

Program Goblikon 2023



"Zakręcenie w czasie. Bo literatura może czegoś nauczyć"

Projekt "Zakręcenie w czasie. Bo literatura może czegoś nauczyć." Dofinansowane ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



Racibórz

Biblioteka



biblrac.pl



facebook.pl/biblrac



Biblioteka Racibórz

ORGANIZATORZY

- Małgorzata Szczygielska - koordynator główny, spotkania autorskie - tel. 515 276 370
- Bożena Plis-Grochowicz - koordynator programowy, cosplay, wioski tematyczne, promocja - tel. 501 572 397
- Magdalena Wieder - konkursy, obsługa techniczna - tel. 500 334 249
- Ania Strojny - prelekcje, warsztaty
- Aleksander Ciesiołkiewicz - obsługa sprzętu, obsługa strony
- Ewa Florek - games room, turnieje, gry planszowe
- Dawid Horny - games room, turnieje, gry planszowe
- Sebastian Pośpiech- RPG
- Szymon Buchta - gry bitewne
- Marek Walczuch - organizacja koncertu
- Lech Witek - Star Wars
- Stowarzyszenie "Parzenica" - Wesola konsolówka
- Adam Salomon - sponsoring
- Katarzyna Rzytki - sponsoring
- Dawid Kowalski / Andrzej Wallach - ochrona

ORGANIZACJA

- BIBLIOTEKA: Spotkania autorskie, koncert, konkurs Cosplay
- ZESPÓŁ SZKÓŁ OGÓLNOKSZTAŁCĄCYCH NR 1:
 - PARTER: Konkursy, wystawcy, sklepik konwentowy, warsztaty
 - I PIĘTRO: Gamesroom, turnieje
 - II PIĘTRO: Prelekcje
 - III PIĘTRO: RPG, kino konwentowe, pokaz i warsztaty taneczne
 - PODWÓRKO: wioski tematyczne, warsztaty
 - SALA GIMNASTYCZNA: Nocleg

Regulamin

1. Organizatorami Raciborskiego Konwentu Miłośników Fantastyki i RPG „Goblikon” (zwanego dalej Konwentem) są Miejska i Powiatowa Biblioteka Publiczna im. Ryszarda Kincla w Raciborzu (zwana dalej Biblioteką) oraz Zespół Szkół Ogólnokształcących nr 1 w Raciborzu (zwana dalej Szkołą), zwani dalej Organizatorami, którzy wyznaczyli koordynatorów:
 - Koordynator Główny – Małgorzata Szczygielska
 - Koordynator Programowy – Bożena Plis –Grochowicz
2. Konwent jest organizowany w ramach projektu „Zakręcenie w czasie. Bo literatura może czegoś nauczyć” dofinansowanego ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.
3. Każdy uczestnik Konwentu, otrzymując wejściówkę (akredytację), akceptuje niniejszy regulamin i zobowiązuje się jednocześnie przestrzegać warunków w nim zawartych.
4. Konwent odbywa się na terenie Biblioteki, ul. Kasprowicza 12 oraz na terenie Szkoły, ul. Kasprowicza 11 w dniach 14–16 lipca 2023 r. Przez teren Konwentu rozumie się zarówno budynki jak i ogrodzony teren zewnętrzny Szkoły i Biblioteki.
5. Na terenie Konwentu uczestnicy mogą przebywać w następujących godzinach: 14 lipca (piątek) od godziny 15:00 do 16 lipca (niedziela) do godziny 14:30.
6. W Konwencie mogą wziąć udział:
 - Osoby, które ukończyły 18 lat po wypełnieniu akredytacji (załącznik nr II),
 - Osoby od ukończonych 14 lat do 18 roku życia z pisemną zgodą rodzica lub opiekuna prawnego (załącznik nr III)
 - Dzieci i młodzież do 13 roku życia z opiekunem prawnym (po wypełnieniu załącznika nr II i III)
7. Osoby niepełnoletnie, które nie dostarczą pisemnej zgody rodziców na uczestnictwo w konwencie, nie zostaną wpuszczone na teren Konwentu i dopuszczone do udziału w nim. Osoby niepełnoletnie uczestniczą w wydarzeniu na wyłączną odpowiedzialność rodziców/opiekunów prawnych. Wzór oświadczenia (załącznik nr III do niniejszego regulaminu) można znaleźć pod adresem <http://www.goblikon.pl>

8. Organizator lub osoby działające w jego imieniu (w tym pracownicy ochrony oraz wolontariusze) mają prawo do potwierdzania tożsamości oraz wieku uczestnika Konwentu. Potwierdzenie tożsamości oraz wieku odbywa się za pomocą okazania przez posiadacza identyfikatora (opaski)/akredytacji imiennego dokumentu, opatrzonego zdjęciem. Odmowa okazania imiennego dokumentu ze zdjęciem może stanowić uzasadnienie dla usunięcia uczestnika z terenu Konwentu.
9. Na terenie Konwentu mogą przez cały czas trwania imprezy przebywać wyłącznie Organizatorzy i osoby, które posiadają akredytację oraz gospodarze obiektów.
10. Każdy uczestnik Konwentu ma obowiązek nosić w widocznym miejscu swoją opaskę. W przypadku jej zgubienia, należy bezzwłocznie powiadomić koordynatora lub ochronę. Osoby nie będące w stanie okazać opaski będą natychmiast usuwane z terenu Konwentu.
11. Na terenie Konwentu obowiązuje całkowity zakaz spożywania napojów alkoholowych oraz palenia wyrobów tytoniowych (zakaz dotyczy również papierosów elektronicznych). Osoby nietrzeźwe i będące pod wpływem jakichkolwiek środków odurzających przestają być uczestnikami Konwentu i będą natychmiast usuwane z terenu imprezy. Wnoszenie napojów zawierających alkohol na teren Konwentu jest zabronione i wszelkie próby takiego zachowania zakończą się konfiskatą tych napojów.
12. Na terenie Konwentu nie wolno posługiwać się bronią, narzędziami ani atrapami broni mogącymi być uznane za niebezpieczne. Ostateczna decyzja odnośnie do możliwości wniesienia na teren Konwentu broni lub przedmiotów mogących zostać uznane za niebezpieczne należy do organizatora i ochrony.
13. Zabrania się wprowadzania zwierząt na teren Konwentu. Zakaz nie dotyczy zwierząt-przewodników i asystentów osób niepełnosprawnych, odpowiednio oznaczonych.
14. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za rzeczy zgubione, skradzione lub pozostawione na terenie obiektu.
15. Uczestnicy konwentu są zobowiązani do pozostawienia obiektu w stanie nienaruszonym. Należy zachować porządek i czystość. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody poczynione przez uczestników Konwentu. Za wszelkie szkody odpowiedzialność (w tym finansową) ponoszą sprawcy. W wypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność prawną i majątkową ponoszą rodzice lub opiekunowie prawni.

16. Zwycięzcy konkursów oraz turniejów odbywających się podczas Konwentu będą otrzymywać określoną ilość Gobasów (waluta konwentowa, bon), które będą mogli wykorzystać do „wykupienia” nagród na specjalnym stoisku umieszczonym na terenie konwentu. Za niewykorzystane Gobasy nie przewiduje się rekompensaty. Gobasy są możliwe do zrealizowania tylko podczas Konwentu.

17. Na terenie Konwentu zabrania się powielania i sprzedaży jakichkolwiek produktów chronionych prawami autorskimi bez posiadania odpowiednich praw i licencji oraz handlu nielegalnymi ich kopiami.

18. Wizerunek uczestnika Konwentu może być utrwalany poprzez zdjęcia bądź nagrania filmowe dokonywane przez Organizatora w celu promocji Konwentu. Uczestnik obecny na terenie Konwentu poprzez swoją obecność wyraża zgodę na przetwarzanie swojego wizerunku oraz na nieodpłatne wykonywanie zdjęć i nagrywanie filmów z jego udziałem przez Organizatora, nieodpłatne utrwalanie jego wizerunku oraz jego nieodpłatne wykorzystanie

i rozpowszechnianie z zachowaniem i poszanowaniem godności uczestnika, wyłącznie w celach promowania Konwentu.

19. Program Konwentu opublikowany na stronie internetowej jest programem orientacyjnym przygotowanym przez Organizatora zgodnie z jego najlepszą wiedzą. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany programu

w razie wystąpienia nieprzewidzianych zdarzeń losowych. Zmiana programu z powodu nieprzewidzianych zdarzeń losowych nie może być podstawą do żadnych roszczeń wobec Organizatora.

20. We wszystkich sporach i sytuacjach wątpliwych zwracać się należy do organizatora. Ostateczna decyzja należy do koordynatora Konwentu.

21. Przestrzeganie regulaminu egzekwują organizatorzy, pomoc techniczna i ochrona.

22. Nieznajomość niniejszego regulaminu nie zwalnia z obowiązku jego przestrzegania.



Program konwentu piątek

GALERIA GAWRA - BIBLIOTEKA

17:00 „Adopciaki” Katarzyny Mszańskiej

Wernisaż wystawy pracy magisterskiej „Projekt ilustracji gry karcianej inspirowany twórczością Andy'ego Warhola”. Premiera gry.

PRELEKCJE - PIĘTRO II: SALA 200

16:00 "Wampiry i Rumunia" Magdalena Wieder

Co ma Vlad Tepes do Draculi i co ma do tego Edward Cullen? Gdzie znajduje się prawdziwy zamek hrabiego wampira? Magdalena „Vader” Wieder opowie o wampirach, ich miejscu w historii Rumunii i nie tylko.

18:00 "Jak zacząć przygodę z RPG" Sebastian Pośpiech

Jak się zaprzyjaźnić z grami fabularnymi, od czego zacząć, na co zwrócić uwagę i jakie "internetowe prawdy objawione" śmiało można zignorować. Prelekcja skierowana do wszystkich, którzy jeszcze nie wiedzą nic i mają pierwszą sesję dopiero przed sobą.

PRELEKCJE - Piętro II: Sala 208

18:00 "Żyjemy w cyberpunku" Łukasz Lipczyk

O 30 latach zmian w geopolityce, fantastyce i całej reszcie. Dziś żyjemy w świecie przepelnionym techniką, korporacje nierzadko mają PKB małych bądź średnich państw. Cyberpunk żyje i ma się dobrze. Każdego dnia budzimy się w świecie jutra, a dziś autor przedstawi krótkie i bardzo subiektywne spojrzenie na temat tego, jak znaleźliśmy się w obecnym miejscu i jaka przyszłość może nas czekać.

KONCERT - SCHODY BIBLIOTEKI

20:00 Cassetter - Koncert na schodach

Cassetter to producent z Warszawy, który ze swoim projektem ruszył w 2018 roku. W swojej muzyce artysta łączy inspiracje nurtami takimi jak dark synthwave, house, trance, czy funk, stawiając przy tym na współczesne brzmienie.

GAMESROOM - PIĘTRO I: 100, 103, 106, 109

17:00 - 20:00 Hero realms

17:00 - 21:00 King of the Castle

20:00 - 01:00 Neuroshima hex

KONSOLÓWKI - MAŁA SALA GIMNASTYCZNA

od 16:00 Retro kawiarenka - Żywieckie Stowarzyszenie Fantastyki "Parzenica"

KONKURSY - PARTER: SALA NR 13

17:00 Konkurs wiedzy "Wehikuł czasu" - Herbert George Wells

20:00 Konkurs wiedzy - Seksmisja

KINO KONWENTOWE - PIĘTRO III: AULA

od 20:00 Kino konwentowe

WARSZTATY- PARTER: SALA NR 20

16:00 Warsztaty malowania figurek - Żywieckie Stowarzyszenie Fantastyki "Parzenica"

18:00 Warsztaty tworzenia gier planszowych Igor Zubek

18:00 - 22:00 Lady Blackbird - MG Angy

Zaaranżowane małżeństwo to koszmar każdej młodej szlachcianki – szczególnie jeśli ma już swojego sekretnego ukochanego. W takiej sytuacji znalazła się Lady Blackbird. Niewiele myśląc, postanowiła wynająć statek przemytników i uciec przed przeznaczeniem do swojego lubego, słynnego króla piratów Uriaha Flinta. Przygoda Lady i jej towarzyszy podróży ma tyleż odśłon, co mistrzów i drużyn. Jest to luźna, steampunkowa space opera, nastawiona na roleplay i interakcje między graczami.

Liczba graczy: 3-5 (najlepiej 4-5)

Czas trwania: 5h

Potencjalne triggerry: nie spodziewam się niczego

WIOSKI TEMATYCZNE - OD 17:00

- Fani gwiazdnowojennego uniwersum zapewne ucieszą się z informacji, że tegoroczny Goblikon odwiedzą członkowie Polish Garrison, czyli polskiej placówki Legionu 501.
- Eagle Base to polski oddział Rebel Legionu, międzynarodowej organizacji fanów Star Wars, posiadający profesjonalnie wykonane stroje tych dobrych postaci z gwiazdnej sag.
- Jeżeli wolicie miecz świetlny ponad blaster czy mandaloriańską zbroję to zapewne ucieszy was informacja, że na tegorocznym Goblikonie będzie można spotkać kilku Jedi. To wszystko dzięki jednej z najstarszych organizacji SW w Polsce, czyli Jedi Order, która zrzesza miłośników Jasnej Strony Mocy.

Program konwentu

sobota

SPOTKANIA AUTORSKIE - BIBLIOTEKA



10:00 Anna „Siemomysła” Hrycyszyn

Autorka fantasy, science fiction. Gliwiczanka, z wykształcenia tyflopedagog. Przygodę z pisaniem rozpoczęła od publikacji w drugim tomie "Fantazji Zielonogórskich".

10:00 Anna Kańtoch

Polska pisarka, autorka powieści i opowiadań fantastycznych i kryminałów, znana również pod pseudonimem Anneke. Jej literackim debiutem było opowiadanie "Diabeł na wieży".



16:00 Magdalena Salik

polska pisarka fantasy i dziennikarka. W 2022 roku jej powieść "Płomień" została nagrodzona Główną Nagrodą Literacką im. Jerzego Żuławskiego oraz Nagrodą im. Janusza A. Zajdla.



18:00 Robert Wegner

Polski pisarz fantasy, autor cyklu "Opowieści z meekhańskiego pogranicza".



20:00 Artur Urbanowicz

Autor poczytnych i nagradzanych powieści grozy osadzonych w polskich realiach.



10.00 "Historia Zakonu Jedi" Jedi Order

Magdalena „Renoka” Szeremet oraz Lech „Ten-Taaa-Kel” Witek opowiedzą wam o historii Zakonu Jedi.

11.30 "Zombiaki, wampiry, cyborgi" dr Dominik Lewiński

Dominik Lewiński wprowadzi was w klimat zombiaków, wampirów i cyborgów. Dziś to pocziwe monstra, do których przywykliśmy, które polubiliśmy, bez których nie wyobrażamy sobie fantastycznej literatury czy kina. Ale skąd ta popularność? Jakie są funkcje tej figuracji Innego we współczesnej kulturze?

12.30 „Sekrety dubbingu. Jak zostać aktorem dubbingowym?” Karol Gajos Popcornerd

Karol zabierze was za kulisy dubbingu i opowie, jak krok po kroku wygląda proces produkcji polskiej wersji językowej filmów, seriali i gier komputerowych.

14.00 "Magia i Apokalipsa. Społeczne i kulturowe funkcje fantastyki" dr Dominik Lewiński

Czy fantastyka to jedynie będąca błahą rozrywką forma ucieczki od rzeczywistości? Czy może za fantastycznym sztafażem pulsują nieświadome problemy i napięcia społeczne? Dlaczego chcielibyśmy chodzić do Szkoły Magii i Czarodziejstwa?

15.00 „Manga i anime 16+” Ewa Maciejczyk

Ewa przybliży temat europejskiej kultury i historii w japońskiej mandze, anime i grach komputerowych. Będzie trochę rysu historycznego i współczesne przykłady. Prelekcja dla osób 16+

16.00 „Topos Józefa” Dorian Księgawski

Dorian zaprezentuje topos Józefa – motyw w kulturze popularnej, kiedy mężczyzna samotnie zajmuje się dzieckiem na przykładzie Nędzników, The Mandalorian, Usagi Drop, The Last of Us.

PRELEKCJE - PIĘTRO II: SALA 208

9:00 "Ukryta wiedza duchowa w fantasy na przykładzie Koła czasu" Aleksandra Jursza

Aleksandra opowie o duchowości w „Kole Czasu” Roberta Jordana, którą widać dość mocno wśród kobiet. Przyjrzyjcie się Aes Sedai, które przez poznawanie własnych mocy nie tylko wewnątrz dojrzewają, ale także doskonale opiekują się innymi oraz Mądrym, które są przedstawicielkami szamanizmu w świecie Jordana.

11.00 "Cosplay kontra sesje zdjęciowe" Tonayo cosplay

Co zrobić jeśli macie już swój wymarzony cosplay i chcecie go upamiętnić sesją zdjęciową. Jak możecie znaleźć fotografa, miejsce i kompanów? Wszystko o tym jak zacząć swoją przygodę z sesjami zdjęciowymi oraz odpowiedzi na każde nurtujące was pytanie - od widełek cenowych po niezbędnik cosplayera!

12:00 „Kobiety w historii marynistycznej” Anna
"Siemomysła" Hrycyszyn

13:00- 13:30 „Sekcja literacka Logrus Śląskiego
Klubu Fantastyki” - Anna Kańtoch

14:00 „Jak zacząć przygodę w cosplayem” Lycosa
Elizabeth

Elizabeth opowie jak zacząć przygodę z cosplay'em, dowiedzie się jakie są podstawowe narzędzia potrzebne do tworzenia strojów oraz jak zadbać o bezpieczeństwo podczas szlifowania i malowania pianki.

15:00 „Pogadanka o serialu Gwiezdne Wojny: Wizje”
Jedi Order

Z reprezentantami Jedi Order Magdaleną „Renoka” Szeremet oraz Lechem „Ten-Taaa-Kel” Witek będzie można podyskutować o serialu Gwiezdne Wojny: Wizje.

KONKURSY - PARTER: SALA NR 13

10:00 Konkurs - Noża tendencyjny konkurs wiedzy o szeroko pojętej sf/fantasy part 1

12:00 Konkurs wiedzy o kreskówkach

13:00 Konkurs wiedzy Harry Potter

15:30 Konkurs wiedzy - powrót do przyszłości 3 części

KONSOLÓWKI - MAŁA SALA GIMNASTYCZNA

9:00 Retro kawiarenka - Żywieckie Stowarzyszenie
Fantastyki "Parzenica"

Wolne granie!

13:00 - 15:00 Turniej Gran Turismo 5

18:00 - 20:00 Turniej Tekken 3

GAMESROOM - PIĘTRO I : 100,103,106,109

9:00 - 21:00 Cruel 2b Kind

10:00 - 14:00 Molky

10:00 - 15:00 Puerto Rico

14:00 - 16:00 Mind Bug

16:30 - 18:30 Draftozaur

17:00 - 19:00 Klask

19:00 - 21:00 Koty, Sen, Smoki, Kruki

19:30 - 21:30 Sabotażysta

21:30 - 00:30 Munchkin

WARSZTATY - PRZED BIBLIOTEKĄ

10:00 - 12:30 Młotkowanie "Opowiadamy o Świecie"

12:30 - 14:30 Papier czerpany "Opowiadamy o Świecie"

13:00-17:00 Z balu do gwiazd! - MG: Mactator

Znajomość systemu: dla początkujących - tłumaczymy zasady

Charakter gry: lekka, sesja akcji w stylu filmów o Bondzie

Przedział wiekowy Graczy: 14+

Krótki opis przygody: "Morderstwo" i "Hańba!", tych nagłówków unikają damy i dżentelmeni z orzechowego klubu. Co zrobicie jak jeden z was będzie w to zamieszany? Będziecie gonić bandytów po całym mieście? Skończy się walką na wzgórzu w świetle księżyca? Nie odpowiadajcie głośno. Bo ta przygoda czeka właśnie na was!

System: FU

Liczba Graczy: 3-5

19:00-23:00 Przystanek Alaska System: Fiasco! - MG: Mactator

Znajomość systemu: dla początkujących - tłumaczymy zasady

Krótki opis przygody: W sennym miasteczku na Alasce wydarzyła się tragedia! Nikt nie chce za nią odpowiedzialność, nikt nic nie wiedział, ale wszyscy boją się, że miasteczko się teraz zmieni. Jesteście pośrodku tej tajemnicy i próbujecie wyjść cało, zanim skończy się to fiaskiem.

Gra "Fiasco" nie posiada Mistrza Gry, ani przygotowanego scenariusza. Wszystkie wydarzenia w grze będą improwizowane przez graczy.

Liczba Graczy: 3-4

Przedział wiekowy graczy: 16+

od 20:00 Potwory, Wampiry: Maskarada V5

Potencjalne triggerzy: przemoc (w tym wspomnienia o przemocy seksualnej), gore, potencjalnie niemoralne decyzje/zachowania...

"W małym mieście ktoś zabija ludzi, pozbawiając ich krwi, co dla wampirów zawsze stanowi problem. Jeśli sprawca jest człowiekiem, może w ten sposób ściągnąć uwagę na prawdziwe nocne drapieżniki. Jeśli jest zaś Spokrewnionym, Maskarada jest zagrożona. Może być też oczywiście czym innym..."

Liczba graczy: 4

Czas trwania: 4-5h

GRY BITEWNE - PARTER: SALA 21

10:00 Nauka gry One Page Rules Grimdark Future cz.1

13:00 Nauka gry One Page Rules Grimdark Future cz.2

16:00 Mini turniej One Page Rules Grimdark Future

GRY BITEWNE - PARTER: SALA 20

9:30 Turniej Middle - Earth Strategy Battle Game

16:00 Nauka gry Middle-Earth Strategy Battle Game
oraz Oblężenie Edoras- pokazowa gra

DODATKOWO - PIĘTRO III: AULA

14:00 Pokaz taneczny "Rinceni- kosmiczni tancerze"

14:30 Warsztaty taneczne

WIOSKI TEMATYCZNE

Od 9:00 Legion 501/ Jedi Order/ Eagle Base

Od 9:00 Powrót Bractwa Śródziemia

Jedyna grupa rekonstrukcyjną w Polsce ze świata Tolkiena. Grupa realizuje światowy projekt- "THE RETURN OF THE BROTHERHOOD OF MIDDLE-EARTH", w ramach którego odwiedzają różne instytucje, szkoły aby podzielić się swoją pasją jaką jest świat Tolkiena ukazany w książkach i w filmach.

"Powrót Bractwa Śródziemia" to inicjatywa Akademii Fantastyki i Japońskich Sztuk Walki Jedi-Takeda. Ma na celu zrzeszyć jak największą grupę fanów Śródziemia, by wzajemnie wspierać się w rozmaitych działaniach i wymieniać się doświadczeniami.

Od 14:00 Drengowie znad Górnej Odry

Stowarzyszenie integruje osoby i instytucje zainteresowane historią średniowiecza, działa na rzecz edukacji i wychowania dzieci i młodzieży, wyrównywania szans w dostępie do edukacji oraz współpracy transgranicznej z Republiką Czeską. Dla realizacji swoich celów organizuje corocznie Raciborski Festiwal Średniowieczny, koncerty, wykłady, konferencje, warsztaty, szkolenia i kursy dla dzieci, młodzieży i dorosłych.

KONKURS COSPLAY SCHODY BIBLIOTEKI

17:00 Konkurs Cosplay

Program konwentu niedziela

PRELEKCJE - PIĘTRO II: SALA 200

9:00 "Dekonstrukcja Dobra i Zła w fantastyce" Feranos

Feranos poruszy temat dekonstrukcji Dobra i Zła w fantastyce. Ulotność magii, gracia elfów, smocze skrzydła. Dzikie, nieprzebyte knieje i niewyjaśnione tajemnice. Jest tysiąc powodów, dla których powinno się kochać fantasy, ale jednym z nich jest to, że możemy opisywać rzeczywistość bez żadnych wejściowych moralnych założeń.

11:00 „Jak kupić cosplay przez Internet” Tonayo cosplay

Tonayo podpowie jak kupić cosplay przez Internet. Niby każdy wie jak robić zakupy, ale co faktycznie musicie wiedzieć kupując cosplay przez Internet? Jak szukać, na co trzeba uważać, gdzie kupować, jak oszczędzać - pytań jest wiele, przyjdźcie by poznać na nie odpowiedzi!

12:00 „Poznaj świat cosplayu” Dusiek i Subaru

Zastanawiacie się jak właściwie wygląda cosplay? Ciekawi was ten świat i chcielibyście dowiedzieć się o nim nieco więcej? Subaru i Dusiek przybliżą Wam świat cosplay'u posiłkując się zdjęciami z prawdziwego zdarzenia!

GAMESROOM PIĘTRO I : 100, 103, 106, 109

10:00 Shards of Infity przedpremierowa gra

12:00 Jungle speed

PRELEKCJE - PIĘTRO II: SALA 208

10:00 „Pogadanka o serialu Gwiezdne Wojny: Opowieści Jedi” Jedi Order

Będziecie mogli podyskutować o serialu Gwiezdne Wojny: Wizje oraz Gwiezdne Wojny: Opowieści Jedi.

12.00 Fantastyczny judaizm Dorian Księgawski

Fantastyczny judaizm, czyli fantastyczne motywy w legendach i tradycjach żydowskich a także ich pierwotne, niechrześcijańskie wersje.

KONKURSY - PARTER: SALA NR 13

10:00 Konkurs - Noża tendencyjny konkurs wiedzy o szeroko pojętej sf/fantasy part 2

12:30 Konkurs wiedzy Star Wars

WARSZTATY - PARTER: SALA 20 I 21

9:00 – 11:00 Warsztaty Malowania Figurek 2

9.00 - 14.00 warsztaty modelarskie z tworzenia makiet do gier bitewnych

WIOSKI TEMATYCZNE

Od 9:00 Legion 501/ Jedi Order/ Eagle Base

11:00 – 15:00 MG Jakub Dzikie Pola - MG Jakub

Dzikie Pola. Cwałuj konno, tnij szabelką i strzelaj z samopału! Gra dzieje się w Rzeczypospolitej Obojga Narodów, w której można też się czasem natknąć na diabła, wiedźmę lub alchemika. Mechanika jest prosta i promuje widowiskowe akcje pełne fantazji. Zapraszamy zarówno doświadczonych graczy, jak i tych, którzy mają ochotę dopiero sprawdzić, jak to jest z tymi RPG.

11:00 - 15:00 MG Noobirus Warlock - MG Noobirus

Warlock - zapraszamy nowych, jak i doświadczonych graczy RPG na sesję gry Warlock! System ten został wydany niedawno jako nowa alternatywa dla Warhammer Fantasy Roleplay 1ed. Czy jesteście gotowi chwycić za widły i walczyć w brudnym i fantastycznym świecie ponurych przygód?

11:00-15:00 Z balu do gwiazd! MG: Mactator

Znajomość systemu: dla początkujących - tłumaczymy zasady

Charakter gry: lekka, sesja akcji w stylu filmów o Bondzie

Przedział wiekowy Graczy: 14+

Krótki opis przygody: "Morderstwo" i "Hańba!", tych nagłówków unikają damy i dżentelmeni z orzechowego klubu. Co zrobicie jak jeden z was będzie w to zamieszany? Będziecie gonić bandytów po całym mieście? Skończy się walką na wzgórzu w świetle księżyca? Nie odpowiadajcie głośno. Bo ta przygoda czeka właśnie na was! Liczba Graczy: 3-5

WYSTAWCY

- [Sinsitra \(https://www.facebook.com\)](https://www.facebook.com/Sinsitra) - Znajdziemy tu między innymi komiksy o bardzo głodnym goblinie o imieniu Krysia i sporo fajnego goblinowego mercha
- Feranos - autor - stoisko promocyjne
- CK rękodzieło - CK Rękodzieło oferuje kości i akcesoria RPG w tym ręcznie haftowane woreczki na kości, tace do rzutów i rekwizyty. Ponadto można u nas zaopatrzyć się w autorską biżuterię, w tym fanowską i steampunk, oraz ręcznie haftowane zakładki do książek. Dla krwiodawców specjalny rabat.
- GeekSocks - Skarpetki, które sprawiają, że się uśmiechniesz
- Mobilne stoisko z herbatami - Herbata Matcha jakiej jeszcze nie piłeś, smakowite krówki. A może będziesz chciał zabrać zestaw do parzenia w domu?
- DusiekArt - Naklejki, breloczki, przypinki z Waszymi ulubionymi postaciami!
- Subaru Crafts x Buיעiarnia Cattleya - znajdziecie tu mnóstwo kamieni szlachetnych i kwiatów
- BkkStore - to stoisko na którym każdy znajdzie coś dla siebie. Duży wybór naklejek, printów, biżuteria oraz wiele innych z autorskimi wzorami.