Rozpalamy płomień wyobraźni!

17-19 WRZEŚNIA 2021

ZESPÓŁ SZKÓŁ ELEKTRYCZNYCH
ZESPÓŁ SZKÓŁ EKONOMICZNYCH
W OPOLU

WWW.OPOLCON.PL

INFORMATOR

ORGANIZATORZY:

OPOLSKI KLUB FANTASTYKI FENIX

OPOLSKI ELEKTRYCZNIAK NASZA DUMA!

ZESPÓŁ SZKÓŁ EKONOMICZNYCH IM. GEN. STEFANA ROWECKIEGO "GROTA"

PARTNERZY:

Projekt współfinansowany ze środków miasta Opola

OPOLE

Twoje hurtownie elektryczne

el12

POLARIS Think Outside

LIGA FANTASIUM

CELPRO

axxime

PARTNERZY KONKURSU COSPLAY:

Cosplay Craft

WIELKI Bal COSPLAYOWY

Cześć!

Miło Cię zobaczyć! Od poprzedniej edycji minęło trochę czasu, ale razem wracamy do konwentów. W tym roku nie będziemy zaskakiwać, nie będziemy stawać na głowie, aby zapewnić atrakcje, których jeszcze u nas nie było. W tym roku chcemy, abyście mogli poczuć się tak jak kiedyś (choć trochę) i po prostu dobrze się bawić przez te niecałe trzy dni. Dlatego też korzystaj z games roomu, wystawców, prelekcji, konkursów, cosplayu czy belgijki. A wieczorem spotkajmy się, porozmawiajmy albo zagrajmy w mafię.

Uczestniku, pamiętaj, aby dbać o siebie i innych, bo konwent jest naszą wspólną sprawą, nie tylko organizatorów czy wolontariuszy.

Dziękuję, że jesteś z nami!

Paweł „Kerin" Kwasik
Główny Koordynator Opolconu

Potrzebujesz pomocy?

Jeżeli podczas trwania Opolconu zdarzył się wypadek, ktoś Cię skrzywdził, zostałeś oszukany lub napotkałeś jakieś problemy, skontaktuj się z nami. Jeśli zadzwonisz na podany poniżej numer, zapewnimy Ci anonimową pomoc, dyskretnie rozwiązując trudną sytuację. Pamiętaj, że to nie jest okazja do strojenia sobie żartów. W razie nadużyć podejmiemy stosowne działanie.

NUMER TELEFONU ZAUFANIA: **517 900 160**

SPIS TREŚCI

CZEŚĆ . . . 3
ORGANIZACJA . . . 6
REGULAMIN . . . 7
GOŚCIE . . . 8,9,10
JURORZY KONKURSU COSPLAY . . . 11
MAPA . . . 12
PLAN SZKOŁY . . . 13,14
ATRAKCJE STAŁE . . . 15
Blok Dziecięcy . . . 15
Blok Technologiczny . . . 15
Strefa Gier Retro . . . 15
Alis.Games . . . 15
Liga złych mistrzów gry . . . 15
ATRAKCJE SPECJALNE . . . 16
Pokaz Fireshow . . . 16
Pokaz fechtunku średniowiecznego . . . 16
Wszystko o co chciałbyś zapytać w RPG, ale nie masz kogo... . . . 16
Mafia Konwentowa . . . 16
PROGRAM (ALFABETYCZNY) . . . 17
"Bo na miejscu pustyni było morze", czyli o mieszaniu w popularnym uniwersum - *Jarosław Witaszek-Wysocki "Mogielnik"* . . . 17
„Drogie Bravo, chcę poprowadzić/zagrać w Wampira: Maskaradę, ale przytłacza mnie lore, co zrobić?" odpowie Kość w Eterze, ten szajbus od lore - *Rafał Kalinowski "Kość w Eterze"* . . . 17
"Tnij Mistrzu Małodobry" - o kacie i jego roli w dawnych czasach - *Mateusz Tomczyk "Jezus"* . . . 17
[DANE UTAJNIONO]: O Fundacji SCP - *Jerzy Baryłka "Drejwen"* . . . 17
„Earthdawn Przebudzenie Ziemi – miłe złego początki". Prelekcja o systemie i jego tragicznym upadku. - *Dawid Pawlica "Rathor"* . . . 17
Alis.Games - *Radosław Staszewski "Szewski"* . . . 17
Belgijka - *Karina Rajkowska "Aloes"* . . . 17
Bezpieczeństwo i Higiena Sesji - Zasady komunikacji w grach RPG - *Oliwia Radzik „Oliwka"* . . . 17
BOINC - "wielka" nauka na domowym komputerze - techniki przetwarzania rozproszonego. - *Krzysztof Piszczek "krzyszp"* . . . 17
Broń Dawnej Japonii - prelekcja - *Rafał Rosenhof "Sarutobi"* . . . 17
Co czytali twórcy gier? - *Łukasz Sasuła "Sas"* . . . 18
Co łączy wampiry, cyberpunk i yaoi? - spotkanie autorskie z Agatą Suchocką - *Agata Suchocka* . . . 18
Co to jest RPG? - *Markus Kidan "Aschaar"* . . . 18
Czarny wilk, biały baran i wilk w baraniej skórze, czyli jak podręczniki "ukrzyżowały" krzyżowców. - *Jarosław Witaszek-Wysocki "Mogielnik "* . . . 18
Czy polska Fantastyka potrzebuje Fantazmatów - *Anna Hrycyszyn "Siemomysła"* . . . 18
Destiny 2 dla początkującego strażnika, czyli co czeka w tej dziwnej galaktyce - *Jacek Peła "ojciec Kac"* . . . 18
Diabeł Łańcucki - jak nakręcić w Polsce serial historyczno-fantastyczny - *Jacek Komuda* . . . 18
Dlaczego wampiry są uczulone na srebro? - *Katarzyna Rupiewicz* . . . 18
Drukarki 3D - *Michał Mróz "Fighter"* . . . 18
Dwory Końca Świata - *Krzysztof Brzeziński "Renal"* . . . 18
Ekstremalne bajkowe nostalgie - powrót - *Marcin Grygo "edi"* . . . 19
Fabularna Neuroshima w radioaktywnej pigułce - *Kacper Ciesielka "Silvar"* . . . 19
Grota Św. Swithuna - *Mateusz Kowalowicz "Psychalgia"* . . . 19
Gundam czyli fantastyka wpleciona w gatunek mecha - *Sławomir Szydło "AgnarIII"* . . . 19
Harda Horda - co, jak i dlaczego? - *Anna Hrycyszyn "Siemomysła"* . . . 19
Historia i Fantastyka. Czy historia nie jest tak naprawdę fantastyką i czy fantastyka może istnieć bez historii? - *Paweł Majka* . . . 19
Historia kołem się toczy, a co głupi nie doczyta to zmyśli - *Tadeusz Kuzebski i Łukasz Sasuła "Johnny Walker i Sas"* . . . 19
Horror dla zuchwałych, czyli czego bano się przed Lovecraftem - *Jarosław Witaszek-Wysocki "Mogielnik"* . . . 19
Jak (zacząć) czytać Lema w 2021? - *Maciej Janocha "Okrutnik"* . . . 19
Jak wynagradzać graczy, czyli o PDkach słów kilka... - *Markus Kidan "Aschaar"* . . . 20
Jedi vs. Sith - dzieje konfliktu - *Mateusz Tomczyk "Jezus"* . . . 20
Jek carajka diacha osukała, czyli o mazurskim diable - *Artur Olchowy "Dzikowy"* . . . 20
Konkurs muzyki filmowej - *Ewa Lasota "Kapadocja"* . . . 20

Korytarze liminalnego świata - *Samuel Gidel "Radiotelegrafista"* . . . 20
Krótki przewodnik po konwencjach literatury fantastycznej - *Marcin Rusnak "Downbylaw"* . . . 20
Legendy w służbie opowieści - *Artur Olchowy "Dzikowy"* . . . 20
Łowcy duchów - *Julia Kruk, Damian Szmulik "Julesia, Toledo"* . . . 20
Mafia Konwentowa - *Przemysław Kina "Lisek"* . . . 20
Międzykonwentowy Poczet Władców vol.XI (powrotny) - Grzegorz VII - *Piotr Wojnarowicz "Voynar"* . . . 20
Moers kontra klasycy czyl co nam przyjdzie z herozimów i kończenia szkół?
- *Jarosław Witaszek-Wysocki "Mogielnik"* . . . 21
Mój patent na sprzedaż książek - *Norbert Budzyński "Norek"* . . . 21
Nie tylko piratki, czyli kobiety na morzu - *Anna Hrycyszyn "Siemomysła"* . . . 21
Niedzielna pogadanka o dzielnych przeżyciach Opolconu - *Kacper Ciesielka "Silvar"* . . . 21
Nienawidzę, kiedy mają rację, czyli dlaczego potrzebny ci redaktor - *Joanna Pastuszka "Joanna Pastuszka"* . . . 21
O czym mówi nam Cyberpunk 2077? - *Maciej Janocha "Okrutnik"* . . . 21
O literatury nierównej walce z ludzi strachem przed śmiercią - *Marcin Rusnak "Downbylaw"* . . . 21
O tworzeniu rekwizytów do sesji i nie tylko. - *Tobiasz Tokar / Olimpia Hutnik "Tobi / Jeni"* . . . 21
Oblężenie Ystry - *Marek Gajda "Maximoe AKA Kitku"* . . . 21
Obsydianowe Oko - *Pola Wiśniewska "Wierzba"* . . . 22
Ostatni Rocznik - *Pola Wiśniewska "Wierzba"* . . . 22
Ostrza w mroku - zaginiona księga Tota - *Agnieszka Nowak "Amnezja"* . . . 22
Pandemiczny filmowiec w służbie gamedev-u - *Stanisław Mąderek "Szybkijest"* . . . 22
Plagiat jako najwyższa forma pochlebstwa - "The Orville" vs Star Trek - *Marcin Jędrecki "Alucard"* . . . 22
Piraci: postrach mórz i popkultury - *Marcin Baryłka "Kaczor"* . . . 22
Po ilu pikselach? - *Marcin Samojłowicz "Levi"* . . . 22
Pojedynki - historia niebezpiecznych gier i zabaw - *Łukasz Sasuła "Sas"* . . . 22
Polowanie - *Krzysztof Brzeziński "Renal"* . . . 22
Polska w objęciach wampiryzmu - *Tadeusz Kuzebski "Johnny Walker"* . . . 23
Polskie weird fiction - od historii do współczesności - *Wojciech Gunia* . . . 23
Postapo jako narzędzie do zderzania wartości - *Paweł Majka* . . . 23
Postapokalipsa niejedno ma imię - *Maciej Janocha "Okrutnik"* . . . 23
Powieść o bezdomności i alkoholizmie, jako forma autoterapii - *Norbert Budzyński "Norek"* . . . 23
Prosty i przyjemny konkurs z 30 lat lore Wampira: Maskarady - *Rafał Kalinowski "Kość w Eterze"* . . . 23
Przyszłość (w) science fiction - panel dyskusyjny - *Maciej Janocha "Okrutnik"* . . . 23
Quiz of Legends - *Marek Kazimierczak "Francuz"* . . . 23
Quiz z Legendarium Tolkiena - *Piotr Maksymilian Paszek "Pio"* . . . 23
Roboty w praktyce - *Sławomir Górecki "Sławek"* . . . 23
Robotyka a umiejętność rozwiązania problemów. - *Sławomir Górecki "Sławek"* . . . 24
Runeterra, świat League of Legends - pogadanka - *Radosław Latka "Lalkarz"* . . . 24
Sas i Bandziorka: Fantastyczny Konkurs Literacki - *Łukasz Sasuła "Sas"* . . . 24
Scenariusz GRYWALNY - czyli jaki? - *Markus Kidan "Aschaar"* . . . 24
Sesji elektroniczne opisanie... Czyli jak prowadzić i grać lepiej w sesjach RPG/LARP przy użyciu
technologii - *Dawid Pelczarski, Paweł Woźny, Filip Steuer "Pele"* . . . 24
Strefa Gier Retro | Game Studies - *Krzysztof Jabłoński, Martin Hadrian "Chrisu, Cesarz"* . . . 24
Summa biotechnologiae – (eko)technologie przyszłości - *Maciej Lipok "Syeras"* . . . 24
Superbohaterowie ukryci we Mgle — Sesja w systemie Miasto Mgły. - *Kamil Dobrogost "Dante / Dexter"* . . . 24
Szybciej od światła - *Krzysztof Majtyka "ŻuŻu"* . . . 25
Śmierć na Przełęczy Kozła - sesja RPG Earthdawn - Przebudzenie Ziemi - *Dawid Pawlica "Rathor"* . . . 25
Świat bógow nordyckich - *Martina Mandera-Rzepczyńska "Harpia"* . . . 25
Trzy kategorie - *Sławomir Urbański "siwy"* . . . 25
Tworzenie postaci do sesji - *Markus Kidan "Aschaar"* . . . 26
VR games - *Andrii Shramko "AndriiShramko"* . . . 26
Warchoły i pijanice - powrót po latach alfabetu największych niegodziwców I Rzeczypospolitej
- *Jacek Komuda* . . . 26
Warhammer Fantasy - guilty pleasure w najczystszej postaci - *Oliwia Radzik „Oliwka"* . . . 26
Warsztaty tańców balfolk! - *Mateusz Tomczyk "Jezus"* . . . 26
Wiedzówka piosenek z animacji pełnometrażowych - *Grzegorz Żukowski "Aru"* . . . 26
Wielka informatyka i małe wpadki - *Katarzyna Rupiewicz* . . . 26
Z plecakiem przez Japonię - *Rafał Rosenhof "Sarutobi"* . . . 26
Zmierzch: Maskarada - *Rafał Kalinowski "Kość w Eterze"* . . . 26
Znaki - *Krzysztof Brzeziński "Renal"* . . . 26
Zrób sobie Mandalorianina - Unreal Engine w filmie - *Stanisław Mąderek "Szybkijest"* . . . 26

ORGANIZACJA

Opolski Klub Fantastyki "FENIX"

Główny Koordynator . . . . . *Paweł Kwasik*
Koordynator ds. Gości, Wice Koordynator . . . . . *Artur Szadkowski*
Koordynator Bloku Gier Bez Prądu, Wice Koordynator . . . . *Dawid Szczepaniak*
Koordynator Obsługi, Wice Koordynator . . . . . *Artur Jarmoliński*
Koordynator ds. Programu . . . . . *Piotr Książek*
Koordynator Bloku RPG/LARP . . . . . *Sławek Tatarczyk*
Koordynator Bloku Dziecięcego . . . . . *Anita Kołek*
Koordynator e-sport . . . . . *Maciej Fiec*
Wice Koordynator e-sport . . . . . *Paweł Badura*
Koordynator Bloku Technologicznego . . . . . *Stanisław Richardt*
Koordynator Konkursu Cosplay . . . . . *Daria Ster*
Wice Koordynator Konkursu Cosplay . . . . . *Karolina Maćków*
Koordynator ds. Mediów Promocji . . . . . *Malwina Miazga*
Wice Koordynator ds. Mediów i Promocji . . . . . *Patrycja Drabik*
Koordynator Akredytacji . . . . . *Alina Janiak*
Wice Koordynator Akredytacji . . . . . *Jacek Peła*
Koordynator Helperów porządkowych . . . . . *Zuza Bykowska*
Wice Koordynator Helperów porządkowych. . . . . *Mateusz Całka*
Koordynator Technicznych oraz Strona Internetowa . . . . . *Tomasz Jędrczak*
Koordynator Zabezpieczenia . . . . . *Marek Bednarki*
Wice Koordynator Zabezpieczenia . . . . . *Radosław Witczak*
Koordynator ds. Informacji . . . . . *Piotr Dworakowski*
Koordynator Logistyki . . . . . *Jakub Florek*
Wice Koordynator ds. Gości oraz Prawnik . . . . . *Tadeusz Kuzebski*
Telefon zaufania. . . . . *Estera Kwasik*
Identyfikacja Wizualna i Grafika . . . . . *Aneta Kansy*

REGULAMIN

1. Organizatorami Konwentu Fanów Fantastyki Opolcon (dalej nazywanego Konwentem) jest Stowarzyszenie OKF FENIX, Zespół Szkół Elektrycznych im. Tadeusza Kościuszki w Opolu [dalej nazywanego ZS Elektrycznych] oraz Zespół Szkół Ekonomicznych im. gen. Stefana „Grota" Roweckiego w Opolu [dalej nazywanego ZS Ekonomicznych].
2. Konwent jest imprezą zamkniętą, o charakterze niekomercyjnym, a Organizatorzy i Obsługa pracują społecznie. Konwent trwa od 17 do 19 września 2021 roku.
3. Osoby przebywające na terenie Konwentu (dalej nazywane Uczestnikami) mają obowiązek przestrzegania regulaminu. Jego nieprzestrzeganie może skutkować usunięciem z terenu Konwentu.
4. Podpisanie listy akredytacyjnej jest równoznaczne z akceptacją regulaminu.
5. Dowodem uzyskanej zgody na uczestnictwo w imprezie jest identyfikator, który każdy uczestnik powinien nosić w widocznym miejscu i pokazać na każde wezwanie osoby do tego powołanej.
6. Osobami mogącymi sprawdzać identyfikatory są Organizatorzy i Obsługa, zgubienie identyfikatora należy niezwłocznie zgłosić Organizatorom w punkcie akredytacji lub ochronie.
7. Podczas akredytacji należy okazać dokument potwierdzający datę urodzenia.
8. Ze względów formalnych organizacja zastrzega sobie prawo spisania numeru PESEL i innych danych osobowych wymaganych w przypadku postępowania ubezpieczeniowego.
9. Osoby niepełnoletnie zobowiązane są pokazać przy punkcie akredytacyjnym zgodę rodzica na uczestnictwo w Konwencie, którą można pobrać tutaj. Osoby niepełnoletnie bez zgody opiekuna nie zostaną wpuszczone na teren Konwentu. Zgoda na uczestnictwo nie obejmuje tych niepełnoletnich, którzy przyjdą na teren Konwentu razem z opiekunem prawnym i będą przebywać pod jego opieką.
10. Na terenie imprezy nie wolno posługiwać się bronią, narzędziami ani atrapami broni, które mogą być uznane za niebezpieczne. Kwalifikacji rekwizytów jako niebezpiecznych dokonują Organizatorzy lub Obsługa.
11. Terenem Konwentu są budynki ZS Elektrycznych i ZS Ekonomicznych w Opolu oraz ogrodzony wokół nich teren, czyli boisko szkolne i tereny zielone.
12. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zamknięcia z użytku wyznaczonych części budynków i terenów okalających budynki. Złamanie zakazu, wtargnięcie na zamknięty teren/zdarcie plomby będzie wiązało się z usunięciem z terenu Konwentu.
13. Na terenie Konwentu obowiązuje całkowity zakaz spożywania napojów alkoholowych i zażywania środków odurzających. Wprowadzenie takich substancji na teren Konwentu skutkuje ich bezzwrotną konfiskatą, a osoby pod ich wpływem zostają usunięte z terenu Konwentu bądź oddane w ręce policji.
14. Organizatorzy i Obsługa, w przypadku podejrzenia posiadania, bądź używania przedmiotów zakazanych tym regulaminem i prawem polskim, zastrzega sobie prawo do żądania okazania rzeczy posiadanych i dokumentów przez uczestnika Konwentu. W przypadku odmowy uczestnik może zostać trwale usunięty z terenu imprezy.
15. Wydarzenie jest całkowicie apolityczne. Prowadzenie agitacji politycznej jest zakazane i będzie skutkować w wyrzuceniu z terenu imprezy.
16. Palenie wyrobów tytoniowych, w tym e-papierosów, jest dopuszczalne jedynie w wyznaczonych strefach poza budynkami Konwentu.
17. Osoby zachowujące się w sposób nieodpowiedni, wulgarny, obrażający innych, bądź nagminnie uprzykrzające czas spędzany na Konwencie innym uczestnikom, zostaną usunięte z terenu Konwentu.
18. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za rzeczy zgubione lub skradzione. Wartościowe przedmioty takie jak np. laptopy czy tablety mogą być przechowywane u Organizatorów. Rzeczy znalezione podczas Konwentu (również dokumenty) będą do odbioru u Organizatorów.
19. Uczestnicy są zobowiązani do zachowania czystości, również w toaletach.
20. Nie wolno bez zgody Organizatorów samodzielnie oplakatowywać terenu Konwentu ani stosować reklamy wizualnej.
21. Nieznajomość Regulaminu nie zwalnia z jego przestrzegania i ponoszenia konsekwencji wynikających z jego łamania.
22. Regulamin Konwentu jest opublikowany na stronie http://www.opolcon.pl/regulamin
23. Uczestnicy mają obowiązek wykonywać polecenia Organizatorów bądź Obsługi.
24. Na teren Konwentu obowiązuje zakaz wprowadzania zwierząt bez zgody organizatora, za wyjątkiem psów przewodników.
25. Konwent Opolcon będzie rejestrowany. Uczestnictwo w Konwencie jest jednoznaczne z wyrażeniem nieodpłatnej zgody na prezentację, powielanie i rozpowszechnianie zdjęć oraz nagrań zawierających podobizny uczestników, wykonywanych podczas Opolconu w celach związanych z archiwizowaniem materiałów i promocją Opolconu oraz Organizatora.
26. Wszelkie przypadki podejrzenia popełnienia przestępstwa lub wykroczenia będą zgłaszane na policję.
27. W pomieszczeniach zamkniętych wydarzenia obowiązuje nakaz zasłaniania ust oraz nosa przy użyciu maseczki. Jeśli uczestnik nie posiada maseczki może zwrócić się do organizatora o otrzymanie takowej.
28. Przy akredytacji uczestnik zostanie poproszony o dobrowolne okazanie zaświadczenia potwierdzającego szczepienie na COVID-19. Okazanie zaświadczenia zwalnia uczestnika z podlegania limitom w pomieszczeniach.
29. Na terenie konwentu może przebywać maksymalnie 250 niezaszczepionych uczestników. Do limitu osób niezaszczepionych zaliczane będą także osoby, które nie okażą zaświadczenia. Do limitu nie zaliczają się osoby poniżej 12 roku życia.
30. Uczestnik chcąc wziąć udział w wydarzeniu wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych (imię, nazwisko, dzień i miesiąc urodzenia) zawartych w kodzie QR – Zaświadczeniu o szczepieniu przeciwko COVID-19.
31. Uczestnik zobowiązuje się do poinformowania Organizatora mailowo (info@opolcon.pl) gdyby w trakcie lub bezpośrednio po wydarzeniu pojawiły się zmiany w stanie zdrowia uczestnika wskazujące na zarażenie koronawirusem
32. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu bez uprzedniego informowania uczestników.
33. W kwestiach spornych bądź nieokreślonych regulaminem ostateczną decyzję podejmują Organizatorzy.
34. Informacja o przetwarzaniu danych osobowych znajduje się na stronie www.opolcon.pl.

GOŚCIE

ŁUKASZ "SAS" SASUŁA

Historyk i literaturoznawca z wykształcenia, prelegent, gracz i konwentowicz z zamiłowania. Na co dzień wykłada na opolskim Game Studies. Zapalony bitewniakowiec i erpegowiec, miłośnik Cooka, Herberta, Moorcocka i golonki z piwem.

STASZEK MĄDEREK

Reżyser oraz scenarzysta, a także aktor i ekspert od efektów specjalnych. Od wielu lat prowadzi prelekcje o technikach filmowych oraz o samym kinie. Osoba z niezwykłym doświadczeniem w branży filmowej oraz telewizyjnej. Obecnie współpracuje z ekipą G.F. Darwin przy tworzeniu efektów specjalnych.

PAWEŁ MAJKA

Autor licznych powieści, opowiadań oraz publikacji związanych z fantastyką i science fiction. Zadebiutował w 1987 roku jako młody laureat konkursu literackiego w czasopiśmie "Świat Młodych". Kilkakrotnie nagrodzony Nagrodą Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla za fragmenty swoich powieści. W 2015 roku otrzymał także nominację w Plebiscycie Książka Roku lubimyczytać.pl za książkę "Niebieskie pastwiska". Poza działalnością literacką współpracował także z wieloma czasopismami oraz serwisami o tematyce fantastycznej.

ARTUR "DZIKOWY" OLCHOWY

Istny zwierz fandomowy, dorywczo pisarz. Mazur po kądzieli, hobbystycznie próbujący wskrzesić mazurski folklor. Wielbiciel świnek morskich. Współtwórca GOREktywu - ciekawej inicjatywy promującej horror, grozę i groteskę. Napisał powieść o tematyce postapokaliptycznej "Czarownica znad Kałuży", nominowaną w 2017 roku do Nagrody Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla. Miał także swój udział w smoczej antologii "Dragoneza" publikując tam opowiadanie "Miluś".

GOŚCIE

JACEK KOMUDA

Z wykształcenia historyk Rzeczypospolitej szlacheckiej i Kozaczyzny zaporoskiej. Autor opowiadań i powieści historycznych, do tej pory napisał prawie 20 książek. Przybliżenie i spopularyzowanie wśród swoich czytelników historii Rzeczypospolitej szlacheckiej to coś, co jest jego największym celem. Od zawsze pozostaje wierny prawdzie i historii. W przeciwieństwie do Sienkiewicza - pisze ku przestrodze, a nie pokrzepieniu serc. Otrzymał nagrodę im. Leonida Teligi za powieść marynistyczną „Galeony wojny", a także był nominowany do Nagrody Literackiej im. Jerzego Żuławskiego za powieść „Diabeł Łańcucki".

ANNA "SIEMOMYSŁA" HRYCYSZYN

Autorka powieści "Zatopić «Niezatapialną»" oraz licznych opowiadań publikowanych w internetowych magazynach i antologiach fantastycznych. Pasjonatka rewolucji przemysłowej, mórz, okrętów i architektury obronnej. Najbardziej lubuje się w fantastyce obyczajowej. Klimatyczne historie wychodzące spod jej pióra najczęściej dzieją się w klimacie alternatywnych wersji wieku XIX-go, a niekiedy zapuszczają się w kierunku Sci-Fi. Częsta bywalczyni konwentów, aktywnie związana z polskim środowiskiem fantastycznym, na przykład Śląskim Klubem Fantastyki "Logrus", gdzie pełniła rolę jednego z organizatorów Śląskich Dni Fantastyki 2018.

MILENA WÓJTOWICZ

Polska pisarka, tłumaczka fantastyki, zwierz biurowy i gadatliwa optymistka. Członkini grupy literackiej Harda Horda. Jej pierwszym debiutem było opowiadanie pt. "Bardzo Czarna Dziura", które ukazało się na łamach czasopisma internetowego 'Esensja', a pierwszym debiutem papierowym opowiadanie pt. "Wielka wyprawa małej Żaby", które ukazało się na łamach czasopisma 'Science Fiction'. Stała współpracowniczka magazynu 'Fahrenheit', miłośniczka psów, książek, komiksów internetowych i lampek choinkowych.

GOŚCIE

KATARZYNA RUPIEWICZ

Autorka książek fantasy, należy do Śląskiego Klubu Fantastyki i Sekcji Literackiej Logrus. Lubi się wspinać, choć rzadko ma okazję chodzić po górach. Kocha papierowe książki, koty i broń. Publikowała w „Esensji" i „Szortalu", a w „Światach Równoległych" jej opowiadanie ukazało się drukiem. W 2016 r. zadebiutowała powieścią fantasy *Redlum*, a w 2018 r. ukazał się *Świat w pudełku.*

WOJCIECH GUNIA

Polski pisarz fantastyczny, publicysta i tłumacz. Specjalizuje się w tematyce grozy. Autor książek *Powrót, Nie ma wędrowca* (uhonorowana Nagrodą im. Stefana Grabińskiego), *Miasto i rzeka* oraz *Dom wszystkich snów*. W 2013 r. zadebiutował w antologii *Po drugiej stronie. Weird fiction po polsku.* Prowadzi bloga *Labirynt z liści*, który jest poświęcony tematykom melancholii, psychologii, filozofii i ciemnym pograniczom literatury.

FABIEN "SUCHAR" SACHA

Jedna z czołowych postaci i "dobry duch" współczesnego fandomu. Przez ostatnie 10 lat tworzył i współtworzył przeszło kilkadziesiąt konwentów o różnej tematyce. Wiedza i doświadczenie pozwala mu szkolić organizatorów imprez fanowskich. Bywa również gościem na konwentach, prowadzi wykłady i występuje na scenie. Jest aktywnym członkiem klubu fantastyki Druga Era. Fan gier i dalekowschodniej popkultury, lubi podróżować, nie wyobraża sobie życia bez muzyki.

JURORZY KONKURSU COSPLAY

PIOTR "FEENIC" HOŁOWNIA

Swoją przygodę z cosplayem rozpoczął w 2017 roku. Od tego czasu stworzył już kilka kostiumów, wśród nich jego ulubiony to Shen krwawego księżyca, dzięki któremu w 2019 roku wygrał konkurs cosplay na Opolconie. Lubi robić duże ciężkie zbroje, a w tworzeniu cosplayów jest perfekcjonistą. Jak sam o sobie mówi: "nie lubię się spieszyć z robieniem kostiumów, a jeśli coś mi się nie podoba - nawet w gotowym już stroju to wyrzucam tę część do kosza i zaczynam ją tworzyć od początku."

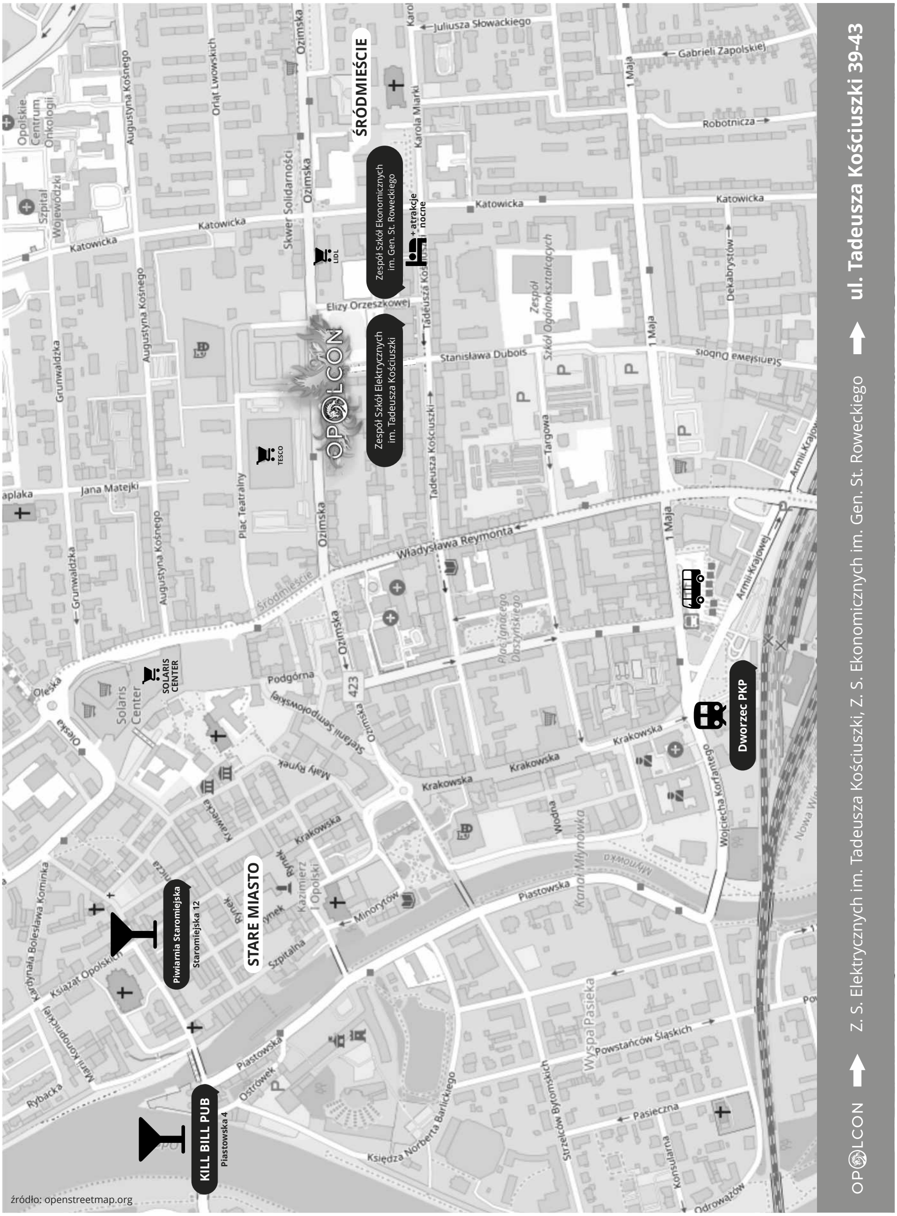
PAULINA "LYRA" SZUŁKOWSKA

Paulina "Lyra" Szułkowska swoją przygodę z cosplayem zaczęła w 2015 r. Po raz pierwszy zadebiutowała na scenie na V edycji Sakurakonu w 2017 r. W cosplayu największą uwagę zwraca na jakość wykonania stroju. Dobrze wykonany to taki bez wystających nitek i zacieków od kleju - to dla niej podstawa. Tworząc strój, stara się odwzorować możliwie jak najwięcej szczegółów. Do tej pory została nagrodzona trzy razy: za najlepsze wykonanie techniczne na konwencie Hikari w 2019 r. oraz dwa razy w kategorii najlepszy strój - na Opolconie w 2017 r. i na VII edycji Sakurakonu w 2019 roku.

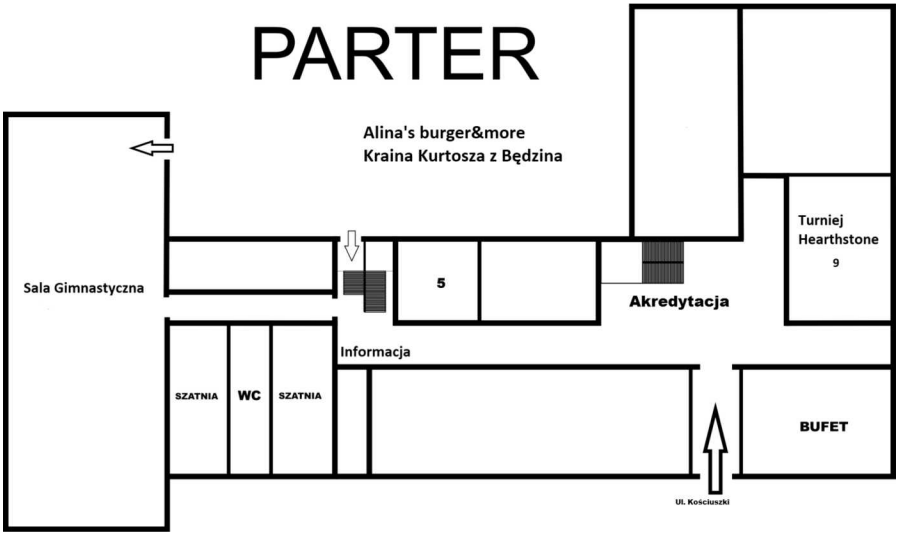
KLAUDIA "SHINRYU" ŻURAWSKA

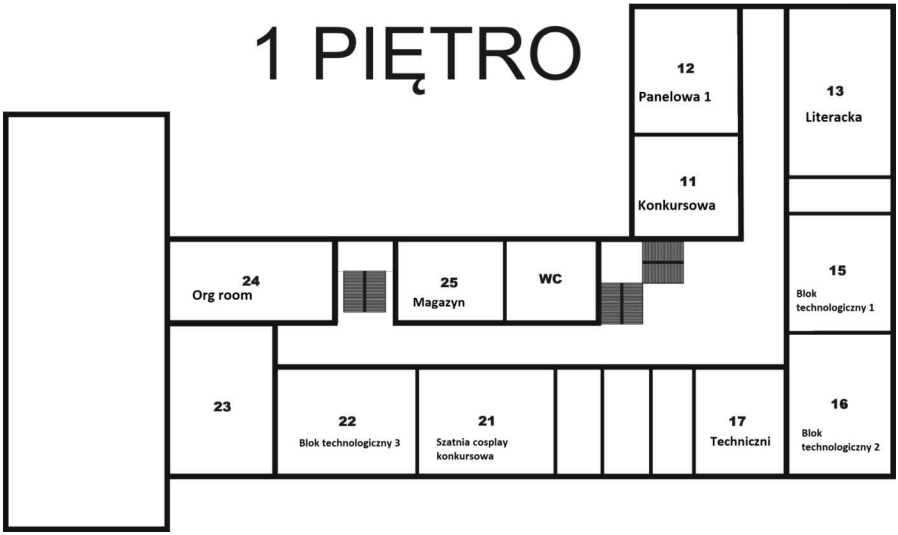
Cosplay jest z nią od 2014 roku, jednakże swój solowy debiut na dużej scenie zaliczyła rok później, bo w 2015 na Xmassconie, gdzie zgarnęła nagrodę za solową prezentację. Zajęła także 2. miejsce na Medalikonie w 2017 roku, 1. miejsce za grupowy występ na Sakurakonie VII w 2019 roku oraz 1. miejsce w kategorii najlepszy strój na Medalikonie w 2019 roku. Na koncie ma ponad 40 strojów skończonych, a także sporo zaczętych, które czekają na swoją kolejność. Większość jej strojów jest z uniwersum Final Fantasy i Square-Enix, jednak powoli otwiera się na nowe postacie. Podczas tworzenia kostiumów największą uwagę przykłada do jak najwierniejszego odwzorowania grafiki referencyjnej, lubi skupiać się na małych detalach. Proste, acz efektowne techniki to jej guilty pleasure, jak coś jest głupie i działa to wcale nie jest głupie – to jej motto przy eksperymentowaniu z różnymi materiałami.

MAPA

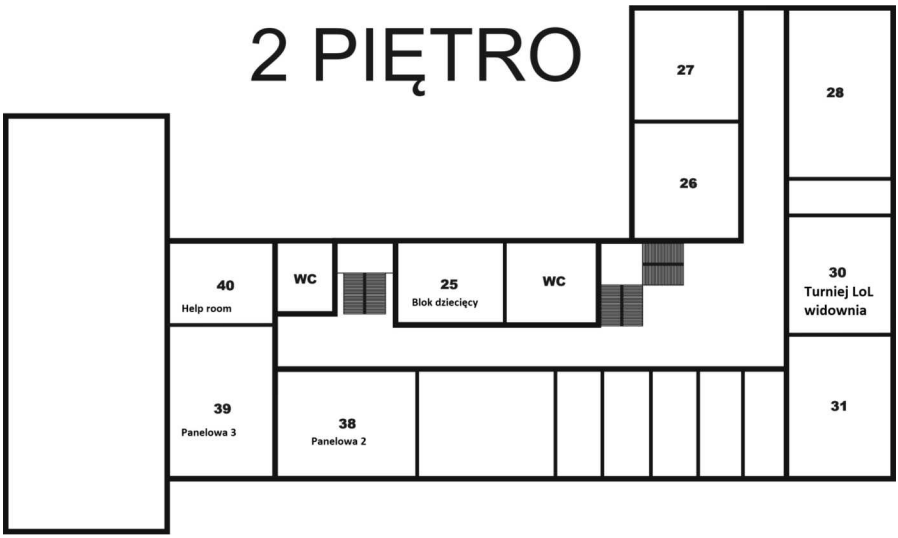

ul. Tadeusza Kościuszki 39-43
OPOLCON → Z. S. Elektrycznych im. Tadeusza Kościuszki, Z. S. Ekonomicznych im. Gen. St. Roweckiego
Zespół Szkół Ekonomicznych im. Gen. St. Roweckiego
+ atrakcje nocne
Zespół Szkół Elektrycznych im. Tadeusza Kościuszki
ŚRÓDMIEŚCIE
STARE MIASTO
Dworzec PKP
Piwiarnia Staromiejska
Staromiejska 12
KILL BILL PUB
Piastowska 4
SOLARIS CENTER
TESCO
LIDL
źródło: openstreetmap.org

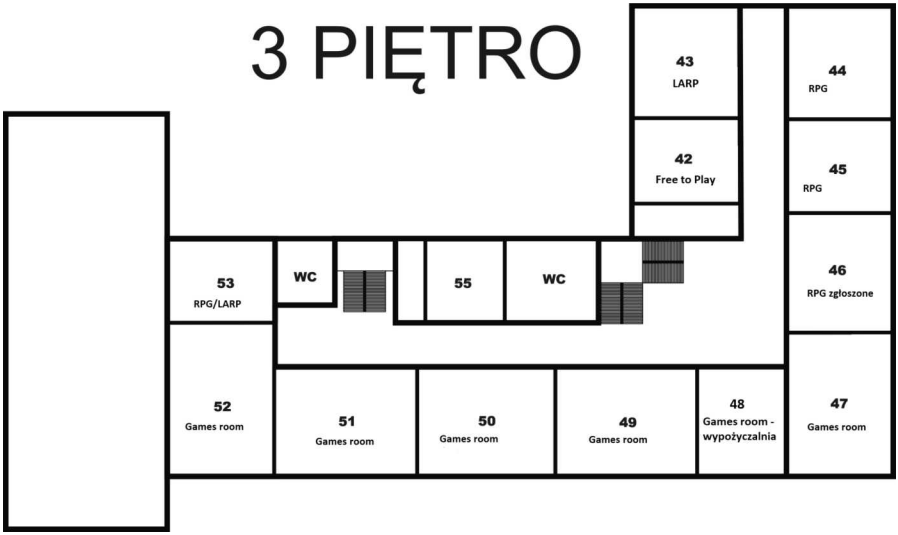
PLAN SZKOŁY


PARTER
Alina's burger&more
Kraina Kurtosza z Będzina
Sala Gimnastyczna
5
Akredytacja
Turniej Hearthstone
9
Informacja
SZATNIA
WC
SZATNIA
BUFET
Ul. Kościuszki


1 PIĘTRO
12
Panelowa 1
13
Literacka
11
Konkursowa
24
Org room
25
Magazyn
WC
15
Blok technologiczny 1
23
22
Blok technologiczny 3
21
Szatnia cosplay konkursowa
17
Techniczni
16
Blok technologiczny 2

PLAN SZKOŁY


2 PIĘTRO
27
28
26
40
Help room
WC
25
Blok dziecięcy
WC
30
Turniej LoL
widownia
39
Panelowa 3
38
Panelowa 2
31


3 PIĘTRO
43
LARP
44
RPG
42
Free to Play
45
RPG
53
RPG/LARP
WC
55
WC
46
RPG zgłoszone
52
Games room
51
Games room
50
Games room
49
Games room
48
Games room -
wypożyczalnia
47
Games room

ATRAKCJE STAŁE

Blok Dziecięcy

Wychodzimy naprzeciw potrzebom Waszych pociech i właśnie dla najmłodszych konwentowiczów przygotowaliśmy ofertę specjalną.
W opolconową sobotę odbędzie się specjalny blok atrakcji nazwany w naszym programie Blokiem Dziecięcym. Aby zadbać o najlepszy poziom rozrywki i profesjonalną opiekę organizację tej atrakcji powierzyliśmy zaprzyjaźnionym Bawidełka – z miłości do zabawy. Przewidziane atrakcje to m.in. kreatywne, profesjonalne warsztaty sensoplastyczne pełne fantastycznej atmosfery pod opieką Anity - najbardziej przyjaznej dzieciom osoby nam znanej.
Dzieciaki na Opolcon!

Blok Technologiczny

Na Opolconie nie zabraknie również atrakcji dla fanów technologii. W sali nr 15 będziecie mogli zatracić się w świecie wirtualnej rzeczywistości, w kooperacji ze znajomym, grając w takie gry jak Beat Saber. Ta sala będzie również gościła Xboxa 360 wraz z Kinectem.
W sali nr 16 ugości was kierunek Uniwersytetu Opolskiego, Game Studies, swoimi grami retro. Oprócz powrotu do konsolowej przeszłości odbywać się tam będą również konkursy Contry oraz dr. Mario w klimatach pandemicznych.
Sala nr 22 obfitować będzie w różnego rodzaju technologiczne niuanse. Jak co roku, tak i tym razem, zaprezentujemy wam technologie druku 3D waz z modelami, Akademia Edukacyjna z Opola zaprezentuje swoje roboty LEGO i wprowadzi was nieco w świat robotyki dla początkujących. Można będzie również obejrzeć metalowe rzeźby wprost z Fabryki Robotów w Mosznej.
W skrócie: będzie się działo!

Strefa Gier Retro

Opolska Strefa Retro zaprasza do konsolówki! Czekają na was gry, turnieje oraz sprzęt o jakim prawdopodobnie nie mieliście pojęcia, że w ogóle istnieje!
Obiecujemy, że każdy znajdzie coś dla siebie - PONG, Sonic, Pokemony... a może tematycznie Dr. Mario?

Alis.Games

Stoisko Alis.Games - spotkanie z redakcją, pogadanki o rpgach, które wydajemy, możliwość zakupu, zagrania w karty, rpg...

Liga złych mistrzów gry

Wieść gminna niesie, że wszyscy źli mistrzowie, którzy niszczą wam sesje, tworzą sektę. Nie jest to prawda. To nie jest sekta, to liga.
Uwielbiamy formę grania na żądanie jest to forma prowadzenia sesji w stylu przychodzisz kiedy chcesz i grasz w co chcesz... prawie w co chcesz, gdyż mistrzowie są przygotowani do wielu systemów takich jak popularne D&D czy Warhammer, lecz nie brakuje mniej popularnych jak Wolsung czy Fajerbol. Dobieramy system i mistrza do upodobań graczy i często udaję nam się zmodyfikować system tak by wszyscy byli zadowoleni jak np. Zew Cthulhu w kulturze Słowian.

ATRAKCJE SPECJALNE

Pokaz Fireshow
Niezwykły spektakl taneczny nie z tej ziemi stworzony przez Mantikorę oraz grupę Dynamite z Opola. Tradycyjnie widzimy się na boisku. A co zaprezentujemy? W tym roku zostawimy Was w nerwowym oczekiwaniu...

Pokaz fechtunku średniowiecznego
Zastanawiałeś się kiedyś może jak pokonać przeciwnika dysponującego sporym kawałkiem żelastwa? Myślałeś nad tym jak to drzewiej bywało, jak broniono się przed atakami wszelkiej maści bandytów i opryszków? A może po prostu chcesz zobaczyć i usłyszeć jak brzmi walka mieczem? Na wszelkie pytania odpowiemy w czasie pokazu fechtunku wykonywanego przez Chorągiew Ziemi Wszelkiej ze wsparciem drużyny Kuźni Barbarian.

Wszystko o co chciałbyś zapytać w RPG, ale nie masz kogo...
...to już masz. Oddaję do Twojej dyspozycji moich 30 lat w RPG, jako Gracz, Prowadzący, Autor, Recenzent. Pogadajmy, tak po prostu... Znajdź gościa z napisem Kidan na plecach i zapytaj. Szukaj mnie w czasie całego konwentu, jednak nie będzie to aż tak łatwe. Aby quest nie był za prosty, kilka wskazówek: To jest polowanie na biało-czarne lisy. Lisy czasem ukrywają się na prelekcjach, a czasem na polowaniu poza konwentem. Z drugiej strony, nie wstydzę się nazwiska / nicka. Na dodatek lepiej widać mnie w ciemności niż w świetle...

Mafia Konwentowa
Jeśli jesteś fanem logicznego myślenia i zagadek kryminalnych zapraszamy abyś spróbował swoich sił w Mafii. Nie ma znaczenia, czy walczymy z mafiosami, wilkołakami czy to potyczka kury kontra lisy. Gra charakteryzuje się ogromną elastycznością zasad, dzięki czemu można ją rozgrywać w niemal dowolnie licznej grupie. Gra urozmaicona jest przez wiele postaci, a świetni prowadzącymi i klimat nocy podkręcają emocje. Jeśli spodziewacie się bezsennej nocy na Opolconie, to jest to coś dla Was!!!

"Bo na miejscu pustyni było morze", czyli o mieszaniu w popularnym uniwersum - *Jarosław Witaszek-Wysocki "Mogielnik"*

Bohaterowie to oś wydarzeń, uniwersum to dekoracje gdzieś w tle - takie podejście jest wygodnym punktem wyjścia do stawiania starych produkcji w nowym świetle, ale zakłóca spójność postaci z klimatem i alienuje zaskoczonych fanów. Innymi prawami rządzą się filmy (Star Wars), innymi gry (WH40k), czy rozbudowane sagi (Śródziemie). Zapraszam na wycieczkę po krainie marketingowych ciuciubabek.

"Drogie Bravo, chcę poprowadzić/zagrać w Wampira: Maskaradę, ale przytłacza mnie lore, co zrobić?" odpowie Kość w Eterze, ten szajbus od lore - *Rafał Kalinowski "Kość w Eterze"*

Prowadząc fanpejdż, gdzie staram się przybliżyć ludziom lore Świata Mroku, często dostaję pytania od ludzi, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę. "Czy to ma sens? Czy lore coś o tym wspomina? Czy mogę wykorzystać tę postać? O co chodzi z Konstantynopolem?". Jednak niektórzy boją się zapytać i po prostu siedzą w domu, gdzie trzymają na półce swoje kolekcjonerskie wydanie. Dlatego ja, samozwańczy ekspert od lore, przychodzę do was, żeby wam powiedzieć, jak zacząć.

"Tnij Mistrzu Małodobry" - o kacie i jego roli w dawnych czasach - *Mateusz Tomczyk "Jezus"*

Lubicie historie z dreszczykiem? A historie oparte na faktach? Może to połączyć? Jeśli jesteście ciekawi takiej kombinacji, zapraszam na moją prelekcję o kacie, torturach i egzekucjach w dawnych czasach ;) Będzie można posłuchać zarówno o tym, jak zostać katem, jak wyglądały poszczególne tortury, proces sądowy, czy wykonywanie wyroków śmierci. Co to były hiszpańskie buty? A hiszpański zając? Albo gruszka papieża? To i wiele więcej na mojej prelekcji!

[DANE UTAJNIONO]: O Fundacji SCP - *Jerzy Baryłka "Drejwen"*

"Secure. Contain. Protect." Tak brzmi motto tajemniczej Fundacji SCP, o której być może coś słyszeliście, jeśli lubicie internetową fikcję lub creepypasty. Jednak nawet, jeśli widzicie ten akronim pierwszy raz w życiu, ale określenie "weird fiction" przyciąga waszą uwagę, zapraszam do posłuchania, jak uchylam rąbka tajemnicy spowijającej tę organizację i uniwersum, w którym się znajduje.

„Earthdawn Przebudzenie Ziemi – miłe złego początki". Prelekcja o systemie i jego tragicznym upadku. - *Dawid Pawlica "Rathor"*

Opowieść o jednej z najlepszych gier fabularnych w konwencji heroic fantasy jaka kiedykolwiek się ukazała w Polsce. Wprowadzenie do systemu i przybliżenie jego założeń oraz świata.

Alis.Games - *Radosław Staszewski "Szewski"*

Stoisko Alis.Games - spotkanie z redakcja, pogadanki o rpgach, które wydajemy, mozliwość zakupu, zagrania w karty, rpg...

Belgijka - *Karina Rajkowska "Aloes"*

Belgijka jak to belgijka. Każdy ją kocha i wszyscy razem na niej dobrze się bawią, kiedy tańczą. Można poznać wiele nowych znajomych.

Bezpieczeństwo i Higiena Sesji - Zasady komunikacji w grach RPG - *Oliwia Radzik „Oliwka"*

Prelekcja na temat narzędzi bezpieczeństwa i komfortowego grania w gry RPG. Przedstawienie zagadnienia i sytuacji, w których jest wyjątkowo istotne, przykłady zastosowania zarówno przy stole na żywo, jak i w trakcie sesji online. Wyjaśnienie narzędzi takich jak karta X, granice i zasłony, makra do komunikacji (online), ważne tematy do poruszenia na sesji 0.

BOINC - "wielka" nauka na domowym komputerze - techniki przetwarzania rozproszonego. - *Krzysztof Piszczek "krzyszp"*

Prezentacja systemu przetwarzania rozproszonego BOINC umożliwiającego wzięcie czynnego udziału w badaniach naukowych bez specjalistycznej wiedzy.

Broń Dawnej Japonii - prelekcja - *Rafał Rosenhof "Sarutobi"*

Prelekcja poświęcona średniowiecznej broni japońskiej. Na niej możemy dowiedzieć się m.in. jaką bronią posługiwało się średniowieczne rycerstwo japońskie czyli samuraje oraz ich śmiertelni wrogowie spod znaku cienia - ninja.

Co czytali twórcy gier? - *Łukasz Sasuła "Sas"*

Co czytał Gygax? O RPG i literaturze

Wszystko ma swój początek. Twórcy pierwszych systemów i światów RPG mieli (jak my wszyscy...) swoje fascynacje i teksty, które ich ukształtowały. W ten czy inny sposób. Jacy autorzy wpłynęli zatem na wielkich ojców i matki naszego hobby? No i w jaki sposób dano temu wyraz? I nie, nie będę w kółko powtarzał Tolkien.

Co łączy wampiry, cyberpunk i yaoi? - *spotkanie autorskie z Agatą Suchocką - Agata Suchocka*

Agata Suchocka zwana "polską Anne Rice" wskrzesza gotycko-romantyczną wizję wampira w literaturze. Nie stroni od innych gatunków literackich, a gdy nie pisze własnych powieści, przekłada z angielskiego erotyki tak, aby polskim czytelnikom nie wysadzało żenadometrów...

Co to jest RPG? - *Markus Kidan "Aschaar"*

Wstępniak dla całkiem zielonych, którzy chcieliby swoją przygodę z RPG zacząć, ale... nie wiedzą jak.

Czarny wilk, biały baran i wilk w baraniej skórze, czyli jak podręczniki "ukrzyżowały" krzyżowców. - *Jarosław Witaszek-Wysocki "Mogielnik"*

Bogobojny hipokryta, naiwny oszołom czy tępy i terminator - te i inne stereotypy wykrzywiają autentyczny obraz krzyżowców. Dwa wydarzenia najbardziej obrosłe w legendę, tak w białą jak i w czarną: IV krucjata i wybuch konfliktu polsko-krzyżackiego, dostarczają krótkiego przeglądu zachowań, niezgodnych z obiema wersjami.

Czy polska Fantastyka potrzebuje Fantazmatów - *Anna Hrycyszyn "Siemomysła"*

Prelekcja/rozmowa z uczestnikami na temat polskiego rynku wydawniczego (ze szczególną uwagą na rynek wydawniczy fantastyki). Dyskusja na temat działalności Fantazmatów na rzecz promowania fantastyki i formy krótkiej – opowiadań.

Destiny 2 dla początkującego strażnika, czyli co czeka w tej dziwnej galaktyce - *Jacek Peła "ojciec Kac"*

Pogadajmy o kosmosie. Jakie zagrożenia nas czekają oraz przygody? Jak zacząć przygodę jako strażnik galaktyki? Czemu tytan jest cegłą, a łowca ucieka lepiej niż nie jeden kochanek? Czemu mimo czasem toksycznych ludzi tyle godzin potrafisz robić tą samą aktywność? Czy gra jest Pay to Win czy raczej Pay to styl? Kilka słów o nowym sezonie oraz o historii świata gry oraz o jasnej stronie i ciemnej.

Diabeł Łańcucki - jak nakręcić w Polsce serial historyczno-fantastyczny - *Jacek Komuda*

A jednak udało się! Kręcimy. Na przekór wszystkim, wbrew telewizjom, instytucjom kultury, wbrew całemu światu! Ale ze wsparciem fanów! Prelekcja połączona z pokazem trailera i nie publikowanych materiałów z planu filmowego powstającego serialu.

Dlaczego wampiry są uczulone na srebro? - *Katarzyna Rupiewicz*

Chwila zadumy nad tym jak sprowadzający zarazę nieumarli ewoluowali do poziomu wrażliwych obrońców ludzkości. Dla wtajemniczonych garść ciekawostek o rasach w "Redlum". Dla niewtajemniczonych będą wampiry: te średniowieczne, te błyszczące i te modyfikowane genetycznie.

Drukarki 3D - *Michał Mróz "Fighter"*

Uczestnicy po raz kolejny będą mieli okazję zobaczyć dwie drukarki 3D w akcji, wraz z ekscytującymi modelami wystawowymi.

Dwory Końca Świata - *Krzysztof Brzeziński "Renal"*

Sesja wprowadzająca do Dworów Końca Świata oparta na wybranych dziedzictwach Waszych postaci, które stworzymy na początku spotkania. Zależnie od waszych chęci możemy rozegrać dworską intrygę, romans awanturniczy, opowieść o walce z mrokiem, czy prostą najemniczą misję. Wszystko to w renesansowych barwach. Szczególnie zapraszam do zapisania się całą grupą, gdyż system ten dużo mówi o zaufaniu. Triggery: przemoc, seks, używki, religia, szaleństwo.Ograniczenie wiekowe: 18+

Ekstremalne bajkowe nostalgie - powrót - *Marcin Grygo "edi"*

Nie było nas prawie 2 lata, więc pora sprawdzić czy wciąż pamiętacie które bajki są najlepsze i dlaczego. Konkurs dla prawdziwych nerwów, zarówno starych jak i młodych. Dla tych lubiących stare, dobre bajki, baśnie i opowieści. Dla tych pamietających wieczorki przed wiadomościami, fanów kultowej Polonii 1 oraz współczesnego Cartoon Network... Chcesz sprawdzić ile zostało w Tobie wewnętrznego dziecka? Sprawdź się u nas.

Fabularna Neuroshima w radioaktywnej pigułce - *Kacper Ciesielka "Silvar"*

Sesja w postapo Ameryce jest twoim marzeniem? Chcesz pędzić wśród mutantów dźgając wszystkich złamanym znakiem drogowym? A może dzika jazda opancerzonym polonezem? Chodź, pokażę Ci że to możliwe (fabularnie oczywiście).

Grota Św. Swithuna - *Mateusz Kowalowicz "Psychalgia"*

{„Tak się cieszę, że nareszcie dotarliście" — uśmiecha się doktor Wilkinson zwracając się do badaczy. „To wszystko jest bardzo ekscytujące! Przypuszczam, że powinienem zacząć od początku, naprawdę. Dwa miesiące temu miejscowy rolnik osuszał rów w pobliżu kurhanów Priddich, kilka mil stąd. Na dnie rowu pokrytego gęstym błotem, odkrył ogromny, płaski kamień, pokryty rycinami.}

Scenariusz jest przeznaczony dla grupy 4-6 osób. Nacisk stawia przede wszystkim na klimat, niżeli zawiłe intrygi i dylematy. Jeżeli ktoś ma ochotę po prostu miło spędzić czas; poznać nowych ludzi albo rozpocząć przygodę z Zewem Cthulhu, albo w ogóle RPG'owaniem to zapraszam.

Gundam czyli fantastyka wpleciona w gatunek mecha - *Sławomir Szydło "AgnarIII"*

Fanatasy i science-fiction. Dwa odrębne gatunki których fani często się kłócą nie mogąc dojść do porozumienia. Jednakże czy aby na pewno musi tak być? Czy sci-fi i fantastyka rzeczywiście aż tak się od siebie różnią? Na przykładzie Gundama postaramy się udowodnić że jednak nie.

Harda Horda - co, jak i dlaczego? - *Anna Hrycyszyn "Siemomysła"*

Spotkanie z przedstawicielkami grupy Harda Horda - Anną Hrycyszyn i Mileną Wójtowicz. Opowiemy jak doszło do powstania grupy, nad czym radzimy na naszych wirtualnych sabatach i czego jeszcze możecie się po nas spodziewać. Ponadto odpowiemy na KAŻDE pytanie. Jeśli tylko będziemy znały odpowiedź i pozwolą nam na to nasze cyrografy.

Historia i Fantastyka. Czy historia nie jest tak naprawdę fantastyką i czy fantastyka może istnieć bez historii? - *Paweł Majka*

Napisałem i powieści fantastyczne i powieść fantastyczno historyczną i czysto historyczną. Jak się nad nimi pracowało i po co? :)

Historia kołem się toczy, a co głupi nie doczyta to zmyśli - *Tadeusz Kuzebski i Łukasz Sasuła "Johnny Walker i Sas "*

Wspólna prelekcja Johnnego Walkera i Łukasza "Sasa" Sasuły. Humorystyczne spojrzenie na historię nie zawsze z sensem opowiadaną.

Horror dla zuchwałych, czyli czego bano się przed Lovecraftem - *Jarosław Witaszek-Wysocki "Mogielnik"*

Lęki dostosowują się do przemian ludzkości. Typowo dziecięce strachy ewoluują pokoleniami, wśród dorosłych ulegają one modzie, ale ta również jest zależna od swoich czasów. Spróbujmy ożywić na chwilę dawny strach by prześledzić jego świt, rozwój i odejście.

Jak (zacząć) czytać Lema w 2021? - *Maciej Janocha "Okrutnik"*

Lema czyta się trudno, to fakt, ale nie powinniśmy na tym poprzestawać! Od jakich książek zacząć Lema, żeby się "nie odbić"? Co zrobić, by zrozumieć, co jest w nich napisane? Jak rozszyfrowywać lemowskie zabawy słowem i prognozy rozwoju naszej cywilizacji w ciągu kilkudziesięciu lat? Odpowiedzi na te i wiele innych pytań (także Waszych) już podczas panelu "jak czytać Lema?".

Jak wynagradzać graczy, czyli o PDkach słów kilka... - *Markus Kidan "Aschaar"*
Nikt nie gra dla PDków, ale wszyscy lubią je wydawać. Chcę się wiec podzielić refleksami kiedy, ile, za co i dlaczego nie tylko PDki. Kilka słów o tym czym nagradzać Graczy w sesjach.

Jedi vs. Sith - dzieje konfliktu - *Mateusz Tomczyk "Jezus"*
Gwiezdne Wojny oglądał każdy, każdy też kojarzy, kim byli Jedi, a kim Sith. Ale jak doszło do powstania tego rozłamu wśród użytkowników Mocy? Jak długo trwał ten konflikt? Kiedy toczyły się najbardziej zażarte zmagania? To i wiele, wiele więcej na mojej prelekcji :) Materiał będzie tyczył głównie Legend, ale dowiecie się także dużo rzeczy z obecnego Kanonu :)

Jek carajka diacha osukała, czyli o mazurskim diable - *Artur Olchowy "Dzikowy"*
Mazurski folklor to też mazurski diabeł i jak wszystko na mazurach będzie on trochę polski, trochę niemiecki, a trochę swój. Skąd się taki wziął i co o nim gadają miejscowi? O tym na prelekcji.

Konkurs muzyki filmowej - *Ewa Lasota "Kapadocja"*
Po prostu - konkurs muzyki filmowej, nowej i starszej od prowadzącego ;)

Korytarze liminalnego świata - *Samuel Gidel "Radiotelegrafista"*
Krótkie oprowadzenie po zagadnieniach związanych z tzw. przestrzeniami liminalnymi, miejscami na "pograniczu świadomości". Podczas prelekcji omówiona zostanie ich definicja, poszukamy liminalności w naszej codzienności, a także zastanowimy się nad literackim (i nie tylko) wykorzystaniem tych niezwykłych miejsc.

Krótki przewodnik po konwencjach literatury fantastycznej - *Marcin Rusnak "Downbylaw"*
Czym różni się space opera od hard sf, a czym steampunk od historii alternatywnych? Co stanowi o wyjątkowości high fantasy? Czy horror to też fantastyka? Na te oraz mnóstwo innych pytań dotyczących podziału na konwencje w obrębie literatury fantastycznej odpowie Marcin Rusnak, pisarz i doktor literaturoznawstwa.

Legendy w służbie opowieści - *Artur Olchowy "Dzikowy"*
Mówi się, że dobry pisarz kradnie. Kradnie dialogi, ale też podpatruje bohaterów, zrzyna lokacje. Opowiem trochę o wplataniu do naszych opowieści - czy to pisanych, czy granych - legend oraz omówię ich funkcję w fabule.

Łowcy duchów - *Julia Kruk, Damian Szmulik "Julesia, Toledo"*
Złe duchy nawiedziły nasz teren. Trzeba je wypędzić, zanim porwą wszystkie koty w okolicy!

Mafia Konwentowa - *Przemysław Kina "Lisek"*
Jeśli jesteś fanem logicznego myślenia i zagadek kryminalnych zapraszamy abyś spróbował swoich sił w Mafii. Nie ma znaczenia, czy walczymy z mafiozami, wilkołakami czy to potyczka kury kontra lisy. Gra charakteryzuje się ogromną elastycznością zasad, dzięki czemu można ją rozgrywać w niemal dowolnie licznej grupie. Gra urozmaicona jest przez wiele postaci, a świetni prowadzącymi i klimat nocy podkręcają emocje. Jeśli spodziewacie się bezsennej nocy na Opolconie, to jest to coś dla Was!!!

Międzykonwentowy Poczet Władców vol.XI (powrotny) - Grzegorz VII - *Piotr Wojnarowicz "Voynar"*
11 edycja MPW! Grzegorz VII to władca nietypowy, bo nie tylko świecki, ale przede wszystkim papież Kościoła. Znany najbardziej z historii swoich zmagań z cesarzem Henrykiem, których kulminacją było słynne spotkanie w Canossie. Planował organizację krucjaty (co udało się dziesięć lat po jego śmierci). Co naprawdę osiągnął? Co mu się nie udało? Co po sobie zostawił? Takich wiadomości, przy muzyce z epoki, okraszonych anegdotami, a także poradami dla rekonstruktorów i LARPowców możesz się spodziewać na tej prelekcji.

Moers kontra klasycy czyl co nam przyjdzie z herozimów i kończenia szkół? - *Jarosław Witaszek-Wysocki "Mogielnik"*

Walter Moers, rysownik i fantasta, buntownik niemieckiej popkultury Nie ceni baśniowych morałów. Schemat "od zera do bohatera" to niepraktyczny system, epicka odwaga protagonisty jest opłacalna jak loteria, dominacja instynktu - śmiechu warta, "złota głowa" mnemonisty zostanie zmieniona w trofeum... Te i inne zagrożenia pojawiają się wśród moersowskich zawirowań fabularnych, czasem wchodząc w twórczy dialog z bajkami ezopowymi, czasem zadając im kłam, a przede wszystkim - rzucają wzywanie czytelnikowi: jeśli od tego zależałoby jego życie, w którą z życiowych porad uwierzy, a którą potraktuje jak kocopały?

Mój patent na sprzedaż książek - *Norbert Budzyński "Norek"*

Myślę o kameralnym spotkaniu (mała salka, kąt z książkami, itp.), ale jeśli do wyboru będzie tylko scena, to proszę o nagłośnienie (wg. uznania i doświadczenia z poprzednich prelekcji). Osobiste doświadczenia z: księgarniami, antykwariatami, klubokawiarniami, bibliotekami, blogerami-recenzentami, szeroko rozumianymi twórcami i ulicą

Nie tylko piratki, czyli kobiety na morzu - *Anna Hrycyszyn "Siemomysła"*

O ile fakt istnienia kobiet-piratek nie stanowi już dziś tajemnicy, to wciąż mało się mówi o kobietach, którym zdarzyło się dowodzić okrętami bądź zarządzać załogami statków kupieckich. Prelekcja poświęcona będzie dzielnym żeglarkom, ale także kobietom w inny sposób związanym z morzami i oceanami.

Niedzielna pogadanka o dzielnych przeżyciach Opolconu - *Kacper Ciesielka "Silvar"*

Coś ciekawego wydarzyło się na konwencie i chcesz o tym pogadać? Może trochę o anime czy grach lub o egzystencji ogórka w twojej lodówce? Czy może poprostu zwyczajnie czekasz na autobus lub pociąg do domu? Chodź, obgadajmy to...

Nienawidzę, kiedy mają rację, czyli dlaczego potrzebny ci redaktor - *Joanna Pastuszka "Joanna Pastuszka"*

Prelekcja na temat tego, dlaczego każdemu autorowi potrzebny jest redaktor oraz o pracy nad tekstem literackim.

O czym mówi nam Cyberpunk 2077? - *Maciej Janocha "Okrutnik"*

Rzadko trafiają się blockbusterowe gry tak głęboko poruszające filozoficzne i socjologiczne aspekty naszego życia. Lore Cyberpunka 2077 jest jednym z najbardziej kompleksowych (i kontrowersyjnych) omówień kondycji naszego świata. Niektóre prognozy są trafne, niektóre mniej... w Night City natomiast, pewne są dwie rzeczy: umrzesz i żeby nie umrzeć, muszą zginąć inni. Dlaczego tak się stało i co to o nas świadczy? Spróbujmy znaleźć odpowiedzi na te pozornie proste pytania.

O literatury nierównej walce z ludzi strachem przed śmiercią - *Marcin Rusnak "Downbylaw"*

Śmierć, która przez tysiąclecia towarzyszyła ludziom i była dla nich zjawiskiem codziennym i do pewnego stopnia swojskim, na przestrzeni ostatnich stu lat przeistoczyła się w tabu i napawa znakomitą część populacji Zachodniego Świata panicznym strachem. O technikach, z których korzystają liczni autorzy, by oswoić czytelnika ze śmiercią i uczynić wizję końca życia mniej straszną opowie Marcin Rusnak, pisarz i doktor literaturoznawstwa.

O tworzeniu rekwizytów do sesji i nie tylko. - *Tobiasz Tokar / Olimpia Hutnik "Tobi / Jeni"*

Ja wraz z moją narzeczoną tworzymy rekwizyty do sesji, cosplayów i różnych podobnych takich. Będziemy opowiadać o procesie tworzenia, podzielimy się technikami, pokażemy różne rekwizyty i opowiemy o ich wykorzystaniu w sesjach RPG.

Oblężenie Ystry - *Marek Gajda "Maximoe AKA Kitku"*

Weislandzka Twierdza Ystra od kilku miesięcy jest oblegana przez Scythyjskie siły. Zapasy żywności i amunicji powoli się kończą, obecność szpiegów jest więcej niż pewna, a do tego mieszczanie zaczynają się buntować pod wpływem tajemniczego demagoga. Czy wielka rada poradzi sobie z kryzysem? Czy przybędą posiłki? Masz otulinowca? Weź go ze sobą może się przydać.

Obsydianowe Oko - *Pola Wiśniewska "Wierzba"*

Ciemne ulice Nowego Orleanu spowija mgła i brzmiące z daleka ciche dźwięki dogorywającego jazzu. Stolica voodoo skrywa wiele sekretów, ale wy stajecie przed jednym z najgorszych. Siła kontrolująca Księcia zza kurtyny staje się coraz śmielsza, nawet śmiertelnicy zaczynają odczuwać jej wpływ.

System: Wampir Maskarada 5ed

Liczba graczy: 3

Ostatni Rocznik - *Pola Wiśniewska "Wierzba"*

Spotkanie po latach szkolnej paczki, która przez różnice w zdaniach i życiach rozpadła się, a teraz ma jedną, ostatnią szansę na zjednoczenie, póki nie jest za późno. Mocny dramat.

Ostrza w mroku - zaginiona księga Tota - *Agnieszka Nowak "Amnezja"*

Kiedy byliście dziećmi, rodzice opowiadali Wam bajki. O chłopcu, któremu nos rósł, jak kłamał. Imperatorze, który starł demony z powierzchni ziemi (choć to prawda). Słyszeliście też historie o dzielnym Robinie z Wysp Szkieletowych, który własnoręcznie pozbywa się złych duchów nawiedzających jego wyspę. A pamiętacie opowieść o księdze, która zawiera sekret nieśmiertelności Imperatora? Podobno jest w mieście.

Teraz jesteście młodym, dynamicznym zespołem, który cały czas w pamięci ma w pamięci te opowieści. Czy to prawda, że ktoś przywiózł księgę do Akoros? A może... może warto to sprawdzić?

Sesja przeznaczona jest dla osób od 18 roku życia. Nie trzeba znać mechaniki Ostrzy w mroku, postacie przygotuję (do wyboru). Szajkę również.

Pandemiczny filmowiec w służbie gamedev-u - *Stanisław Mąderek "Szybkijest"*

Pandemia na wiele miesięcy sparaliżowała świat filmowy. Doskonale natomiast czują się twórcy gier komputerowych. Jak filmowiec może odnaleźć się w zupełnie nowym świecie? Odpowiedź znajdziecie na prelekcji, którą poprowadzi wieloletni praktyk: Stanisław Mąderek

Plagiat jako najwyższa forma pochlebstwa - *"The Orville" vs Star Trek - Marcin Jędrecki "Alucard"*

Kiedy usłyszałem, że twórca "Family Guy" i takich hitów kinowych jak "Ted", "Ted 2" i "Milion sposobów jak umrzeć na zachodzie", chce robić "swojego Star Treka" przyznam, troche sie bałem. No bo jak to tak? Szanowana, poważna marka Science Fiction i "fart jokes" w jednym? Ależ byłem pozytywnie zaskoczony... Zapraszam miłośników Star Treka, "The Orville" i SF w ogóle na pogadankę o najlepszym Star Treku od czasów The Animated Series. "Audycja zawiera średnio udaną, krótka prezentację dla kontekstu"

Piraci: postrach mórz i popkultury - *Marcin Baryłka "Kaczor"*

Piraci w popkulturze. Kim był Czarnobrody, a kto był Januszem piractwa? Czy wśród piratów były kobiety? Kto stworzył romantyczny mit pirata? Dlaczego morscy zbóje z Karaibów podbili popkulturę?

Po ilu pikselach? - *Marcin Samojłowicz "Levi"*

Potrafisz rozpoznać gry komputerowe po kilu szczegółach na obrazku? To dobrze ten konkurs jest dla Ciebie. Jeżeli nie potrafisz, nic straconego będą podpowiedzi :)

Pojedynki - historia niebezpiecznych gier i zabaw - *Łukasz Sasuła "Sas"*

Przez tysiące lat ludzie rozwiązywali spory, załatwiali problemy a nawet świętowali robiąc sobie nawzajem krzywdę. Zwykle permanentną. Dlaczego, jak i do kiedy - to pytania na które warto odpowiedzieć, żeby w innym świetle ujrzeć walkę Góry z Czerwoną Żmiją.

Polowanie - *Krzysztof Brzeziński "Renal"*

Mija noc za nocą, w sumie już nie wiecie czy jesteście ofiarą czy łowczym. Ulice Sankt-Petersburga zawsze były wolne od drugiej inkwizycji, o której gadają na zachodzie, ale ta zima jest inna. Zamiast pić z pijaków wszelkich stanów, uciekacie przed całkiem trzeźwymi korpusami najemników. Teraz zdobyliście nitkę, która was może zaprowadzić do ich pracodawców. Jednak trudno znaleźć trzeźwy kielich, a to utrudnia złapanie jakiejkolwiek nitki rzeczywistej czy metaforycznej.

Sesja od 2 do 5 osób. Sobota 14.00 - 18.00

Tematy/Trigery: przemoc, akcja, używki, wulgaryzmy

Polska w objęciach wampiryzmu - *Tadeusz Kuzebski "Johnny Walker"*
Wojskowość i stosunki społeczne Wampirów Realnych w czasach minionych i współcześnie. Prezentacja tematu w literaturze Johnnego Walkera i innych wampirystów.

Polskie weird fiction - od historii do współczesności - *Wojciech Gunia*
Weird fiction w Polsce ma bogate tradycje oraz wywarło znaczny wpływ na współczesny kształt literatury niesamowitej. Także obecnie jest to najprężniej rozwijający się nurt fantastyki grozy, zauważany także coraz częściej przez czytelników niekoniecznie przepadających za literaturą fantastyczną.

Postapo jako narzędzie do zderzania wartości - *Paweł Majka*
Kiedy rozmawiamy o postapo, skupiamy się bardzo często na widowiskowych zagładach świata i grze w przeżycie podczas i po apokalipsie. Choć jednak światy postapo zaludniają dziś najczęściej antybohaterowie, warto porozmawiać o wartościach (i antywartościach) jakie reprezentują. Mogą bowiem wiele powiedzieć nam o nas samych dziś.

Postapokalipsa niejedno ma imię - *Maciej Janocha "Okrutnik"*
Gdy nadejdzie kres cywilizacji, o czym "będą szumiały" postnuklearne pustkowia? Od Pikniku na skraju drogi do Apokalipsy według Pana Jana, od Mad Maxa do Fallouta - o pomysłach, inspiracjach i prognozach twórców postapo dyskutować będą pisarze Artur Olchowy, Marcin Rusnak oraz członkowie Sekcji Literackiej OKF Fenix.

Powieść o bezdomności i alkoholizmie, jako forma autoterapii - *Norbert Budzyński "Norek"*
Spotkanie autorskie z możliwością zadawania pytań. Powieść jako medium do rozmowy o uzależnieniach od środków psychoaktywnych i drodze do bezdomności.

Prosty i przyjemny konkurs z 30 lat lore Wampira: Maskarady - *Rafał Kalinowski "Kość w Eterze"*
Przez 30 lat istnienia, lore Wampira: Maskarady stało się legendarne, odstraszając wielu nowych graczy. Kompletnie niepotrzebnie, bo większość lore to i tak czyste szaleństwo, które niewiele znaczy, a przekonacie się o tym, przychodząc na ten konkurs. Będzie V5, będą gry, będzie Legacy [V20, Revised, Druga i Pierwsza edycja] i kto wie, może trafi się też trudne pytanie. Śmieszki gwarantowane.

Przyszłość (w) science fiction - panel dyskusyjny - *Maciej Janocha "Okrutnik"*
Science fiction, mimo że często przepełnione wyświechtanymi schematami, jest przede wszystkim źródłem wartościowych refleksji o przyszłości. To właśnie im poświęcimy naszą dyskusję! Dokąd zmierzamy? Kim (lub czym) się staniemy? Jak długo i w jakim kulturowym anturażu przeżyjemy na naszej kolorowej planecie? Na te i pozostałe pytania odpowiedzą, w nawiązaniu do swojej ulubionej twórczości fantastyczno-naukowej, nasi goście: Ewa "Kapadocja" Lasota, Łukasz "Sas" Sasuła oraz Anna "Siemomysła" Hrycyszyn. Dyskusję poprowadzi Maciej Janocha

Quiz of Legends - *Marek Kazimierczak "Francuz"*
Trolle, feederzy, gracze carry, flejmerzy, ardenciary, (osobna kategoria dla graczy Yasuo/Yone), mentalni "challengerowie", kolekcjonerzy skinów, wszyscy czujcie się zaproszeni! Sprawdźcie swoją wiedzę w różnych dziedzinach, przedzierając się przez Mgłę Wojny aż dotrzecie do finałowego starcia, w którym seria pytań z wybranych przez was kategorii zadecyduje o tym, kto zobaczy napis "Victory", a kto pomimo hardej walki bolesne "Defeat". Pytania w rundzie finałowej są premiowane bonusami lokacji (Noxus, Demacia itd.) o czym więcej na konkursie.

Quiz z Legendarium Tolkiena - *Piotr Maksymilian Paszek "Pio"*
Składający się z 30 pytań quiz z zakresu Hobbita, Władcy Pierścieni, Silmarillionu i Niedokończonych Opowieści. Uczestnicy są dzieleni na czteroosobowe drużyny identyfikowanymi literami alfabetu. Zgłoszenie do udzielenia odpowiedzi następuje przez podniesienie kartki A4 z literą drużyny. Za każdą dobrą odpowiedź przyznawany jest jeden punkt. Wygrywa drużyna uzyskująca najwięcej punktów.

Roboty w praktyce - *Sławomir Górecki "Sławek"*
Pokaz robotów, którymi będzie można sterować.

Robotyka a umiejętność rozwiązania problemów. - *Sławomir Górecki "Sławek"*

Podczas prelekcji przedstawimy robotykę nie tylko z punktów technologicznej przyszłości ale umiejętności rozwiązywania problemów i "programowania" codziennego życia w dążeniu do celu.

Runeterra, świat League of Legends - pogadanka - *Radosław Latka "Lalkarz"*

Porozmawiajmy o świecie najpopularniejszej gry z gatunku MOBA. O jego historii, bohaterach, nieścisłościach i wspaniałości. Doceńmy lub krytykujmy dzieła pracowników Riotu. Razem prześledźmy nieunikniony upadek Runeterry jak studenci na auli uniwersytetu w Piltover.

Sas i Bandziorka: Fantastyczny Konkurs Literacki - *Łukasz Sasuła "Sas"*

Znasz Tolkiena? To ekstra, proszę, tu jest lista kolejnego bazyliona książek do przeczytania. Miłej wieczności... Nowinki i klasyki. Wpadnij wykazać się wiedzą na literaturoznawczym konkursie u Sasa.

Scenariusz GRYWALNY - czyli jaki? - *Markus Kidan "Aschaar"*

Chyba każdemu MG zdarzyło się napisać scenariusz do sesji. Wielu z nas - piszących - robi to intuicyjnie i w większości wypadków JAKOŚ to wychodzi. Od razu powiem, że nie ma 100% sposobu na to, aby wychodziło zawsze; ale jest kilka trików, które znacznie upraszczają sprawę. I o nich na tej prelekcji.

Sesji elektroniczne opisanie... Czyli jak prowadzić i grać lepiej w sesjach RPG/LARP przy użyciu technologii - *Dawid Pelczarski, Paweł Woźny, Filip Steuer "Pele"*

Forma integracyjna atrakcji. Przedstawienie uczestnikom problemu i rozwiązań prowadzenia sesji RPG w dzisiejszych czasach, w epoce rozkwitu technologicznego. Celem prelekcji jest omówienie najnowszych narzędzi i stron do prowadzenia sesji RPG w sposób zdalny, oraz tradycyjny. Zaprezentowanie ciekawych narzędzi i koncepcji technologicznych do prowadzenia sesji RPG, oraz do organizacji LARP-ów. Podanie przykładów zastosowań na bazie doświadczeń prowadzących, konfrontacja i analiza aktualnych, dostępnych rozwiązań stosowanych w sesjach RPG.

Strefa Gier Retro | Game Studies - *Krzysztof Jabłoński, Martin Hadrian "Chrisu, Cesarz"*

Opolska Strefa Retro zaprasza do konsolówki! Czekają na was gry, turnieje oraz sprzęt o jakim prawdopodobnie nie mieliście pojęcia, że w ogóle istnieje! Obiecujemy, że każdy znajdzie coś dla siebie - PONG, Sonic, Pokemony... a może tematycznie Dr. Mario?

Summa biotechnologiae – (eko)technologie przyszłości - *Maciej Lipok "Syeras"*

Wiedzieliście że można oświetlać miasta glonami, w każdej naszej komórce znajduje się potężny pendrive, drewno to materiał przyszłości (#KoniecWycinkiIsengardu!) a miejsce węgla w elektrowniach mogą zastąpić... bakterie? To tylko niektóre z szalonych technologii przyszłości, nad którymi obecnie pracuje się w firmach i laboratoriach na całym świecie. W trakcie tej prelekcji spróbujemy zostać futurologami i zastanowić się jak wyglądałby świat przyszłości gdyby zastąpić obecnie używane technologie tymi bardziej przyjaznymi dla naszej planety. Może nawet którąś z nich za niedługo zobaczymy na ulicach Opola?

Superbohaterowie ukryci we Mgle — Sesja w systemie Miasto Mgły. - *Kamil Dobrogost "Dante / Dexter"*

„Rekiny Biznesu"

Miasto znów ogarnęła mgła. Ostatnio dzieje się to coraz częściej, jak by miasto chciało coś ukryć przed naszym wzrokiem. Dodatkowa praca jako prywatny detektyw wyciska ze mnie resztki sił tak jak ja cytrynę do szklanki z rumem. Na posterunku słychać pogłoski o mafii, która zastrasza lokalnych przedsiębiorców. Jak można się domyślić, nikt nic z tym nie robi, przeklęte miasto. Komisarz bierze tylko odpowiednią dolę, by wszystko było cicho. A oprychy, które trafiają za kratki, wychodzą po paru godzinach. Gdybym tylko miała choć trochę więcej władzy na tym posterunku... Dobrze, że mam swoje biuro, jedynie tutaj mogę coś zrobić dla okolicznych mieszkańców. W biurze nie jestem sama, mam jeszcze 4 towarzyszy w niedoli. Złączyła nas tajemnica. Tajemnica skrywana przez mgłę. Każdy z nas jakiś czas temu otrzymał lub odkrył niesamowite zdolności, takie, które zaprzeczają w pewnym stopniu logice. Czy za tym wszystkim stoi ta gęsta mgła otulająca miasto? Czemu wszyscy oprócz nas tak szybko zapominają paranormalne zdarzenia, których byliśmy świadkami? Czy istnieje ktoś jeszcze oprócz nas z takimi zdolnościami? Czy ten ktoś jest taki jak my, czy może wręcz przeciwnie, czai się w cieniu, czyhając na życie mieszkańców tego miasta? - Detektyw Enkidu.

Szybciej od światła - *Krzysztof Majtyka "ŻużU"*

I jak PKP na szybkości... A tak na serio to krótki wykład o podróży z prędkością światła i szybciej. O tym czy się da, jak się da i jak to przedstawia się w książkach, filmach grach itd.

Śmierć na Przełęczy Kozła - sesja RPG Earthdawn - *Przebudzenie Ziemi - Dawid Pawlica "Rathor"*

Sesja RPG dla nowych i doświadczonych graczy. Gotowe postacie do wyboru. Mistrz Gry z 25 letnim doświadczeniem.

I. Słowa Kranda Konstavea, KRASNOLUDZKIEGO kupca z Urupy:

Urupa to jedno z najpiękniejszych barsawiańskich miast. Spotkasz tu Dawców Imion każdej rasy i narodowości - w końcu to miasto portowe przyjacielu. Przepysznie zdobione budowle możnych kontrastują z klifem u podłoża którego leży nasze miasto. Niczego nam nie brakuje, o nie! Król Varulus III w swej wspaniałomyślności umieścił mały garnizon wojska krasnoludzkiego do obrony portu, a i daniny jakie zwykliśmy płacić na rzecz Throalu nie są zbyt wysokie. Mamy więc zapewnione bezpieczeństwo i dobrobyt w tych niepewnych czasach. My kupcy w szczególności upodobaliśmy sobie ten port. Handlujemy czym się da: indrisiańskimi żywicami, zimowym miodem z Talei, Szmaragdami z Vivane a szczególnie zaś esencją ognia, wydobywaną z Morza Śmierci - sam się tym trudnię... Wiem że Urupa leży dość daleko od morza pod którym uwięziono trzynastą pasję- ale jestem kupcem i zajmuję się handlem mój drogi kamracie. Cała sztuka handlu polega na tym by zarobić jak najwięcej możliwie jak najmniejszym kosztem. Mam zarządców którzy na miejscu doglądają mego interesu. Posiadam też małą flotę latających okrętów: dwie barki wydobywcze oraz jeden drakar. Zatrudniam załogę okrętów i górników - ostatnio nawet wybudowaliśmy platformę wydobywczą na pewnym obfitym złożu... Nawet nie muszę się ruszać z tego pięknego miejsca a złoża i tak zapewniają mi stały dopływ esencji, a co za tym idzie złota, srebra i florenów.

- ...Tak dobrze słyszałeś - floreny! Nikomu tak nie zależy na magicznej esencji ziaren ognia jak imperialnym magom z Thery -

- ...Jak to nie moralne, jaka zdrada Barsawii?!? Przecież muszę się z czegoś utrzymywać, a theranie płacą zawsze na czas i to dobrze! -

-... później wysłucham twych moralnych przytyków młody przyjacielu – Ale o czym to ja miałem mówić...hmm... ach tak – widzisz przyjacielu, sędziwy krasnolud ze mnie, dużo zapominam – jednak nigdy o długach hehe... -

- Dobrze już dobrze, w końcu spotkaliśmy się tutaj, bo chciałeś usłyszeć o tym co wydarzyło się XII Veltom 1509 TH w górskiej osadzie Czarny Szczyt... - Zima w Górach Tylońskich zaskoczyła nas nagle i niespodziewanie. Jako młody kupiec podróżowałem wtedy z karawaną Olima Bystrego – swoją drogą niezły był z niego swawolnik, powiadali iż ten Elf miał więcej panien niż drzew w Sewros... Zmiana pogody zastała nas podczas przeprawy przez Przełęcz Kozła. Silna zamieć, ochłodzenie i opady śniegu - dobrze ze miałem cieple onuce w skrzyni... Nasz wietrznacki przewodnik zapewniał Olima iż zdążymy przed nasileniem się opadów – oto kolejny powód by nie wierzyć tym przerośniętym ważkom. Wietrzniak zachował swoje skrzydełka tylko dlatego, że obiecał zaprowadzić nas do osady Czarnych Szczytów górskich Trolli z plemienia Długich Rogów. Tam mieliśmy przeczekać najgorsze i ruszyć w dalszą drogę, kiedy tylko nastanie roztop – musisz wiedzieć iż barsawiańskie zimy kończą się tak samo niespodziewanie jak nadchodzą. Kiedy dotarliśmy na miejsce okazało się iż nie tylko nas zaskoczyła pogoda. Wioska tętniła życiem, a to za sprawą licznych podróżnych, którzy postanowili się tu skryć przed śniegami. Widać Trollom to nie przeszkadzało a jedna z okazalszych chałup została przerobiona na tymczasową karczmę – do której też skierowaliśmy swe kroki. Jedyne czego brakowało to okazalszych trunków no i przede wszystkim piwa! Tak – podróżni którzy mieli szczęście być tu przed nami, sukcesywnie zdążyli już opróżnić beczki z zapasów Trolli, a śniegi uniemożliwiały nową dostawę. Zatem raczyliśmy się pyszną „Czarną Herbatą" z miodem zimowych pszczół oraz obfitymi posiłkami z których trollowa kuchnia słynie...

- Jednak sielanka nie trwała długo jak już pewnie wiesz nie wszyscy, którzy razem z nami biesiadowali znaleźli się tam przypadkiem tak jak ja... -

- Osada już nie istnieje, plemię ją zamieszkujące zresztą też, a ja jako nieliczny zdołałem ujść stamtąd żywy – bo to co stało się w nocy z XII na XIII Veltom na zawsze zostanie w mojej pamięci... -

Świat bógow nordyckich - *Martina Mandera-Rzepczyńska "Harpia"*

Celem prelekcji jest zapoznanie uczestników z światem bogów nordyckich.

Trzy kategorie - *Sławomir Urbański "siwy"*

Jack Nicholson to doskonały aktor O niepowtarzalnej twarzy którą da się pomylić z żądną inną. Ma na swoim koncie wiele wspaniałych filmów. Czy jesteś w stanie je rozpoznać? Nicolas Cage to aktor który zagrał w ponad 80 filmach. Filmy akcji, komedie jak i dramaty. Czy jesteś w stanie je rozpoznać? Trzecią kategoria będą filmy z motywem klauna. Trzy kategorie jedno pytanie.

Tworzenie postaci do sesji - *Markus Kidan "Aschaar"*
Warsztat (przynieś kartkę i ołówek lub naładowany telefon!!!) dla początkujących i nie tylko graczy, którzy zastanawiają się jak szybko i bez problemów stworzyć postać do sesji, która będzie żyć w świecie, a nie tylko mieć statystyki...

VR games - *Andrii Shramko "AndriiShramko"*
different VR games

Warchoły i pijanice - powrót po latach alfabetu największych niegodziwców I Rzeczypospolitej - *Jacek Komuda*
29 października ukaże się kompletnie nowe wydanie starej, ale jarej pozycji, która zdążyła już stać się białym krukiem. Co znajdziemy w najnowszym wydaniu?

Warhammer Fantasy - guilty pleasure w najczystszej postaci - *Oliwia Radzik „Oliwka"*
Omówienie zalet i wad 2. edycji systemu RPG Warhammer Fantasy Roleplay. Mocno subiektywna analiza tego dlaczego, pomimo wielu wad, tak dobrze się w niego gra.

Warsztaty tańców balfolk! - *Mateusz Tomczyk "Jezus"*
Lubicie sobie potańczyć? Chcielibyście się pointegrować? Jeśli tak - serdecznie zapraszam na moje warsztaty tańców Balfolk! Taniec balfolkowy to proste i świetnie integrujące tańce z różnych krajów. Zabiorę Was w taneczną podróż po Europie, będą bretońskie korowody i koła, integracyjne tańce francuskie, trochę Portugalii i co nieco Bałkanów ;) Będzie ciekawie, serdecznie zapraszam! I tak - będzie Belgijka :)

Wiedzówka piosenek z animacji pełnometrażowych - *Grzegorz Żukowski "Aru"*
Jak dobrze znasz piosenki z animacji pełnometrażowych? Sprawdź się słuchając utworów Disneya, Pixara, dream works'a ale nie tylko.

Wielka informatyka i małe wpadki - *Katarzyna Rupiewicz*
Big data, Internet rzeczy, sztuczna inteligencja - wielkie osiągnięcia współczesnej informatyki, które mają zastąpić naukę, politykę i nas samych w procesie podejmowania decyzji. Tylko czy komputery naprawdę się nie mylą? Czy algorytmy zawsze udzielają prawidłowych odpowiedzi i na ile rozumiemy technologie, którym całkiem często powierzamy własne życie?

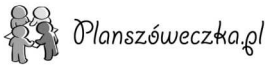
Z plecakiem przez Japonię - *Rafał Rosenhof "Sarutobi"*
Prelekcja poświęcona ciekawostkom dotyczącym własnoręcznie zorganizowanej miesięcznej podróży członków Grupy Hokage po wyspie Honsiu.

Zmierzch: Maskarada - *Rafał Kalinowski "Kość w Eterze"*
Miasteczko Forks w stanie Waszyngton jest spokojną ostoją dla rodziny Cullenów, wampirów którym pozwolono pozostać wśród ludzi, tak długo jak utrzymają kruchy pokój z Garou z pobliskiego rezerwatu.
Sesja przewidziana na drame między postaciami, i vibe (Wampir: Maskarada 5 edycja)

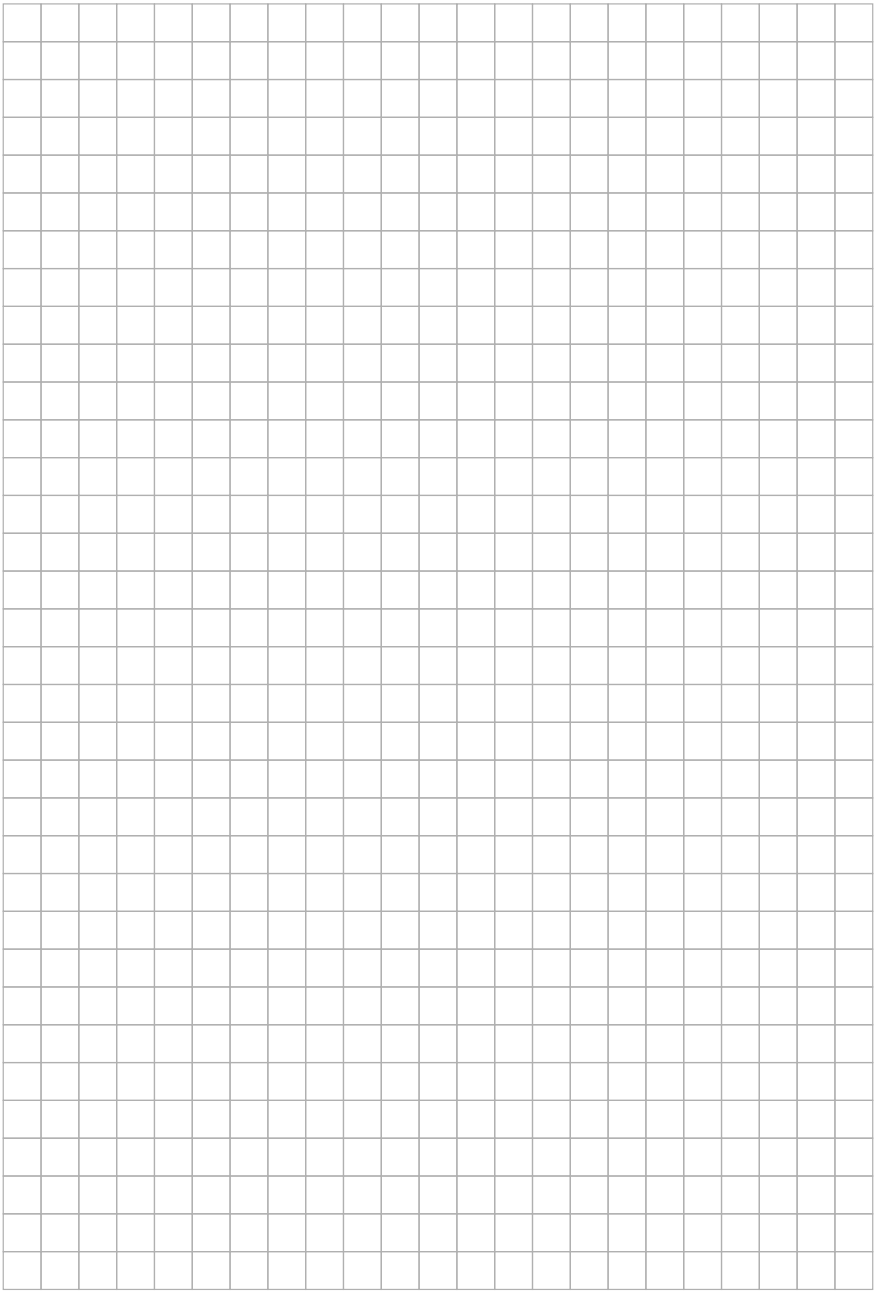
Znaki - *Krzysztof Brzeziński "Renal"*
To luźna sesja "Kultu: Boskości utraconej", zaproponuję wam kilka wspólnych Mrocznych Sekretów, stworzymy naokoło nich postacie i opowiemy ich historie. Będziecie mogli wejrzeć za iluzję. Poznać najobrzydliwsze zło i zmierzyć się z nim, a może sprzymierzyć. Droga do Utraconej Boskości nie jest łatwa, nawet ciężko powiedzieć czy opłacalna lub konieczna. Sesja od 2 do 4 osób. Niedziela 10.00-15.00. Trigery: przemoc, wulgaryzmy, seksualność, używki, okultyzm.

Zrób sobie Mandalorianina - Unreal Engine w filmie - *Stanisław Mąderek "Szybkijest"*
Do czego służą silniki gier? Proste - do tworzenia gier. Od jakiegoś czasu są jednak również doskonałym narzędziem do kreowania wirtualnej scenografii w czasie rzeczywistym na planach wysokobudżetowych produkcji filmowych. A przy okazji też w niskobudżetowych wygłupach, o których opowie reżyser Stanisław Mąderek.

WSPÓŁPRACA:



WYSTAWCY:

PATRONI MEDIALNI:

NOTATKI / KÓŁKO-KRZYŻYK