Sala nr. 214

Opis: Brak opisu

Witaj w hotelu Ikigai

Prowadzący: Julia "Frysk" Borys (Fundacja Lubikon)

Godzina: 10:00 - 14:00

Sala: Sala RPG nr. 39

Opis:

Hotel Ikigai niegdyś był znany jako miejsce niezwykle uduchowione. Wielu gości wspominało o spotkaniu z niezwykle istotami ze świata duchów, a nawet cudownych uzdrowieniach. Od rozpoczęcia Stuletniej Wojny hotel podupadł, a sam właściciel zapadł się pod ziemię. Niektórzy mieszkańcy twierdzą, że to nie wina wojny, a złodzieja dusz. Waszym zadaniem jest odkrycie tajemnicy pensjonatu oraz wyjście z niego cało.

RPG System: Avatar Legends: RPG

Gracze: Nie podano

Poziom trudności: medium

Kartonem i żywicą lepione, czyli jak zacząć w gry bitewne tanio

Prowadzący: Kasper "NieRudy" Rudak

Godzina: 10:00 - 11:00

Sala: Topory Sala nr. 47

Opis:

Lubisz modele oraz gry strategiczne ale nie wiesz jak zacząć? Nie wiesz jaki budżet potrzebujesz? W takim wypadku zapraszam na prelekcje gdzie omówimy jakie są systemy które warto zobaczyć i jak przygotować się na pierwszą grę oraz jakie są alternatywy modeli oraz terenów

Konkursy, warsztaty i gry

Prowadzący: Stowarzyszenie Topory

Godzina: 10:00 - 15:00

Sala: Stoisko Topory

Opis:

1. Toporowe Bingo! - wykonaj listę konwentowych questów, aby zgarnąć odjazdowe upominki
2. Warsztat tworzenia spójnych drużyn w grach fabularnych
3. Konkurs na stworzenie najlepszego '1 Page RPG'
4. Jak dobrze grać w kalambury? - Warsztaty podstawowych znaków i combosów
5. Pogadanki o fantastyce, Story Cubes i wiele innych atrakcji.

Przybywajcie tłumnie i dajcie się ponieść wyobraźni!

Kosmiczne kolorowanki

Prowadzący: Wioska Dziecięca

Godzina: 10:00 - 11:00

Sala: Sala nr. 207

Opis:

Rozpocznij dzień od kreatywnej zabawy! Koloruj kosmiczne scenerie, rakiety, obce planety i fantastyczne istoty, które zamieszkają w Twoim świecie wyobraźni.

Bitwy na stołach - pokazy i nauka gier bitewnych

Prowadzący: Klub APS

Godzina: 10:00 - 16:00

Sala: Sala nr. 105

Opis:

Odkryj fascynujący świat gier bitewnych z figurkami! Podczas pokazów zaprezentujemy różnorodne systemy, takie jak One Page Rules, PMC 2670, Stars and Steel, Warmaster oraz Trench Crusade. Dowiesz się, jak strategicznie planować ruchy, zarządzać armią i czerpać radość z taktycznych rozgrywek. Niezależnie od tego, czy jesteś nowicjuszem, czy weteranem, znajdziesz tu coś dla siebie. Dołącz do nas i zanurz się w emocjonujących bitwach na miniaturowych polach walki!

Sparking Void - Beyblade

Prowadzący: Lubelski Klub Beyblade

Godzina: 10:00 - 15:00

Sala: Sala nr. 106

Opis:

Dyski? Bączki? Pod różnymi nazwami można kojarzyć Beyblade, japońską gre. Zapraszamy na nasze stoisko aby spróbować swoich sił, poznać historie i mierzyć się z innymi uczestnikami!

prezentacja i nauka gry DUX

Prowadzący: Hubert "Morgot" Stasiuk

Godzina: 10:00 - 15:00

Sala: Sala nr. 106

Opis:

Dux to dwuosobowa strategiczna karcianka osadzona w świecie fantasy. Gracze wcielają się w dowódców różnorodnych sił, którzy podczas rozgrywki będą na zmianę wprowadzać jednostki do walki, zyskiwać przychylność bogów oraz wydawać rozkazy aby zwyciężać na polach bitwy.

Gra nie jest kolekcjonerska, co oznacza, że każda karta jest silna, a zwycięstwo zależy przede wszystkim od strategii i sprytu dowódcy.

Kantyna 79

Prowadzący: Kantyna 79

Godzina: 10:00 - 16:00

Sala: Sala nr. 311

Opis:

Kantyna 79 to klimatyczne miejsce rodem z serialu Clone Wars! Spotkaj Klony, Jedi, Sithów i łowców nagród, spróbuj unikalnych napojów inspirowanych światem Star Wars, a także weź udział w grze Klony vs Droidy. Czekają na Ciebie Holoszachy, gry karciane, wystawa broni, pokaz mieczy świetlnych i wiele więcej! Odwiedź nas i poczuj się jak w sercu galaktycznego konfliktu!

Skarbiec Orków

Prowadzący: Maciej "Arispen" Wróblewski

Godzina: 10:00 - 12:00

Sala: Stoisko RGFK

Opis:

Poszukiwacze przygód przybywają do orczej twierdzy na poszukiwanie nieopisanego bogactwa, które wedle plotek skrywają jej ściany.

RPG System: Tinny Dungeons PL

Gracze: 6

Poziom trudności: easy

Jak tworzyć światy, by były porywające, zabawne i wzruszające

Prowadzący: Marcin Przybytek

Godzina: 11:00 - 12:00

Sala: Aula nr. 5

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Marcin Sergiusz Przybytek

Marcin Sergiusz Przybytek (ur. 1968), znany także jako Martin Ann / Martin Ann Drimm, lekarz medycyny, trener i konsultant biznesowy, wizjoner, filozof. Autor sagi science fiction „Gamedec” (sześć części, siedem tomów), humorystycznej serii „Orzeł Biały” (dwa tomy, termin wydania trzeciego: 2025), futurystycznego kryminału „CEO Slayer”, obyczajowej powieści „Symfonia życia” oraz utrzymanej w klimatach fantasy / postapo „Starej kobiety i smoka” (termin wydania: 2025). W 2021 roku została wydana przez Anshar Studios oparta na jego prozie gra wideo „Gamedec” (platformy PC, PS5 i Nintendo Switch). Firma Pyramid Games rozpoczęła prace nad grą wideo „CEO Slayer”. Współpracuje z YouTubową „Astrofazą” i prowadzi własny kanał, gdzie prowadzi „kazania” w ramach „Kościoła Jedynki i Jej Znaczenia”. Jest twórcą zarejestrowanym w portalu Patronite. Aktorsko realizował się w serialu "19+" (rola Aleksa). Zainteresowany psychologicznym, technologicznym tudzież finansowym rozwojem ludzkości oraz strukturą rzeczywistości, rozwija swoje wizje w książkach, wykładach i podczas szkoleń. Od trzydziestu dziewięciu lat w związku z żoną Anną, z którą mają dwudziestodwuletnią córkę, Kalinę.

Na melancholię lek muzyczny, czy też piosenki, które ryły banię naszym przodkom

Prowadzący: Alicja Janusz

Godzina: 11:00 - 12:00

Sala: Aula nr. 213

Opis:

A diabeł mu na to: „Oj, człowiecze, wolno idź,

Bo ci pękła na pół rzyć,

Już cię rychła czeka śmierć,

Złe twój tylni wonia dech!” – Wy chorzy ludzie, jeszcze Wam mało?! Skoro tak, to chodźcie posłuchać! Dowiecie się, gdzie nie należy pchać palucha, kiedy można sobie beknąć na scenie, kto skakał na tyłku dookoła miasta i co z tego miał, a także wielu innych rzeczy, których wcale nie chcieliście wiedzieć! Trigger warning: wulgaryzmy, seksualność, niepopularne opinie na temat muzyki dawnej. Wysłuchanie prelekcji grozi nieodwracalnymi zmianami w psychice.

Gość specjalny

Alicja Janusz

Z zawodu tłumaczka, z zamiłowania lutnistka. Absolwentka lingwistyki stosowanej na UMCS i filologii niderlandzkiej na KUL. Chwilowo częściej niż fantastykę pisze swój doktorat na temat kodów kulturowych w przekładzie „Świata Dysku”. Zawodowo przysłuchuje się językowi w fandomie i rozkłada na czynniki pierwsze teksty w konwencji fantastyki. Jeśli akurat nie musi zbierać punktów za publikacje, pisze serię opowiadań o bardach, wykorzystując doświadczenie z pracy ze źródłami historycznymi i w krzywym zwierciadle pokazując przygody z rekonstrukcji historycznej i odtwórstwa muzycznego – jej teksty możecie znaleźć między innymi w antologiach Fabryki Słów, Fantazmatów czy Nowej Fantastyce. Jej tłumaczenia można usłyszeć również w polskich dubbingach, do których często przekłada piosenki. Jeśli przypadkiem spotkacie ją z lutnią na terenie konwentu, zgorszyć Was brzydką piosenką, które chętnie wyszukuje w starodrukach.

“Umarł Król Lew, niech żyje Król Lew - Disney nie wie, kiedy przestać?”

Prowadzący: Iga Ziembicka

Godzina: 11:00 - 12:00

Sala: Aula nr. 313

Opis:

Wszyscy wiemy i rozumiemy, że Disney, produkując kolejne wersje live action swoich klasyków, żeruje na naszej

nostalgii. Spróbujmy jednak odłożyć na chwilę tę smutną świadomość i ocenić historie, które te produkcje opowiadają. Przyjrzymy się filmom „Król Lew” z 2019 r. oraz „Mufasa: Król Lew” z 2024 r. (tak, będą spoilery). Zastanowimy się, czy dodają coś ciekawego do oryginalnej animacji z 1994 r., oraz jak ukazują nasze ukochane postaci. Będzie mniej narzekania, niż moglibyście się spodziewać, i dużo gadania o Skazie.

DualRealm Universe - Jak przenieść książkowy świat do gier planszowych i komputerowych RPG?

Prowadzący: Paweł Kopijer

Godzina: 11:00 - 12:00

Sala: Sala nr. 211

Opis:

Uniwersum powstałe w kartach DualRealm Chronicles to świat fantasy pełen różnorodnej magii, zawitych losów nietuzinkowych bohaterów, zadziwiających bestii, podłych intryg i bezlitosnej walki o władzę. Można go poznawać również przez grę planszową, LARPy, sesje RPG, pieśni bardowskie, a niebawem też grając w grę video DualRealm Myths.

1. Dowiedz się jak było tworzone lore i jego bohaterowie
 2. Poznaj historię komputerowej gry fantasy RPG debiutującej niebawem na steam
 3. Zobacz jak polska narracja fantasy podbija rynki zagraniczne książek i gier
 4. Zapisz się na turniej planszówki Mitrys w ramach III ogólnopolskich mistrzostw 2024
 5. A może zechcesz dać szansę swoim talentom i współtworzyć uniwersum?
-

Dobre chłopaki polskiej fantastyki - przegląd współczesnych autorów

Prowadzący: Grzegorz Czapski

Godzina: 11:00 - 12:00

Sala: Sala nr. 83

Opis:

Na polskiej scenie fantastyki literackiej widzimy i słyszymy coraz więcej autorek. Większa ilość kobiet w literaturze to dobry trend, ale co z mężczyznami? Czy w polskiej fantastyce będą nam się kojarzyć tylko i wyłącznie z pisarzami z lat 90 i 2000? W tej prelekcji przejdziemy wspólnie przez przegląd współczesnych polskich autorów fantastyki, młodych ciałem i duchem (lub tylko duchem), których warto znać i czytać. A dlaczego? Bo to dobre chłopaki są i piszą dobrą literaturę

Analiza systemu Nen z Hunter x Hunter

Prowadzący: Agata "Aya" Rozwadowska

Godzina: 11:00 - 12:00

Sala: Sala nr. 312

Opis:

Serie shonen często mają różne umiejętności siły które ulepszają umiejętności walki i sprawność bohaterów. Seria Hunter x Hunter również ma swój unikalny i bardzo rozwinięty system Nen czyli Siła Umysłu która jest ukryta technika w świecie Łowców. Opiera się na używaniu energii życiowej tak zwanej aury która staje się specjalna paranormalną umiejętnością użytkownika które mogą być nieskończenie różnorodne. Nen jest uznawana jako jedna z najbardziej rozwiniętych i rozmaitych, wśród innych umiejętności siły w pośród serii shonen. W trakcie prelekcji w detalach omówimy system i jak się używa. Dodatkowo przygotuje quiz który "określi" twój typ w wobec wybranych pytań.

Podróż bohatera, droga głupca - tarot przez wieki

Prowadzący: Anna Szumacher

Godzina: 11:00 - 12:00

Sala: Sala nr. 212

Opis:

Jakie tajemnice kryją się za talią kart pełną dziwnych postaci i miejsc? Czy to naprawdę wielkie wtajemniczenia czy tylko karty do gry? Jaka symbolika astrologiczna, numerologiczna i ezoteryczna się za nimi kryje? I w końcu, dlaczego wszystko zaczyna się od Głupca? Prześledzimy żywot tarota od końca XIV wieku aż po dzień dzisiejszy i zastanowimy się, czy droga, którą przechodzi Głupiec nie jest przypadkiem lustrzanym odbiciem literackiej „podróży bohatera” wg. Campbella

Gość specjalny

Anna Szumacher

Tłumaczka, redaktorka, pisarka, dziennikarka - w zależności od układu gwiazd i aktualnych potrzeb - z

wykształcenia archeolog. Autorka głównie fantastyczna i zwolenniczka tezy, że jeśli pomysł jest głupi, ale działa, to nie jest głupi. Dumna matka kilkudziesięciu opowiadań, dwóch serii fantastycznych: trylogii Słowotwórczyni i cyklu Marii Dee oraz powieści Arcana.

Miłośniczka wszelkiego rodzaju portal fantasy, czemu daje upust w obecnie pisanych książkach. Gorliwa wyznawczyni kawy, czekolady i puchatych dresów. Pisze od zawsze, a jej pierwsza książka składa się z dwóch nabazgranych kredką stron i własnoręcznie narysowanej okładki.

Siostrzana więź

Prowadzący: Dominik Pyśk

Godzina: 11:00 - 15:00

Sala: Sala RPG nr. 66

Opis:

Zima przyszła szybciej w tym roku, październikowe przymrozki zaskoczyły wszystkich, więc tym bardziej wiele osób zmartwiła wieść, że pod osłoną nocy pewne bliźniaczki wymknęły się ze domu. Dobrze sytuowana rodzina nie zdradza na zewnątrz żadnych znaków złego traktowania pociech, ale być może pozory mylą. Dzieci, które bawiły się z zaginionymi zauważyły, że od jakiegoś czasu nie dołączają one do zabaw, woląc przebywać tylko w swoim towarzystwie bawiąc się porcelanowymi lalkami, które dostały w prezencie. A może ma z tym coś wspólnego cyrk, który właśnie zbiera się do opuszczenia okolic miasteczka? Postacie graczy to mieszkańcy miasteczka, którzy zostali poproszeni o pomoc w odnalezieniu małych uciekinierek. Przygoda dla postaci poziomu 3. Jeśli posiadasz Podręcznik gracza D&D 5e zachęcam do zabrania ze sobą - na początku sesji pomogę stworzyć postaci i wytłumaczę co i jak działa. Dla osób, które nie chcą wnikać w tworzenie postaci będą przygotowane gotowe karty postaci (z drobna listą czarów jeśli postać potrafi korzystać z magii).

RPG System: Dungeons & Dragons 5e

Gracze: Nie podano

Poziom trudności: easy

Na ostrzu miecza

Prowadzący: Jakub Zapala

Godzina: 11:00 - 14:00

Sala: Sala RPG nr. 70

Opis:

Gdy toczy się wojna między władcami, po obu stronach konfliktu pojawiają się bohaterowie. Książęta Unii Osydentu oraz Segur najechali niewielkie Estuaire. Wsie, miasteczka i zamki przechodzą z rąk do rąk. Dzielni wojskowi odnoszą sukcesy dla swych panów, nie szczędząc krwi, potu ani łez, by zwyciężyć i zdobyć wielką sławę. Dwójka oficerów armii najeźdźców rozpoczęła jakiś czas temu przyjacielską rywalizację. Teraz jednak zmusza się ich do pojedynku, który może wpłynąć na losy całej wojny...

RPG System: Dwory Końca Świata

Gracze: Nie podano

Poziom trudności: easy

Turniej gry w kości

Prowadzący: Wojciech "Gigant" Szewczyk

Godzina: 11:00 - 12:00

Sala: Topory Sala nr. 47

Opis:

Chcesz się poczuć niczym Henryk ze Skalicy i odpocząć od przygód grając w kości? tutaj masz okazję!

KońKursy

Prowadzący: Kamil Makoś

Godzina: 11:00 - 14:00

Sala: KońKursy

Opis:

5 sekund - 5 sekund na wypowiedzenie 3 słów dotyczących hasła

Skojarzenie - Wypowiedzenie 5 słów, które określają pewną grę, filmy, sagę, komiksy. Zasady punktowe.

Tykająca bomba - Odpowiadanie na pytanie siedząc w kółku przekazując bombę czasową odpowiadając na pytania.

Spotkanie z bohaterami ze Star Wars

Prowadzący: Wioska Dziecięca

Godzina: 11:00 - 12:00

Sala: Sala nr. 207

Opis:

Przyjdź i spotkaj bohaterów Galaktyki! Czekają na Ciebie rycerze Jedi, Sithowie, droidy i wiele innych postaci z tej kultowej sagi. Poczuj się jak część tego epickiego uniwersum i poznaj tajemnice odległej galaktyki!

Mario Kart

Prowadzący: Wesoła Konsolówka

Godzina: 11:00 - 16:00

Sala: Sala nr. 307 i 308

Opis:

Pościgaj się z Mario!

Pokaz i Nauka Gry - Lorcana

Prowadzący: Gra na Czas

Godzina: 11:00 - 15:00

Sala: Sala nr. 106

Opis:

Disney Lorcana to kolekcjonerska gra karciana, w której gracze wcielają się w Iluminatorów, używając magicznego tuszu do przyzywania ulubionych postaci z filmów Disneya. Każda karta przedstawia bohaterów w znanych lub zupełnie nowych odstonach, oferując unikalne umiejętności i strategie. Celem gry jest zdobycie 20 punktów opowieści (Lore) poprzez wykonywanie zadań i rywalizację z innymi graczami. Gra jest odpowiednia zarówno dla początkujących, jak i doświadczonych miłośników karcianek oraz kolekcjonerów. Dołącz do nas na pokazie Disney Lorcana i odkryj magiczny świat strategicznych pojedynków z ulubionymi bohaterami Disneya!

Co z tymi elfami?

Prowadzący: Wojciech Bubęła

Godzina: 11:30 - 13:00

Sala: Sala nr. 77

Opis:

Co myślimy, gdy słyszymy "elf"? A) Dumny, piękny, inteligentny - Być może. B) Zniechęcony, melancholijny, wymuskany - Także się zdarza. C) Wolę (wstaw ulubioną rasę) - Wiadomo. Czy popkultura świadomie bądź nie wykreowała konkretną wizję i kurczowo jej się trzyma nawet o tym nie wiedząc? A może to nie tyle rasa ile zbiór cech, które gdy tylko słyszymy nazwę same nam się nasuwają, bo chcemy wierzyć że wszystkie elfy są takie same. Ewentualnie czy jest możliwość, że żyjemy w przeświadczeniu że każde uniwersum jest takie samo a jakby poszukać to można się miło zaskoczyć? Nie potwierdzam, nie zaprzeczam ale postaram się zrobić porównanie kilku różnych światów w jakich dobrze się odnajduję (lub chcę w to wierzyć) i zobaczymy co nam wyjdzie. Oczywiście zapraszam do dyskusji.

Warsztaty tańców Folkowych

Prowadzący: Beata "Madrugada" Krzywda

Godzina: 11:30 - 13:00

Sala: Sala nr. 214

Opis:

Zmęczony siedzeniem na prelekcjach chcesz się poruszać i nawiązać nowe znajomości? Przyjdź potańczyć! Uprowadzając Wasze pytanie - tak, zatańczymy belgijkę, ale poznacie też kilka bardziej i mniej znanych choreografii z różnych stron świata.

Sztuczna, ale czy na pewno inteligencja?

Prowadzący: Michał Gołkowski

Godzina: 12:00 - 13:00

Sala: Aula nr. 5

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Michał Gołkowski

Rocznik 1981, relatywnie duży przebieg, ale za to bezawaryjny i bezwypadkowy. Napęd na cztery koła, turbo, klimatyzacja i bogaty pakiet wyposażenia wnętrza.

Pisarz oraz poliglota. Z wykształcenia lingwista, z zawodu tłumacz symultaniczny, z zamiłowania historii wojskowości i antropologii kultury.

Najszybsze pióro polskiej fantastyki. Debiutował w nie tak znów odległym 2013 roku, od tego czasu zasypując wydawnictwo iście hurtową ilością co najmniej dwóch-trzech książek rocznie. Wciąż poszerzający się zakres jego tematów krąży pomiędzy tematyką wojenną, thrillerem psychologicznym, groteską, powieścią grozy, historią oraz wręcz rasowym, krwistym fantasy. Książki spływają mu z palców na klawiaturę tak szybko, że przeważnie sam nie pamięta ile ich wydał.

Od pewnego czasu zaangażowany – jakby mało tego było! – w prace dwóch spółek gamedevowych: Sylen Studio oraz Red Square Games, zajmujących się produkcją gier wideo, RPG oraz planszowych na podstawie jego wciąż poszerzanej, pogłębianej i rozciąganej poza granice przyzwoitości twórczości.

Niezrównany prelegent i mówca, potrafiący bez zająknięcia i powtórzenia poprowadzić godzinny wykład o praktycznie dowolnej tematyce – od formowania się organizacji przestępczych we wczesnym okresie poradzieckim, wstecz aż do technik obłączniczych starożytnego Babilonu.

Brany prosto z salonu, pierwszy właściciel, brak ukrytych opłat.

Okazja jakich mało!

Wędrowycz - bohater do wzięcia!

Prowadzący: Andrzej Łaski

Godzina: 12:00 - 13:00

Sala: Sala nr. 314

Opis: Brak opisu

Gość specjalny

Andrzej Łaski

Urodzony w Łosicach ilustrator, komiksiarz, storyboardzista, czasami malarz, niedoszły filmowiec i epizodyczny nauczyciel plastyki. Absolwent Grafiki na warszawskiej Akademii Sztuk Pięknych, gdzie studiował od 1982 roku plakat, film animowany, malarstwo ilustrację. Współzałożyciel magazynu literackiego „Fenix”. Miłośnik życia rodzinnego, czarnej kawy, chałwy i cynamonu. Od lat osiadły na podwarszawskiej wsi, bierny hodowca wymyślonych kucyków. Od dwudziestu lat portretuje Jakuba Wędrowycza w prozie Andrzeja Pilipiuka.

Czym był Yggdrasil? Rzecz o skandynawskim drzewie życia i podporze 9 światów

Prowadzący: Jeremi Kołdecki "Cienie Dziejów"

Godzina: 12:00 - 13:00

Sala: Aula nr. 213

Opis:

Autor skupi się na przedstawieniu jednego z najważniejszych elementów skandynawskiej mitologii - drzewa Yggdrasil. Zostaną przedstawione źródła traktujące o wspomnianym obiekcie, rolę jaką pełnił w mitologii skandynawskiej, jego wpływ na pojmowanie świata oraz miejsce jakie zajmował w mentalności Skandynawów podczas epoki wikingów.

Autor nawiąże również do pojmowania świata i przeznaczenia przez Skandynawów oraz funkcji jaką w obu tych zagadnieniach pełniło drzewo Yggdrasil uchodzące za swego rodzaju nośnik oraz łącznik światów.

Małe miasteczka w USA - serce prawdziwej Ameryki

Prowadzący: Piotr Tomczuk "ThePolishCowboy"

Godzina: 12:00 - 13:00

Sala: Aula nr. 313

Opis:

Ameryka to nie tylko wielkie metropolie, ale przede wszystkim tysiące małych miasteczek, które są jej prawdziwym sercem. Jak wygląda życie w miejscach, gdzie wszyscy się znają? Co kryją urokliwe Main Street i lokalne bary? Odkryjemy różnorodność małych społeczności, dowiesz się, jak kultura, historia i codzienność mieszkańców tworzą wyjątkowy klimat prawdziwej Ameryki

Gość specjalny

Piotr Tomczuk "The PolishCowboy"

Piotr, znany też jako The Polish Cowboy, za pośrednictwem swojego kanału TikTok przekazuje szerokiemu gronu odbiorców opowieści o Dzikim Zachodzie.

Współtworzył kanał na YouTube o nazwie "Niepoprawny Dyplomata". Specjalizuje się w temacie amerykańskiej kultury.

Podczas spotkań z młodzieżą w Polsce opowiada o Stanach Zjednoczonych, podróżach oraz o zagadnieniach kulturowych.

Aktywny zawodnik futbolu amerykańskiego w klubie Tytani Lublin. Trener przygotowania fizycznego, bokser, instruktor jazdy konnej. Pilot wypraw do USA w ramach firmy Odkryj Amerykę

Wiceprezes Fundacji Rozwoju, Edukacji i Przedsiębiorczości oraz członek United Nations Association Poland i Polish Youth Association z USA. Miał okazję być częścią delegacji RP na 51. Posiedzenie Rady Praw Człowieka ONZ w Genewie.

Na tropach mngwy

Prowadzący: Achika

Godzina: 12:00 - 14:00

Sala: Sala nr. 211

Opis:

Czy to możliwe, aby pierwotni mieszkańcy Ameryki Południowej polowali na gigantyczne szczerbaki? Ile prawdy jest w opowieściach o istnieniu rogatych zajęcy? Czy chupacabra to wampir czy przybysz z kosmosu? Czy tytułowa mngwa to nieznaną kotowaty drapieżnik, a może gatunek uważany przez naukę za dawno wymarły? W jaki sposób odporność zwierzęcia na strzały może być dowodem jego istnienia? Prelekcja o kryptydach, czyli zwierzętach, które być może istnieją.

Przewodnik po Świecie Dysku - najważniejsze postaci dysku

Prowadzący: Maja "Terry" Gorajek

Godzina: 12:00 - 13:00

Sala: Sala nr. 212

Opis:

Patrycjusz, straż i inne postacie mniej lub bardziej ważne prosto ze świata sir Terry'ego Pratchetta. Ale wszystkie nie mniej barwne.

Nowo Kanoniczny StarWarsowy konkurs sadystyczny

Prowadzący: Magdalena Cathia Kozłowska

Godzina: 12:00 - 14:00

Sala: Sala nr. 311

Opis:

Tak, wiem, połowa fanów przyjdzie tylko po to, żeby powiedzieć, iż nie znosi wynalazków Disneya, ale jeśli ktoś jednak sięga przy okazji po seriale, książki i komiksy z obecnego kanonu, to może zechce wziąć udział w nieco sadystycznym konkursie wiedzy rozmaitej – będą także pytania muzyczne i obrazkowe. Zapraszam

Gość specjalny

Magda „Cathia” Kozłowska

Magda „Cathia” Kozłowska to zwierzę konwentowe, wielbicielka czarnych charakterów z pewnym wielkim moffem na czele i fanatyczka Gwiezdných Wojen ze szczególnym uwzględnieniem Imperium.

Uwielbia gadać na wszystkie tematy, które ją interesują, a imię ich Legion! Co więcej, gadaniem zarabia też na życie jako przewodnik warszawski. Redaguje również przekłady powieści gwiazdnowojennych, udziela się na swoim blogu Rozdroża Cathii i w Legionie 501. Od czasu do czasu robi rewatch pierwszych dziesięciu sezonów Supernaturala, wpatrując się w upojeniu w Sama Winchestera i Crowleya. W wolnych chwilach (jakich wolnych chwilach?) zajmuje się rękodziełem, tworząc kartki o fantastycznej tematyce.

Jak nastolatki zarabiają na recenzowaniu książek, czyli booktube dla początkujących.

Prowadzący: dr. Agnieszka Krzyżewska (Federacja Fantastyki Feniks)

Godzina: 12:00 - 14:00

Sala: Sala nr. 83

Opis:

Czytelnictwo w Polsce upada? A skąd! Na youtube, instagramie i tiktoku jest mnóstwo twórców (najczęściej młodych), którzy kręcą filmiki o książkach, a zgromadzone wokół "bookfluencerów" społeczności wytworzyły już własny żargon. Co to znaczy TBR, DNF, wrap-up i bookhaul? Czy warto oglądać reading vlogi? I jakie? Zapraszam na subiektywny przegląd kanałów youtubowych poświęconych książkom

Rozległy świat mangi Pokemon - przegląd i polecajka tytułów

Prowadzący: Igor "Piku" Malarski

Godzina: 12:00 - 13:00

Sala: Sala nr. 312

Opis:

1025 pokemonów, 122 gier, 27 sezonów anime, a co z mangami? W trakcie prelekcji zrobimy przegląd tytułów mangowych, przyjrzymy się ciekawszym, a także porozmawiamy o cenzurze w mandze. Uczestnicy zapoznają się z szerokim zakresem tytułów o różnych klimatach.

Echo Zbrodni

Prowadzący: Martyna "Naki" Rapacz

Godzina: 12:00 - 16:00

Sala: Topory Sala nr. 47

Opis:

Jesteście członkami organizacji, która zbiera ludzi obdarzonych specjalnym darem — potraficie dostrzegać mityczne istoty zwane Vaesenami. Pewnego dnia dociera do was list. Słowa zapisane atramentem na starym papierze są niewyraźne, pisane w pośpiechu, w niektórych momentach rozmazane przez łzy: "Potrzebuje waszej pomocy. Nie jestem żadnym pomiotem, nie jestem czarownicą, nie mogę tutaj umrzeć. Proszę, nie mam wiele czasu". Zaintrygowani, decydujecie się przyjrzeć tej sprawie. Jakich przestępstw dopuściła się kobieta? Czy pomożecie jej oczyścić swoje imię? A może przesądzicie o jej losie? To pozostawiam już w waszych rękach...

Malowanie twarzy

Prowadzący: Wioska Dziecięca

Godzina: 12:00 - 13:00

Sala: Sala nr. 207

Opis:

Przemień się w swoją ulubioną postać z bajek, gier komputerowych lub fantastycznych uniwersów! Niezależnie, czy marzysz o byciu odważnym rycerzem, superbohaterem, magiczną wróżką, czy jakimkolwiek innym bohaterem – nasza ekipa malarzy pomoże Ci wcielić się w każdą postać!

Oficjalnie zakończenie Festiwalu Falkon 2025

Prowadzący: FALKON

Godzina: 13:00 - 14:00

Sala: Aula nr. 5

Opis: Brak opisu

"Przyszłość jest teraz: Jak technologie smart city zmieniają nasze metropolie"

Prowadzący: Piotr Murgen Banach (Federacja Fantastyki Feniks)

Godzina: 13:00 - 14:00

Sala: Sala nr. 314

Opis:

W trakcie prezentacji omówione zostaną idee i pomysły kryjące się za koncepcją Smart City. Przyjrzymy się nowym technologicznym trendom wykorzystanym do poprawy życia w miastach a także przykładom ich implementacji w różnych miastach w Polsce i na świecie.

Fantastyczne karteczki

Prowadzący: Dawid "Brunet" Palinowski

Godzina: 13:00 - 14:00

Sala: Aula nr. 213

Opis:

Zapraszam na konkurs karteczkowy. Drużyny tylko 2 osobowe. Z kapelusza wylosujecie fantastyczną postać z literatury, gier, komiksu, mangi, filmu, tv itp itede. Ty opowiadasz, Twój partner zgaduje, im więcej w ciągu minuty zgadniecie tym więcej punktów dla was! Zapraszam

Co to jest Beyblade?

Prowadzący: Zespół Sparking Void

Godzina: 13:00 - 14:00

Sala: Aula nr. 313

Opis: Brak opisu

Hogwarts Legacy - jak dobrze odcinać kupony

Prowadzący: Dominika "Nicci" Trzcńska

Godzina: 13:00 - 15:00

Sala: Sala nr. 212

Opis:

Wiemy, że Harry Potter jest popularny. Wiemy, że powstało 7 wyjątkowych książek i 8 w większości dobrych filmów. Wiemy, że istnieje mnóstwo fanfików - zarówno cudownych jak ich miernych. Wiemy, że dojenie tej franczyzy - to łatwy hajs. Zatem czy da się dobrze zbierać złote jajka i czy Fantastyczne Stworzenia miały szansę się udać?

Solo Leveling - ikona koreańskich komiksów

Prowadzący: Kacper "Hoki" Kopeć (Fundacja Lubikon)

Godzina: 13:00 - 14:00

Sala: Sala nr. 312

Opis:

Koreański odpowiednik mang - manhwy, zdobyły w ostatnich latach dużą popularność. Jednym z głównych powodów, dlaczego fani tak bardzo polubili ten typ komiksów jest manhwa autorstwa Kisoryong Chu-Gong oraz zilustrowana przez świętej pamięci artystę Jang Sung-rak (Dubu) - Solo Leveling. Na tej prelekcji przeanalizujemy dlaczego ta seria zdobyła taką popularność wśród fanów japońskiej kultury oraz jaki miała wpływ na rozwój koreańskich komiksów. Również poruszymy temat niedawno rozpoczętej adaptacji anime tworzonej przez studio A-1 Pictures. Wszystko postaramy się omówić bez spoilerów z tego co jeszcze nie zostało animowane w anime. Serdecznie zapraszam do wysłuchania i dołączenia do wspólnej dyskusji!

Szaleńcy w historii

Prowadzący: Kamila "Maeve" Burtan oraz Agata "Avana" Maternowska

Godzina: 13:00 - 14:00

Sala: Sala nr. 77

Opis:

Pogadanka, być może dyskusja na temat postaci, które zapisały się na kartach historii poprzez swoje szaleństwo. Również też nie każde szaleństwo musi rzutować na zbrodnie. Z czego dokładnie te osoby zasłynęły i dlaczego są dla nas, współczesnych ludzi, tak fascynujące?

Warsztaty: Zgrana drużyna to podstawa

Prowadzący: Airis Kamińska

Godzina: 13:00 - 15:00

Sala: Sala nr. 214

Opis:

Fajnie jest mieć postać, lepiej mieć drużynę, a już najlepiej - taką zgraną! Tylko jak to zrobić? Na warsztatach przećwiczymy tworzenie drużyny do RPG w taki sposób, żeby już od pierwszej sesji miało się poczucie, że gramy grupą ludzi, którzy znają się jak łyse konie i wiele wspólnie przeszli, co czasem sprawi, że są w stanie rzucić się za siebie w ogień, a czasem - wręcz przeciwnie :P

Poszukiwanie smoczego jaja

Prowadzący: Wioska Dziecięca**Godzina:** 13:00 - 14:00**Sala:** Sala nr. 207**Opis:**

Ponownie wyrusz na poszukiwania! Jeśli jeszcze nie znalazłeś smoczego jaja, teraz masz szansę stać się mistrzem tej trudnej przygody. Wyzwanie wciąż trwa!

Dominion - turniej**Prowadzący: Federacja Fantastyki Feniks oraz Wszystko Gra- Strażnicy Kazamaty****Godzina:** 13:00 - 15:00**Sala:** Sala nr. 104 - TURNIEJE**Opis:**

Stań się władcą rozrastającego się królestwa w grze "Dominion". Buduj talię z kart akcji, skarbów i punktów zwycięstwa, tworząc unikalne kombinacje i strategie. Każda partia to inne wyzwanie dzięki zmiennym zestawom kart dostępnych w grze. Szybka rozgrywka i ogromna regrywalność czynią "Dominion" klasykiem wśród gier karcianych. Weź udział w turnieju i udowodnij, że potrafisz stworzyć najpotężniejsze dominium!

Bagosz? Bagosz? Czyli największe wyzwania w pracy tłumacza fantastyki?**Prowadzący: Panel Dyskusyjny****Godzina:** 14:00 - 15:00**Sala:** Aula nr. 5**Opis:**

Panel poświęcony trudnościom jakie może napotkać tłumacz Fantastyki. Prowadząca Natalia Kowalczyk w panelu wezmą udział: Anna Szumacher/ Alicja Janusz

Konkurs: Gra jaka jest każdy widzi**Prowadzący: Adam Kwapiński****Godzina:** 14:00 - 16:00**Sala:** Sala nr. 314**Opis:** Brak opisu**Czy nasi dziadkowie byli ekologiczni? Wprowadzenie do Dni Jakuba Wędrowycza 2025****Prowadzący: Marek Farfos (Fundacja Ku Przyszłości)****Godzina:** 14:00 - 15:00**Sala:** Aula nr. 213**Opis:**

Ekologia dawniej i dziś oraz w kilku słowach co nas czeka na następnej edycji dni Jakuba Wędrowycza w Wojsławicach

A glitch in the matrix - teoria symulacji i jej wyjaśnienia w science fiction**Prowadzący: Grzegorz Olifirowicz****Godzina:** 14:00 - 15:00**Sala:** Aula nr. 313**Opis:** Brak opisu**“Ewolucja bohatera i konwencji kina kryminalnego”****Prowadzący: dr hab. Natasza Ziółkowska-Kurczuk****Godzina:** 14:00 - 16:00**Sala:** Sala nr. 211**Opis:**

Prelekcja przedstawi ewolucję konwencji kina kryminalnego od kina gangsterskiego lat 30. XX wieku poprzez kino noir (kino czarne) lat 40 i 50., ze szczególnym uwzględnieniem bohatera prywatnego detektywa wykreowanego przez Humphreya Bogarta, a także postaci femme fatale. Następnie omówiona zostanie rewolucja i gra z konwencją, która nastąpiła w ramach francuskiej nowej fali, a szczególnie w filmie "Do utraty tchu" J.L. Godarda.

Kolejny etap to kino postmodernistyczne, a szczególnie filmy Q. Tarantino. Rozważania te doprowadzą do współczesnych kontynuacji konwencji w postaci retro i neo noir oraz do na nowo odczytanych bohaterów kina kryminalnego. Temat zaprezentowany zostanie w szerszej filozoficznej i społeczno-kulturowej perspektywie.

Małżeństwo Warrenów, bohaterowie? demonolodzy? showmani?

Prowadzący: Kamil Wilkos

Godzina: 14:00 - 16:00

Sala: Sala nr. 83

Opis:

Sławne małżeństwo podające się za domonologów stało się kanwą serii "Obecność" i chyba nie będzie nadużyciem stwierdzenie że są już częścią popkultury. Ale jak to naprawdę było? Bezkompromisowi łowcy demonów ratujący ludzi przed siłami piekielnymi? Czy może sprawni showmani budujący wokół siebie legendę która nawet po ich śmierci ma się dobrze.

Nieadaptowane Sezony Super Sentai: Poza Zasięgiem Power Rangers

Prowadzący: Szymon "Gigant" Suteniec (Fundacja Lubikon)

Godzina: 14:00 - 15:00

Sala: Sala nr. 312

Opis:

Power Rangers od lat czerpie inspirację z japońskiego Super Sentai, jednak wiele sezonów nigdy nie zostało zaadaptowanych na Zachodzie. W tej prelekcji odkryjemy fascynujące historie, bohaterów i unikalne motywy z sezonów, które pozostały wyłącznie w Japonii – od drużyn inspirowanych pociągami, po galaktycznych wojowników i rywalizujące ekipy złodziei i policjantów. Dowiemy się, dlaczego te serie nigdy nie stały się częścią Power Rangers i co sprawia, że są wyjątkowe w świecie Super Sentai.

Wojna w RPG: Jak tworzyć narrację pełną rozmachu

Prowadzący: Marcin "Topór" Życzkowski (Lans Macabre)

Godzina: 14:00 - 15:00

Sala: Sala nr. 77

Opis:

Wielkie bitwy, starcia armii i pełne dramatyizmu pola walki – czy da się to wszystko oddać w narracji RPG, nie gubiąc klimatu i emocji? Na Falconie zapraszam Cię w podróż przez sztukę tworzenia epickich scen batalistycznych, gdzie każdy element – od ryku armii po subtelny ruch jednostek – wciąga graczy w wir wydarzeń. Porozmawiamy o tym, jak przedstawiać wojskowość w sposób realistyczny i jednocześnie pasujący do światów fantasy oraz sci-fi. Odkryjesz, jak spójnie kreować formacje wojskowe i sprawiać, by nawet prosta piechota nabierała charakteru dzięki narracji. Zajmiemy się również adaptacją zasad prawdziwej wojny do fikcyjnych realiów, zastanawiając się, jak uwzględnić strategię, morale i chaos pola bitwy w budowaniu historii. A co z magią? Dowiesz się, jak płynnie wkomponować magiczne moce i istoty w działania wojenne, tworząc unikalne obrazy bitew, w których ogniście splatają się miecz i czar. To opowieść o armiach, które stają się bohaterami, i bitwach, które zapadają w pamięć na długo po zakończeniu kampanii. Jeśli chcesz nadać swoim kampaniom rozmachem, dramatem i militarnym realizmem – ta prelekcja jest dla Ciebie!

Gość specjalny

Lans Macabre

Lans Macabre to grupa kreatywna zajmująca się propagowaniem erpegów na wszelkie możliwe sposoby - ostatnio głównie przez nagrywanie sesji i wydawanie własnych gier fabularnych. Wydawnictwo LM Publishing ma na swoim koncie m.in. system "Smoczy Jeźdźcy" i książkę o historii RPG "Kostki zostały rzucone", a obecnie pracuje nad grą SF "Echa RPG" oraz... fabularną wersją "Heroes of Might and Magic 3"! O obu projektach opowiedzą na falkonowych prelekcjach.

Zbuduj swój własny świat - tworzenie budowli ze słomek konstrukcyjnych

Prowadzący: Wioska Dziecięca

Godzina: 14:00 - 15:00

Sala: Sala nr. 207

Opis:

Tworzenie budowli ze słomek konstrukcyjnych – Na zakończenie konwentu znów wyzwól swoją kreatywność! Stwórz najbardziej fantastyczne budowle z dostępnych słomek konstrukcyjnych. Zbuduj coś wyjątkowego, co będzie pamiątką po tych wspólnych chwilach!

Warsztaty Malowania Figurek

Prowadzący: Piotr Zabrotowicz

Godzina: 14:00 - 16:00

Sala: Sala nr. 104 - WARSZTATY

Opis:

Zapraszamy na warsztaty malowania figurek, gdzie pod okiem doświadczonych instruktorów poznasz techniki malarskie, które ożywią Twoje modele. Niezależnie od poziomu zaawansowania, nauczysz się, jak nadać figurce głębię, wyrazistość i unikalny charakter. Dołącz do nas i odkryj radość tworzenia małych dzieł sztuki!

Federacja Fantastyki Feniks - spotkanie z organizatorami Falkonu

Prowadzący: Feniks

Godzina: 15:00 - 16:00

Sala: Aula nr. 5

Opis: Brak opisu

Fikcyjne języki i jak je stworzyć - praktyczny poradnik dla tych, którzy nie są Tolkienem

Prowadzący: Marcin Moń

Godzina: 15:00 - 16:00

Sala: Aula nr. 213

Opis: Brak opisu

Nie ma już nic ciekawego w fantasy

Prowadzący: Panel dyskusyjny

Godzina: 15:00 - 16:00

Sala: Aula nr. 313

Opis:

Panel dotyczący problemów jakie napotyka fantasy.

Panel poprowadzi Kuba Tkacz.

W panelu wezmą udział Anna Szumacher, Janusz Stankiewicz, Hubert Jaśtak oraz Jeremi KołECKI.

Staropolskie "czarownice", czyli o ofiarach procesów o czary w dawnej Polsce

Prowadzący: Magdalena Kowalska-Cichy

Godzina: 15:00 - 16:00

Sala: Sala nr. 212

Opis:

Krótkie wprowadzenie do tematu procesów o czary w dawnej Polsce. Podczas tego wykładu dowiedziecie się, kogo i dlaczego oskarżano o czary. Na podstawie własnych badań, dokumentów archiwalnych i literatury przedmiotu autorka spróbuje wyjaśnić, jak to rzeczywiście z tymi "wspólniczkami szatana" było - czy przed sądem stawały jedynie niewinne ofiary ponurego zabobonu i mizoginii, czy kryło się za tym coś więcej?

Naoki Urasawa, Osamu Tezuka i Carl Barks, czyli Billy Bat

Prowadzący: Agata "Zesk" Kowalska

Godzina: 15:00 - 16:00

Sala: Sala nr. 312

Opis:

Naoki Urasawa pisząc swoje mangi potrafi zadać trudne, filozoficzne pytania - "czy każde ludzkie życie jest warte tyle samo?", "co to znaczy być człowiekiem?", "co by było gdyby losami świata sterowały kreskówkowe nietoperze?", tym jest właśnie Billy Bat. Brzmi niedorzecznie, prawda? Mówię o historii w której widzimy 9/11, morderstwo JFK, oraz Judasza rozmawiającego z dwoma nietoperzami narysowanymi w stylu rubberhose i jakimś cudem to działa, mało tego, to thriller psychologiczny przy którego czytaniu człowiek wstrzymuje oddech szybując z panelu na panel, ze strony na stronę, z rozdziału na rozdział. Jest to jednak coś znacznie większego, Billy Bat to przede wszystkim list miłosny do sztuki rysowania komiksu. Przyjrzyjmy się więc tej awangardowej, pięknej, nihilistycznej, ale też przepełnionej nadzieją mandze.

Jak lepiej grać? Czyli SPINACZ

Prowadzący: Paweł "Skała" Jurgiel (Lans Macabre)

Godzina: 15:00 - 16:00

Sala: Sala nr. 77

Opis:

Można grać tak, by stół, przy którym grasz, był lepszy. Jak? Chętnie podzielę się doświadczeniem jakie mam. Z dużym przekonaniem powiem, że rady te można moim zdaniem zastosować w większości stylów gry. A czym jest SPINACZ? Przyjdź i posłuchaj ;)

Gość specjalny

Lans Macabre

Lans Macabre to grupa kreatywna zajmująca się propagowaniem erpegów na wszelkie możliwe sposoby - ostatnio głównie przez nagrywanie sesji i wydawanie własnych gier fabularnych. Wydawnictwo LM Publishing ma na swoim koncie m.in. system "Smoczy Jeźdźcy" i książkę o historii RPG "Kostki zostały rzucone", a obecnie pracuje nad grą SF "Echa RPG" oraz... fabularną wersją "Heroes of Might and Magic 3"! O obu projektach opowiedzą na falkonowych prelekcjach.

Pokaz Walk - Moc w Ruchu

Prowadzący: Akademia Saber Arts Kraków

Godzina: 15:00 - 16:00

Sala: Sala nr. 214

Opis:

Czy trening walki na miecze świetlne może odmienić sposób, w jaki postrzegasz sztuki walki? Przekonaj się na własne oczy!

Podczas dynamicznych starć zobaczysz widowiskowe pojedynki inspirowane walkami Rycerzy Jedi i Sithów. Nasi doświadczeni członkowie zaprezentują różne style od precyzyjnych pojedynków jeden na jednego, po starcia grupowe i zaawansowane techniki, w tym walkę podwójnym mieczem oraz dwoma ostrzami. Przygotuj się na spektakularne pojedynki pełne emocji i płynnych, choreograficznych sekwencji!

MiniDisco dla najmłodszych

Prowadzący: Wioska Dziecięca

Godzina: 15:00 - 16:00

Sala: Sala nr. 207

Opis:

Na zakończenie całego weekendu zapraszamy na ostatnią mini dyskotekę! Baw się razem z innymi maluchami, tańcz, śpiewaj i ciesz się radosnymi rytmami, które idealnie podsumują czas spędzony w wiosce dziecięcej.