



PIĄTEK - 16 PAŹDZIERNIKA 2026

15:30–17:00 | PIĄTEK | B2/B – PIĘTRO

jRPG kontra wRPG

Prelegent: Sebastian Księski

Zapraszamy na wciągającą prelekcję o różnicach pomiędzy japońskim RPG (jRPG) a zachodnim RPG (wRPG). Choć jRPG i wRPG wywodzą się z tego samego źródła – klasycznych gier fabularnych RPG – przez dekady rozwinęły się w dwa odmienne nurty projektowania gier. Podczas prelekcji przyjrzymy się historycznym i kulturowym przyczynom tego rozdziału, analizując ich różnice i wzajemne wpływy. To doskonała okazja, by lepiej zrozumieć, skąd wzięły się charakterystyczne cechy obu nurtów i co sprawiło, że obrały tak różne drogi rozwoju.

16:00-17:00 | PIĄTEK | SCENA GŁÓWNA HALA C

Koncert JOJE

Koreański one-man band działający pomiędzy Wielką Brytanią a Koreą. JOJE łączy indie, elektronikę i pop, tworząc wyjątkowe, klimatyczne brzmienie pełne emocji i energii. Dzięki technice live loopingu buduje swoje utwory na żywo – warstwa po warstwie – łącząc wokale, beaty i instrumenty w hipnotyzujące widowisko muzyczne. Każdy występ to dynamiczna podróż przez dźwięki i emocje, gdzie muzyka powstaje dosłownie na oczach publiczności. Jeśli lubicie nowoczesne brzmienia,



wyjątkowy klimat i koncerty, które są czymś więcej niż zwykłym występem – tego nie możecie przegapić! To wyjątkowa okazja, by zobaczyć, jak pojedynczy artysta potrafi stworzyć na żywo pełne, wielowarstwowe muzyczne doświadczenie.

16:00-17:00 | PIĄTEK | B1 – PARTER

Oswoić promieniotwórczość

Prelegent: dr Marek Gorgol - Instytut Fizyki UMCS w Lublinie

Reaktory, Czarnobyl, awarie, skażenie, płyn Lugola. Ilu z was taki ciąg skojarzeń towarzyszy, kiedy tylko pomyślicie o promieniowaniu? Ile jest w nim słuszności, a ile uproszczeń? Oczywiście jest, że promieniowanie jonizujące, jako niewidoczne, może budzić niepokój. Czy może być dla nas szkodliwe? Oczywiście, że tak. Czy oznacza to, że należy go za wszelką cenę unikać? To już niekoniecznie. Spróbujemy odpowiedzieć sobie na pytanie, czy jest to w ogóle możliwe i czy nie odebrałoby nam wielkich możliwości rozwoju naszej cywilizacji. Bo z promieniowaniem jest jak z ogniem: może nas ogrzać i pomóc przygotować dobre jedzonko, ale niekontrolowany może doprowadzić do zniszczeń i chaosu. Po prostu trzeba wiedzieć, jak użyć go bezpiecznie.

16:00–17:00 | PIĄTEK | B2/A – PIĘTRO

RPG dla początkujących

Prelegent: Phex

Zastanawiasz się, czym właściwie są gry fabularne (TTRPG) i od czego zacząć? Ta prelekcja w przystępny sposób wprowadzi Cię

w świat RPG – bez skomplikowanego żargonu i z myślą o osobach, które dopiero poznają ten rodzaj rozrywki. W trakcie spotkania będzie dużo przestrzeni na pytania, rozmowę i rozwiewanie wszelkich wątpliwości, tak aby każdy mógł poczuć się swobodnie i wyjść z podstawową wiedzą potrzebną do rozpoczęcia swojej przygody z RPG.

16:00-17:00 | PIĄTEK | ANTRESOLA – 1

Cyberbezpieczeństwo dla graczy

Prelegent: Disengard

Omówienie najpopularniejszych zagrożeń cyberbezpieczeństwa związanych z instalowaniem i uruchamianiem gier z różnych źródeł, a także kwestii, o których często nie informują sklepy i platformy dystrybucji. Podczas prelekcji zostaną również przedstawione rozwiązania i dobre praktyki, które mogą w większym lub mniejszym stopniu zwiększyć bezpieczeństwo graczy oraz pozostałych użytkowników komputerów.

16:00–17:00 | PIĄTEK | ANTRESOLA – 2

Ewolucja mitu księżniczki i rycerza

Prelegent: Szyszka

Od tragicznej miłości Tristana i Izoldy, przez baśniowe schematy Disneya, aż po współczesne reinterpretacje w „Gwiezdnym wojnach”, „Krainie Lodu”, „Grze o Tron” i „Berserku” — mit księżniczki i rycerza nieustannie się zmienia. Podczas prelekcji zobaczymy, jak z opowieści o miłości i

honorze stał się najpierw uproszczonym wzorcem, a następnie obiektem krytyki i dekonstrukcji. Czy dzisiejsza popkultura wciąż w niego wierzy, czy już tylko pokazuje jego ograniczenia? Jak myślicie?

16:00–18:00 | PIĄTEK | ANTRESOLA – 3

Konkurs: Jesienne OP/ED

Prelegent: Kuro_Ōkami

Jesień to nie tylko spadające liście i pumpkin spice latte – to również wysyp świetnych anime openingów i endingów. Wiele kultowych utworów debiutowało właśnie w sezonach jesiennych, a fani co roku dostają nową porcję piosenek, które przez kolejne miesiące zapętłają bez końca. Jeśli ktoś śledzi anime także dla muzyki, jesienne sezony zwykle mają naprawdę dużo do zaoferowania.

16:00–20:00 | PIĄTEK | HALA A, NR 312

Pokazy gry bitewnej Warhammer: KillTeam

Prelegent: Kacper „Kinaj” Janik (Fundacja Lubikon)

Na pokazach chcemy przedstawić grę bitewną Kill Team, uczestnik może na nich nauczyć się zasad, rozegrać pierwszą grę oraz wejść w hobby kolekcjonowania figurek. Z chęcią podzielimy się naszym doświadczeniem w hobby zarówno jako profesjonalni gracze reprezentujący Polskę na turniejach międzynarodowych jak i osoby zaangażowane hobbystycznie w rozwój zdolności artystycznych związanych z modelowaniem i malarstwem.

16:00-19:00 | PIĄTEK | Hala A, NR 304

Warsztaty „Cute deco strefa”

Prowadzący: Domeliowa

Zapraszamy na wyjątkowe warsztaty kreatywne, podczas których każdy będzie mógł stworzyć własne, niepowtarzalne dzieła inspirowane światem anime, mangi, K-popu oraz estetyką handmade! To idealne miejsce dla osób kreatywnych, które lubią rękodzieło, ozdabianie i tworzenie własnych dodatków. Podczas warsztatów uczestnicy będą mogli zaprojektować i uszyć własną torbę DIY, stworzyć obrazy oraz dekoracje do pokoju, wykonać biżuterię – bransoletki, opaski i spinki z koralików, guzików oraz zawieszek, ozdobić piórniki i dzienniczki konwentowe, stworzyć własne toploadery na karty K-popu oraz zdjęcia ulubionych postaci z anime i mangi, ulepić figurki z modeliny, wykonać gliniane podstawki pod kubki oraz inne ozdoby, poznać różne techniki dekorowania i personalizacji przedmiotów, a także spróbować wielu innych kreatywnych aktywności!

17:00-18:00 | PIĄTEK | SCENA GŁÓWNA HALA C

Krzysztof Maj – spotkanie z twórcą

Krzysztof M. Maj - groznawca, badacz fantastyki i autor książek poświęconych światom wyobrażonym. Jako adiunkt w Katedrze Technologii Informacyjnych i Mediów na Wydziale Humanistycznym AGH w Krakowie zajmuje się m.in. analizą gier, narracji i sposobów tworzenia fikcyjnych światów. Jest autorem książek „Allotopie” oraz „Światotwórstwo w

fantastyce”, w których przygląda się temu, jak powstają niezwykle uniwersa i dlaczego tak mocno angażują odbiorców. Swoją wiedzę i przemyśleniami dzieli się również na autorskim kanale YouTube, gdzie porusza tematy związane z fantastyką, popkulturą oraz edukacją. Podczas spotkania opowie o sztuce światotwórstwa, sile wyobraźni oraz o tym, jak fikcyjne światy wpływają na sposób, w jaki odbieramy opowieści i współczesną kulturę.

17:00-19:00 | PIĄTEK | B1 – PARTER

"Od stalkera aż do S.T.A.L.K.E.R.a - Kipling, Kajdanowski i Kieł, czyli o tym, jak przez półtora wieku (!) powstaje współczesny topos popkultury"

Prelegent: Michał Gołkowski

Michał Gołkowski – rocznik 1981, relatywnie duży przebieg, ale za to bezawaryjny i bezwypadkowy. Napęd na cztery koła, turbo, klimatyzacja i bogaty pakiet wyposażenia wnętrza. Pisarz oraz poliglota. Z wykształcenia lingwista, z zawodu tłumacz symultaniczny, z zamiłowania – historii wojskowości i antropologii kultury. Najszybsze pióro polskiej fantastyki. Debiutował w nie tak znów odległym 2013 roku i od tego czasu zasypuje wydawnictwa isticie hurtową ilością książek – co najmniej dwóch–trzech rocznie. Wciąż poszerzający się zakres jego tematów krąży pomiędzy tematyką wojenną, thrillerem psychologicznym, groteską, powieścią grozy, historią oraz wręcz rasowym, krwistym fantasy. Książki spływają mu z palców na klawiaturę tak szybko, że przeważnie sam nie

pamięta, ile ich wydał. Od pewnego czasu zaangażowany – jakby mało tego było! – w prace dwóch spółek gamedevowych: Sylen Studio oraz Red Square Games, zajmujących się produkcją gier wideo, RPG-ów oraz gier planszowych na podstawie jego wciąż poszerzanej, pogłębianej i rozciąganej poza granice przyzwoitości twórczości. Niezrównany prelegent i mówca, potrafiący bez zająknięcia i powtórzenia poprowadzić godzinny wykład o praktycznie dowolnej tematyce – od formowania się organizacji przestępczych we wczesnym okresie poradzieckim aż po techniki oblężnicze starożytnego Babilonu. Brany prosto z salonu, pierwszy właściciel, brak ukrytych opłat. Okazja jakich mało!

17:00-18:00 | PIĄTEK | B2/A – PIĘTRO

Hideo Kojima – człowiek, który chciał być reżyserem

Prelegent: Szymon „Szymuś” Bogusz

Hideo Kojima – człowiek, który od młodości interesował się sztuką, a szczególnie filmem. Fascynacja kinem była tak silna, że chciał związać z nim swoją przyszłość. Na drodze do realizacji tego marzenia pojawiło się jednak wiele przeszkód. Podczas prelekcji przyjrzymy się tym wyzwaniom, jego relacjom z Konami, procesowi zakładania własnego studia deweloperskiego oraz – co najważniejsze – temu, jak Hideo Kojima połączył sztukę filmową z grami wideo, tworząc jedne z najbardziej charakterystycznych produkcji w historii branży.

17:00-18:00 | PIĄTEK | B2/B – PIĘTRO

Dlaczego każdy "metal" nosi glany - czyli o uniformizacji muzycznych subkultur

Prelegent: Jakub „Fuba” Flis

Skąd wzięty się glany, skóry i naszywki? Podczas prelekcji prześledzimy historię stylu punków i metalowców — od kurtki pilota wojskowego, przez motocyklistów lat 60., aż po koncertowe sceny lat 80. To opowieść o buncie, tożsamości i o tym, jak subkultury stworzyły własny wizualny język.

17:00-18:00 | PIĄTEK | ANTRESOLA – 1

Spotkanie autorskie

Prelegent: Katarzyna „Kasiel” Podstawek i Katarzyna „Rutka” Rutowska

Katarzyna Podstawek i Katarzyna Rutowska to zakręcone, pisarskie duo. Katarzyna Podstawek jest z wykształcenia filmoznawczynią, prowadzi sklep z odzieżą vintage oraz fanpage poświęcony historii mody. Debiutowała w magazynie „Biały Kruk” opowiadaniem „Susza”, za które została nominowana do Nagrody im. Janusza A. Zajdla. Hobbystycznie zajmuje się ilustracją. Katarzyna Rutowska ukończyła historię sztuki. Z zawodu jest organizatorką wydarzeń, a z zamiłowania – scenarzystką, konferansjerką oraz producentką rewii burleskowych. Jest także laureatką ogólnopolskich konkursów z zakresu animacji poklatkowej, felietonistką nieistniejącego już magazynu „Kontrast” (również jako Tomasz Klembowski) oraz autorką esejów poświęconych kulturze popularnej. Zawodowo

związana jest z Teatrem Avatar (od 2012 roku), Teatrem im. Heleny Modrzejewskiej w Legnicy (w latach 2008–2014 oraz 2022–2023) oraz Legnickim Centrum Kultury.

17:00-18:00 | PIĄTEK | ANTRESOLA – 2

Horror Lovecraftowski - Czym jest, oraz gdzie go szukać?

Prelegent: Michał Lipski

Lovecraft, podobnie jak Tolkien, stworzył podwaliny jednego z podgatunków fantastyki. Jego wpływ jest niezaprzeczalny, co potwierdza fakt, że do jego twórczości bezpośrednio lub pośrednio nawiązuje ogromna liczba autorów książek, filmów oraz gier. Podczas prelekcji zostanie przedstawione, czym charakteryzują się dzieła lovecraftowskie, w jakich wcześniejszych utworach można odnaleźć podobne elementy oraz gdzie motywy te występują współcześnie. Omówione zostanie również to, w jaki sposób obecnie interpretuje się i wykorzystuje motywy wywodzące się z twórczości Lovecrafta.

17:00-20:00 | PIĄTEK | HALA C, NR 50

Warsztaty - Amulety i naszyjniki

Prowadzący: SLAVIPOLE

Warsztaty - amulety i naszyjniki - Odwiedzający stoisko będą mogli stworzyć własny talizman mocy. Najmłodsi wykonają medal-zawieszkę na drewnianym krążku, natomiast starsi uczestnicy przygotowują amulety na naturalnej korze, ozdobione minerałami. Wśród dostępnych wzorów znajdą się między innymi amulety elfickie i krasnoludzkie. W poprzednich latach

powodzeniem cieszyły się także kryształły Kyber inspirowane uniwersum Jedi i Sithów. //// Warsztaty słowiańskie - Uczestnik nie tylko własnoręcznie wykona wyjątkową ozdobę lub przedmiot inspirowany światem fantazji, natury i dawnych tradycji, ale również pozna historię, symbolikę oraz ciekawostki związane z jego powstaniem. Gotowe dzieło zabierze ze sobą jako pamiątkę, wraz z opowieścią i nową wiedzą, które nadają mu wyjątkowe znaczenie.

18:00-19:00 | PIĄTEK | B2/A – PIĘTRO

Jak „friendslop” podbił Internet

Prelegent: Natalia „Gaja” Boguta

„Peak”, „Content Warning”, a nawet „Among Us” – co łączy te gry i dlaczego podbiły internet? Podczas prelekcji przyjrzymy się zjawisku określanemu jako Friend Slop – grom wieloosobowym stawiającym na wspólną zabawę, chaos i niezapomniane interakcje między graczami. Zastanowimy się, skąd bierze się ich popularność, dlaczego świetnie sprawdzają się jako treści internetowe oraz jakie cechy sprawiają, że błyskawicznie zdobywają rzesze fanów.

18:00-20:00 | PIĄTEK | B2/B – PIĘTRO

Nie oglądałeś 300 godzin streamów? QSMP2 dla spóźnionych i zagubionych

Prelegent: Tymon „Bambr” Szewczyk

QSMP2 to wielojęzyczny projekt Minecraftowy, którego fabuła rozgrywa się równolegle na wielu streamach, z różnych POV-ów

i często w zupełnie innych częściach serwera. Dla nowych widzów albo osób oglądających tylko jednego twórcę wejście w lore może wydawać się prawie niemożliwe. Podczas prelekcji przejdziemy przez najważniejsze wątki fabularne QSMP2: od początku serwera, przez wydarzenia sprzed letniej przerwy, aż po powrót w sierpniu i pojawienie się nowych twórców. Będzie o polskich POV-ach, głównych konfliktach, mocach, sekretach, wojnach, frakcjach oraz o tym, dlaczego ta sama fabuła wygląda zupełnie inaczej w zależności od tego, kogo się ogląda. To punkt dla osób, które chcą wejść w QSMP2, wrócić po przerwie albo wreszcie zrozumieć, skąd nagle Ewron ma moce, gdy oglądało się głównie POV Multi.

18:00-20:00 | PIĄTEK | ANTRESOLA – 1

Spotkanie z Leszkiem Ciborem

Leszek Cibor od lat związany ze środowiskiem fantastyki i gier RPG, organizator *Grojekonów*, założyciel Bielskiego Klubu Fantastyki, a obecnie miłośnik popkultury wykorzystujący zdolności narracyjne Mistrza Gry w swojej zawodowej karierze jako lektor, scenarzysta, autor poradników, trener sprzedaży i mówca publiczny, prowadzący kanał na YouTube *Przeciętny Człowiek*. Chętnie porozmawia z Wami o współczesnej psychologii i grach fabularnych.

18:00-19:00 | PIĄTEK | ANTRESOLA – 2

Retrofuturyzm - przyszłość, którą obiecały nam lata 80

Prelegent: Denys_marvin_Lazorchyk

Dlaczego „jutro” w popkulturze tak często wygląda jak neonowa wersja wczoraj: VHS, syntezatory, chrom i monitory CRT? Jak Metropolis, The Twilight Zone, Back to the Future i The Matrix stworzyły (nie)realną przyszłość? O tym, skąd bierze się moda na retrofuturyzm i dlaczego ta stara przyszłość wydaje się dziś bardziej komfortowa niż prawdziwa.

18:00-19:00 | PIĄTEK | ANTRESOLA – 3

Dlaczego sesja RPG nie musi być idealna

Prelegent: Natalia „Lis” Wojtyła

Miał być wielki finał, NPC miał wygłosić przemowę, a gracze odkryć prawdę... ale zrobili coś zupełnie innego. Brzmi znajomo? Mistrz Gry może przygotować wszystko, ale jedno zdanie gracza potrafi to wywrócić. I często właśnie wtedy zaczyna się najlepsza część sesji. Dlaczego „idealna” sesja wcale nie musi być tą najlepszą? Skąd presja, że MG ma być jednocześnie reżyserem, aktorem i showmanem — i czy naprawdę musimy prowadzić jak Critical Role? Czasem wystarczy pozwolić graczom rozwalić scenariusz i zobaczyć, co z tego wyjdzie. Oraz czemu bywa tak, że MG myśli, że wszystko się posypało, a gracze mówią, że to była ich najlepsza sesja.

19:00-20:00 | PIĄTEK | SCENA GŁÓWNA HALA C

Koncert zespołu ŁYSA GÓRA

Łysa Góra - zespół doświadczonych, profesjonalnych muzyków spod znaku mocnego rock-metalowego uderzenia, który bardzo niestandardowo podchodzi do ciężkich brzmień. W ich

twórczości progmetalowe przestrzenie przesyczone są słowiańskim duchem i szczyptą symfoniczności. Te ludowe odniesienia dodają emocji i autentyczności, przypominają o korzeniach. Mocne gitarowe riffy nurzają się w chwytających za serce skrzypcowych i wiolonczelowych partiach. Mocna sekcja basowo – perkusyjna jest motorem hipnotyzującym słuchacza. Całość okraszona białym śpiewem, poruszającym najskrytsze struny środkowoeuropejskiej duszy. Energetyzujące aranżacje, poruszające teksty, bogactwo etnicznych brzmień, nowoczesny wielobarwny przekaz. Łysa Góra jest niełatwa do zaszukania, po prostu trzeba ją usłyszeć. Zespół ma na swoim koncie masę koncertów, festiwali, także występy na żywo w programach radiowych i telewizyjnych oraz różnych projektach audiowizualnych. Ich występy to gwarancja niesamowitej dawki energii i klimatu rodem z Łysej Góry! W 2024 roku Łysa Góra za płytę "W Ogniu Świat" otrzymała nominację do nagrody Fryderyk w kategorii album roku.

19:00-20:00 | PIĄTEK | B1 – PARTER

1,21 gigawata nostalgii. Czterdzieści lat „Powrotu do przyszłości”

Prelegent: Michał Skrzypczak

Kondensator strumienia zadziałał — czas wrócić do Hill Valley! Czterdzieści lat po polskiej premierze „Powrotu do przyszłości” zapraszamy na podróż śladami jednego z najbardziej kultowych filmów science fiction w historii kina. Dlaczego historia Marty’ego McFly’ego i doktora Browna wciąż zachwyca kolejne

pokolenia widzów? Jak Robert Zemeckis połączył przygodę, komedię i fantazję o podróży w czasie, tworząc ponadczasowy fenomen popkultury? I dlaczego DeLorean, 1,21 gigawata oraz rok 1985 na zawsze zapisały się w naszej wyobraźni? Ta prelekcja będzie pełną ciekawostek podróżą przez kulisy powstania filmu, jego niezwykły świat, wpływ na kino oraz odpowiedź na pytanie, dlaczego po czterech dekadach wciąż chcemy wracać do przyszłości. Światowa premiera filmu odbyła się 3 lipca 1985 roku w USA, a polscy widzowie zobaczyli go w kinach 9 sierpnia 1986 roku. Prelekcja poprzedza festiwalowy pokaz „Powrotu do przyszłości” — jako ukłon dla wieloletnich fanów tego wyjątkowego filmu oraz dla wszystkich, którzy kochają magię kina lat 80.

19:00-21:00 | PIĄTEK | B2/A – PIĘTRO

Od Zewu Cthulhu do Post Cthulhu – jak zmieniają się kampanie w świecie Lovecrafta

Prelegent: Eladar

Panel poświęcony różnym sposobom prowadzenia kampanii inspirowanych twórczością H.P. Lovecrafta oraz grą fabularną „Zew Cthulhu”. Omówimy klasyczny horror, Pulp Cthulhu, a także autorskie koncepcje „Pop Cthulhu” i „Post Cthulhu”. Panel ma charakter edukacyjny i dyskusyjny oraz nie jest oficjalnie związany z wydawnictwem Chaosium.

19:00-20:00 | PIĄTEK | ANTRESOLA – 2

Spotkanie autorskie Uniwersum Powiernika, Świata Zamawiacza i słowiańskiej fantastyki.

Prelegent: Franciszek Piątkowski

Franciszek Marek Piątkowski „Lędzian” – mąż Karoliny, tata Zuzanny i Zofii, z wykształcenia prawnik, z zawodu adwokat, z zamiłowania bloger podróżniczo-kulinary, zagorzały propagator słowiańskich klimatów. Z pasji pisarz i autor serii powieści w stylu słowiańskiego urban fantasy zgromadzonych pod nazwą Uniwersum Powiernika, na który składają się: „Powiernik”, „Widzący”, „Obrońcy”, "Wybrani", zbiory opowiadań „Powiernik – Bogowie i stwory” i "Widzący-Bogowie i Stwory" oraz dwie części komediowego spinoffu "Trzej Maszkaronowie". Obecnie pracuje nad nową serią pod nazwą "Świat Zamawiacza" której pierwszą częścią jest powieść „Zamawiacz”. Miłośnik wszelkich podróży, klimatów śródziemnomorskich i latynoamerykańskich, owoców morza i historii, z naciskiem na historię dawnych Słowian. Muzycznie osadzony w neoprogrrocku, powermetal i folku oraz wszelkich odmianach wyżej wskazanych stylów muzycznych.

19:00-20:00 | PIĄTEK | ANTRESOLA – 3

Nowoczesne narzędzia starej kary – historia egzekucji w XX wieku

Prelegent: Kamil „Ars Bellorum” Wilkos

XX wiek często przedstawiamy jako epokę postępu, nauki i humanitaryzmu — czas, w którym ludzkość miała pozostawić za sobą brutalność dawnych epok. Tymczasem, gdy na ekrany kin

wchodziły „Gwiezdne Wojny” George’a Lucasa, nad Sekwaną wciąż wykonywano wyroki śmierci za pomocą gilotyny. Podczas prelekcji przyjrzymy się historii kary śmierci w XX wieku: jej metodom, przemianom i społecznemu postrzeganiu. Czy nowoczesność rzeczywiście uczyniła egzekucje bardziej humanitarnymi? Czy zmiana narzędzi oznaczała zmianę podejścia do odbierania życia przez państwo?

20:00-22:00 | PIĄTEK | B1 – PARTER

Nocne Kino – projekcja filmu „Powrót do przyszłości”

Gdy zapada zmrok, przenosimy się w czasie! Podczas Nocnego Kina zapraszamy na kultowy film „Powrót do przyszłości” – pełną humoru, przygód i niezwykłych zwrotów akcji podróż w czasie, która od lat zachwyca kolejne pokolenia. Przygotujcie się na spotkanie z Marty McFlyem, szalonym doktorem Brownem i legendarnym DeLoreanem. To będzie wieczór pełen nostalgii, dobrej zabawy i filmowej magii – idealny zarówno dla tych, którzy znają tę historię na pamięć, jak i dla tych, którzy odkryją ją po raz pierwszy. Zabierzcie znajomych i dobry humor!

20:00-21:30 | PIĄTEK | B2/B – PIĘTRO

Mini wersja teleturnieju The Floor

Prowadzący: Krzysztof „Kravios” Barczak

Czy twoim marzeniem jest udział w telewizyjnym teleturnieju, jednak nigdy nie wystarczyło Ci odwagi by się do takiego zgłosić? Możesz spróbować swoich sił w mini wersji The Floor i wraz z innymi uczestnikami konwentu poczuć odrobinę

rywalizacji, a przy okazji spędzić miło czas. Aby urozmaicić rozgrywkę kategorię zostaną przypisane losowo. Przed grą wytłumaczę zasady dla jasności.

20:00-21:30 | PIĄTEK | ANTRESOLA – 1

Magiczne kobiety w kulturze Słowian

Prelegent: SLAVIPOLE

Kim naprawdę jest Baba Jaga – przerażającą wiedźmą z ludowych opowieści, strażniczką dawnych wierzeń, a może czymś znacznie więcej? Podczas wykładu przybliżona zostanie historia jednej z najbardziej rozpoznawalnych postaci słowiańskiego folkloru. Omówione zostaną jej korzenie, przemiany wizerunku na przestrzeni wieków oraz funkcje, jakie pełniła w kulturze i wyobraźni społecznej.

20:00-21:00 | PIĄTEK | ANTRESOLA – 2

Warsztat Cosplayera, czyli od biurka do profesjonalnej pracowni

Prelegent: Ash aka Little Hikikomori

Zastanawiasz się, jak zbudować własny warsztat cosplayowy? Pokażę Ci, jak przejść od prostego stanowiska pracy do dobrze wyposażonej pracowni z narzędziami, które naprawdę ułatwiają tworzenie kostiumów! Dowiesz się, co warto kupić na start, a z czym lepiej poczekać.

20:00-21:00 | PIĄTEK | ANTRESOLA – 3

Anime a rzeczywistość — jak przedstawia się osoby z niepełnosprawnościami?

Prelegent: Bartłomiej „BrodyTeller” Olechowski

Osoby z niepełnosprawnościami są częścią naszego świata, ale również światów przedstawionych w anime. W swojej prelekcji omówię wybrane przykłady reprezentacji osób z niepełnosprawnościami – zarówno fizycznymi, jak i psychicznymi – oraz zastanowię się, na ile ich sposób przedstawiania odpowiada rzeczywistości.

21:00-22:00 | PIĄTEK | SCENA GŁÓWNA HALA C

Koncert zespołu LEŚNE LICHÓ

Leśne Licho

Folkmetalowy zespół, który przenosi słuchaczy w świat dawnych wierzeń, legend i mrocznych opowieści zakorzenionych w mitologii słowiańskiej i germańskiej, z wyraźnymi wpływami fantasy. Autorskie kompozycje zespołu łączą surową energię metalu z klimatycznymi, folkowymi melodiami, tworząc unikalną i rozpoznawalną muzyczną tożsamość. Na swoim koncercie Leśne Licho ma dwa albumy studyjne: „Pieśni Starego Lasu” oraz „Żółte Kwiaty”, które zdobyły uznanie wśród fanów ciężkich, a zarazem klimatycznych brzmień. Obecnie zespół pracuje nad trzecim wydawnictwem — „Farbowany Lis”, którego premiera planowana jest na 2026 rok. Zespół ma bogate doświadczenie sceniczne i regularnie koncertuje w całej Polsce. Występował

m.in. na takich wydarzeniach jak Pyrkon, Castle Party, finały Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy, a także na licznych konwentach fantastyki i zlotach miłośników światów alternatywnych. Leśne Licho to połączenie mocy, klimatu i opowieści — muzyka, która brzmi jak echo pradawnych lasów, legend i ogniskowych pieśni, podanych w nowoczesnej, metalowej formie.

Skład: Joanna Gałązka – wokal, Mikołaj "Miki" Flis - gitara/wokal, Rafał "Ravi" Hornowski – gitara, Grzegorz Maj – bas, Antoni Dmowski – perkusja

21:00-22:00 | PIĄTEK | B2/A – PIĘTRO

Komiksy z uniwersum Avatar: Legenda Aanga

Prelegent: Zesk

Nie wszyscy fani wiedzą, że historia Aanga i jego przyjaciół nie kończy się wraz z ostatnim odcinkiem „Legendy Aanga”. Opowieść jest kontynuowana już od ponad 10 lat w formie komiksów. Przyjrzyjmy się temu, co wniosły do historii: jakie relacje rozwinęły, jakie nowe wątki wprowadziły i w jaki sposób popchnęły fabułę do przodu – mimo że zło, które przez 100 lat gnębiło ten świat, już nikomu nie zagraża. To świetna okazja, by odkryć dalsze losy znanych bohaterów i sprawdzić, jak wygląda świat po zakończeniu jednej z najbardziej kultowych animowanych historii.

21:00-22:00 | PIĄTEK | ANTRESOLA – 2

Dlaczego współczesne seriale i filmy tłumaczą nam wszystko?

Prelegent: Patryk Sztajdel

Jeszcze kilkanaście lat temu odbiorca często musiał samodzielnie odczytywać motywacje bohaterów, interpretować symbole i rekonstruować historię z rozsianych wątków oraz subtelnych wskazówek. Dziś coraz częściej twórcy wprost wyjaśniają emocje postaci, ich intencje i kolejne działania, a fabuła prowadzi widza niemal krok po kroku przez następujące po sobie wydarzenia. Czy współczesna popkultura rzeczywiście stała się prostsza? Skąd bierze się popularność narracji, w których bohaterowie szczegółowo komentują swoje decyzje, uczucia i plany? Czy jest to efekt rozwoju platform streamingowych, globalizacji odbiorców, wpływu mediów społecznościowych, czy może zmiany naszych przyzwyczajeń związanych z konsumowaniem kultury?

21:00-22:00 | PIĄTEK | ANTRESOLA – 3

Twój chomik nie żyje? Ciul, zatańczmy - czyli gawęda o najdziwniejszych filmach typu masala.

Prelegent: Katarzyna „Kasień” Podstawek

Słyszycie – Bollywood. Niby wiecie, czego się spodziewać: będą tańczyć, śpiewać, będzie duża dawka absurdalnej przemocy i łamania praw fizyki. A później przez przypadek trafiacie na YouTube na zestawienie dziesięciu najdziwniejszych scen z filmów indyjskich. Wtedy okazuje się, że jednak nie byliście

przygotowani na to, co masala movies (bo tak naprawdę powinniśmy nazywać te wszystkie „Bollywoody”) mają Wam do zaproponowania. A co, jeśli powiem Wam, że może być jeszcze mocniej, jeszcze śmieszniej, jeszcze dziwniej? W programie: rokrocznie odświeżana o najnowsze kwasy prezentacja wysokobudżetowych (uwierzcie mi!) fragmentów filmów, o których (najprawdopodobniej) słyszała tylko mama mojego przyjaciela Nishanta.

SOBOTA – 17 PAŹDZIERNIKA 2026

9:30-11:00 | SOBOTA | B1 – PARTER

Golem, wampirzyca i łapsko szatana. Dziwne przypadki (czarno)magicznego Lublina

Prelegent: Hanka

Legendarny dzwon z wieży Trybunalskiej, który musiał napić się świeżej krwi. Tajemniczy rytuał Widzącego z Lublina, który miał przywołać do miasta Mesjasza. Poeta-prorok, który w świetle pełni przewidział drugą wojnę światową. Golem, który miał ochronić lubelskich Żydów przed Holokaustem. Rusałka polująca w mroku na nieostrożnych mężczyzn. No i ona – wypalona w drewnie Czarcia Łapa, którą do dziś można zobaczyć na Zamku. Lublin aż tętni magią – wystarczy rozejrzeć się dookoła, żeby zorientować się, że to naprawdę nie jest zwykłe miasto. Przyjdź i posłuchaj o jego mistykach, czarnoksiężnikach i przedziwnych przypadkach, których do dziś nie potrafi wyjaśnić nikt.

10:00-11:00 | SOBOTA | B2/A – PIĘTRO

Poznaj świat The Legend of Zelda

Prelegent: Jakub „Kubi” Kośniewski

Czy kiedykolwiek Twój znajomi, rozmawiając o Zeldzie, wychwalali ją pod niebiosa, a Ty nie rozumiałeś, o co im chodzi? Tutaj dowiesz się wszystkiego! Seria The Legend of Zelda posiada ogromny fandom na całym świecie, natomiast w Polsce jej popularność zaczęła znacząco wzrastać dopiero po premierze Breath of the Wild w 2017 roku. Na czym polega jej fenomen? Innowacyjne mechaniki, unikatowi bohaterowie, bogata mitologia świata oraz fenomenalny storytelling. Baśniowy świat Zeldy jest przystępny dla każdego, kto ma ochotę się w niego zagłębić. Na prelekcji odnajdą się zarówno osoby będące fanami serii, jak i te, które nigdy nie miały z nią styczności, a chciałyby lepiej zrozumieć to niezwykle uniwersum.

10:00-11:30 | SOBOTA | B2/B – PIĘTRO

Kim jestem, gdy każdy patrzy w inną stronę niż ja – warsztaty literackie

Prelegent: Katarzyna „Kasiel” Podstawek i Katarzyna „Rutka” Rutowska

Tworzenie tekstu literackiego poprzedzone dyskusją o tym, co oznacza ukrywanie swojego prawdziwego „ja” – na przykładzie bohaterki naszej powieści Serce Księżycy, Kaiset, która stara się pozostać niewidzialna i ukrywa swoją naturę, by uniknąć niebezpieczeństwa. W trakcie warsztatów odpowiemy sobie na

pytania: Co oznacza ukrywać siebie? Jakie mogą być konsekwencje życia w ukryciu? Czy i kiedy odwaga bycia sobą staje się najważniejszą wartością? Przeanalizujemy także mechanizmy społeczne, które prowadzą ludzi do udawania – zarówno w świecie realnym, jak i literackim.

10:00-11:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 1

Jedno uniwersum, wiele „fandomów” - przewodnik po mitologii indyjskiej

Prelegent: Wiktoria „Angie” Warpas

Bogowie, awatary, kosmiczne cykle i niezliczone walki z siłami zła - brzmi jak uniwersum fantasy? Na mojej prelekcji wytłumaczę Ci, jak ogarnąć się w świecie pełnym niebieskich, wielorękich bogów. Świecie, w którym nawet demony mogą poświęcić tysiące lat na medytację, aby zdobyć boskie błogostawieństwo (choć czy na pewno są to demony?). Opowiem Ci o tym jak fan do fana. Dewy, asurowie i inne dziwaczne istoty będą bohaterami, hinduistyczny kosmos - światem przedstawionym (choć jeden świat to zdecydowanie za mało), a wisznuici i śiwaici... cóż, można powiedzieć, że należą do różnych fandomów. Tylko ostrzegam - po tej prelekcji możesz zacząć podejrzewać, że autorzy współczesnego fantasy wcale nie są tak kreatywni, jak Ci się wydawało.

10:00-11:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 2

Warsztaty aktorstwa głosowego – porady dla początkujących

Prowadzący: Filip „Grabcio” Grabowski

Chcesz spróbować swoich sił w aktorstwie głosowym, ale nie wiesz, od czego zacząć? Te warsztaty są właśnie dla Ciebie! Podczas spotkania czeka na Ciebie krótkie przypomnienie najważniejszych podstaw aktorstwa głosowego oraz rozmowy wprowadzające skierowane do osób, które dopiero stawiają pierwsze kroki w tej dziedzinie. Niezależnie od tego, czy marzysz o dubbingu, pracy przy animacjach lub grach, czy po prostu chcesz sprawdzić, co potrafi Twój głos — wpadaj i poznaj świat aktorstwa głosowego od kuchni!

10:00-11:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 3

Warsztaty tańca irlandzkiego

Prowadzący: Bevee i Bunnly

Co się dzieje w karczmie Angel's Share, kiedy pewien bard wskakuje na scenę? Wszyscy ruszają do tańca! Nauczmy się kilku kroków tańca irlandzkiego, zatańczymy razem skoczne céilí i pobawimy się w rytm celtyckiej muzyki! Zapraszamy szczególnie wielbicieli konwentowych belgijek!

11:00-12:00 | SOBOTA | SCENA GŁÓWNA HALA C

Krystian Machnik: książka „Ostatni ludzie Czarnobyla” i sytuacja w Czarnobylu 40 lat po katastrofie

Prowadzący: Krystian Machnik - Napromieniowani.pl

Polski reportażysta i autor książki Ostatni ludzie Czarnobyla. W Strefie Zamkniętej spędził ponad 430 dni dokumentując ślady katastrofy z 1986 roku oraz pomagając ostatnim mieszkańcom Strefy Wykluczenia. Za swoją działalność otrzymał nagrody w

plebiscycie Polak Roku we Włoszech i na Świecie 2024, Wojciechy 2021 oraz kilkakrotnie był nominowany do tytułu człowieka roku w swoim rodzinnym Ostrowie Wielkopolskim.

11:00-12:00 | SOBOTA | B1 – PARTER

Procesy o czary w XVIII wieku na terenach Rzeczypospolitej

Prelegent: Katarzyna Wierzbicka

Jak wyobrażano sobie czarownicę? Kto był najbardziej narażony na oskarżenie o czary? Na jaki wiek przypadało apogeum polowań na czarownice? Jak wyglądały procesy i czy zawsze kończyły się skazaniem oskarżonych?

11:00-12:00 | SOBOTA | B2/A – PIĘTRO

Amor Fati - najgorszy mod do DDLC?

Prelegent: Krzysztof „Krzychu” Ostrowski

Omówienie Amor Fati – jednego z najbardziej kontrowersyjnych, a według niektórych także najgorszych modów do gry Doki Doki Literature Club. Podczas prelekcji zostaną przedstawione najczęściej pojawiające się zarzuty wobec tej modyfikacji oraz argumenty przemawiające przeciwko nim. Zaprezentowany zostanie również zarys fabuły moda. Następnie omówiony zostanie motyw amor fati – umiłowania własnego losu – oraz sposób, w jaki wykorzystano go w tej historii. Nie zabraknie także analizy najbardziej kontrowersyjnych i ekstremalnych scen oraz próby odpowiedzi na pytanie, czy były one uzasadnione i jak można by je zmienić. Celem prelekcji jest

również pokazanie, że mimo upływu lat fandom Doki Doki Literature Club nadal pozostaje aktywny.

11:00-12:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 1

Szeptuni - fenomen zjawiska, historia, magia, uzdrawianie i klątwy

Prelegent: Norbert Kościeszka

Tym razem nieco więcej zarysu historycznego i "magicznego" — kim byli szeptuni i skąd wzięta się ich wyjątkowa pozycja w kulturze ludowej Europy Wschodniej? Podczas prelekcji omówione zostanie zjawisko szeptunów — ludowych uzdrowicieli, praktykujących modlitwy szeptane, rytuały ochronne oraz działania mające przywracać zdrowie i równowagę duchową. Norbert Grzegorz Kościeszka – były policjant z dziesięcioletnim stażem pracy w białostockiej komendzie, autor książek z zakresu literatury faktu oraz opowiadań i baśni dla dzieci. Pochodzi z gór, w których spędził dużą część swojego życia. Obecnie związał swoje życie z Podlasiem.

11:00-13:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 2

Rzut oka na Państwo Środka (Chiny w pigułce)

Prelegent: Marcin Gutek - Federacja Fantastyki Feniks

W czasie prelekcji popatrzymy na Chiny od czasów pierwszego cesarza po współczesność, śledząc historię na podstawie najważniejszych symboli Państwa Środka: Wielkiego Kanatu, Wielkiego Muru, Terakotowej Armii, Zakazanego Miasta, Pałacu

Letniego czy Bundu w Szanghaju. Postaramy się odpowiedzieć na wiele frapujących pytań. Czy Chiński Mur to najdłuższe cmentarzysko na świecie? Dlaczego Chińczycy nie lubią tolkienowskiego Smauga? Co ma ze sobą wspólnego dzika gęś i wegetarianizm w buddyzmie? Czy Terakotowa Armia zakończyła rewolucję kulturalną w Chinach i wykończyła Mao Tse Tung? W jaki sposób zdefraudowane środki na budowę Pałacu Letniego doprowadziły do założenia Szanghaju? I jak to możliwe, że w Szanghaju jest... chińska dzielnica? Przyjrzymy się również współczesnym Chinom z największą zaporą wodną, szybkimi pociągami i jedną z największych metropolii świata. A na deser porozmawiamy o słodkich pandach, które skrywają swój mroczny sekret.

11:00-12:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 3

Jak zacząć, by czytelnik przedwcześnie nie skończył (z tekstem)

Prelegent: Instytut Wydawniczy Lepsze Światy

Jakie cele powinny przyświecać pisarzom przy tworzeniu pierwszych stron opowiadania/powieści? Prelekcja jest przeznaczona dla osób tworzących zarówno opowiadania, jak i powieści. Została stworzona na bazie przemyśleń, jakie nasunęła nam lektura tekstów otrzymanych w ramach naboru powieściowego i konkursu na opowiadania grozy.

11:00-18:00 | SOBOTA | HALA C, NR 50

Warsztaty - amulety i naszyjniki i warsztaty słowiańskie

Prowadzący: Fundacja SLAVIPOLE



Odwiedzający stoisko będą mogli stworzyć własny talizman mocy. Najmłodszy wykonają medal-zawieszkę na drewnianym krążku, natomiast starsi uczestnicy przygotowują amulety na naturalnej korze, ozdobione minerałami. Wśród dostępnych wzorów znajdują się między innymi amulety elfickie i krasnoludzkie. W poprzednich latach powodzeniem cieszyły się także kryształy Kyber inspirowane uniwersum Jedi i Sithów. //// Warsztaty słowiańskie - Uczestnik nie tylko własnoręcznie wykona wyjątkową ozdobę lub przedmiot inspirowany światem fantazji, natury i dawnych tradycji, ale również pozna historię, symbolikę oraz ciekawostki związane z jego powstaniem. Gotowe dzieło zabierze ze sobą jako pamiątkę, wraz z opowieścią i nową wiedzą, które nadają mu wyjątkowe znaczenie.

11:30-13:00 | SOBOTA | B2/B – PIĘTRO

Co kryje miasteczko Deltarune? Spiski, sekrety i ukryte tropy **Prelegent: Andref i Krzak**

Każdy, kto grał w Deltarune, na pewno dobrze wie, czym są Dark Worldy i co się w nich dzieje. My jednak skupimy się na niepozornym miasteczku i jego mieszkańcach. Czy są to zwykli sąsiedzi zza płota? A może podróżnicy w czasie i kryminaliści? Ilu z nich skrywa przed nami sekrety? Czy kilka pikseli na ścianie wystarczy, aby określić czas trwania gry?! Podczas tej prelekcji postaramy się omówić wątki, które umykają podczas przeciętnej rozgrywki, a które zasługują na więcej uwagi.



12:00-13:00 | SOBOTA | SCENA GŁÓWNA HALA C

Konrad Gładyszek | Między Słowami – spotkanie z twórcą

Konrad Gładyszek - trener umiejętności interpersonalnych, psycholog i twórca kanału YouTube „Między Słowami”. Od lat zgłębia tajniki komunikacji, mowy ciała i relacji międzyludzkich. Jako trener prowadzi warsztaty oraz szkolenia z zakresu komunikacji niewerbalnej, obsługi klienta i budowania profesjonalnego wizerunku, pomagając uczestnikom lepiej rozumieć innych i skuteczniej się porozumiewać.

12:00-13:00 | SOBOTA | B1 – PARTER

Anna Szumacher – spotkanie autorskie

Prowadzenie: Marek Farfos

Anna Szumacher – pisarka, tłumaczka (m.in. twórczości Agathy Christie i Sarah J. Maas), redaktorka, dziennikarka, z wykształcenia archeolog. Autorka fantastyki, w której łączy zamiłowanie do tworzenia niezwykłych światów z poczuciem humoru, zamiłowaniem do historii i fascynacją magią w różnych odstonach. Zadebiutowała opowiadaniem w magazynie „Fahrenheit” w 2010 roku. Jej teksty ukazywały się m.in. w „Nowej Fantastyce”, „Esensji”, „Creatio Fantastica”, „Fantomie”, „Fantazmatach”, „Silmarisie” i innych czasopismach oraz antologiach poświęconych fantastyce. Za swoją twórczość była wielokrotnie wyróżniana – jej opowiadania otrzymały nominacje do Nagrody im. Janusza A. Zajdla, a autorka trzykrotnie znalazła się w gronie nominowanych do tego prestiżowego wyróżnienia. Jest autorką

kilkudziesięciu opowiadań oraz dwóch rozbudowanych serii fantastycznych: trylogii „Słowotwórczyni” i cyklu „Marii Dee”, a także powieści „Arcana”. Jej debiutancka powieść „Słowodzicielka” ukazała się w 2019 roku i rozpoczęła cykl pełen humoru, przewrotnych pomysłów oraz zabawy konwencją fantasy. Kolejne książki autorki – m.in. „Słowiedźma”, „Słowalkiria”, powieści z cyklu „Marii Dee” oraz „Arcana” – umocniły jej pozycję wśród polskich twórców fantastyki. W swojej twórczości chętnie sięga po motywy fantasy, urban fantasy i opowieści z pogranicza magii oraz codzienności. Sama podkreśla zamiłowanie do historii, nietypowych pomysłów i światów, w których wyobraźnia może działać bez ograniczeń.

12:00-14:00 | SOBOTA | B2/A – PIĘTRO

Zwariowana historia japońskiej atomistyki

Prelegent: Amder

Jak powstała Godzilla? Dlaczego stalowe wiaderko jest tak samo przeklętym narzędziem wśród fizyków jak śrubokręt? Jeśli chcesz poznać odpowiedzi na te i wiele innych nurtujących Was pytań, koniecznie wpadnij na tę prelekcję! Omówimy wkład Japonii w historię fizyki jądrowej: jakie sukcesy odnieśli Japończycy, co stracili w wyniku niewłaściwego wykorzystania energii atomowej oraz jak atom odcisnął swoje piętno na japońskiej kulturze. Na co więc czekasz? Przyjdź i wysłuchaj jednej z najciekawszych i najbardziej tajemniczych prelekcji na konwencji!

12:00-13:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 1

Jak samodzielnie wydać książkę - blaski i cienie

Prelegent: Kamila Goszczyńska

Podczas prelekcji uczestnicy poznają praktyczne aspekty self-publishingu – od pierwszych kroków związanych z przygotowaniem książki, przez proces jej samodzielnego wydania, aż po dystrybucję i promocję gotowego tytułu. Prelegentka przybliży zarówno możliwości, jakie daje niezależne wydawanie książek, jak i wyzwania, z którymi mierzą się autorzy decydujący się na tę drogę.

12:00-13:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 3

Studia nad przyszłością w Polsce - wyrocznie z Pałacu Kultury i Nauki

Prelegent: Mateusz „Nyateusz :3” Wyrzykowski

Czy wiedzieliście, że w samym sercu Warszawy, w murach Pałacu Kultury i Nauki, od lat działają współczesne „wyrocznie”? To tutaj swoją siedzibę ma Komitet Prognoz „Polska 2000 Plus” przy PAN – zespół naukowców, których praca przypomina próbę odczytania przyszłości z szumu informacyjnego współczesnego świata. Podczas spotkania porozmawiamy o podstawach naukowego podejścia do badania przyszłości, o tym jak ta nauka rozwijała się w Polsce, metodzie scenariuszowej, o utajnionym raporcie z lipca 1982 roku.

13:00-14:00 | SOBOTA | SCENA GŁÓWNA HALA C

Andrzej Pilipiuk - spotkanie z twórcą

Prowadzenie: Marek Farfos

Andrzej Pilipiuk (ur. 1974) - pisarz, publicysta i jeden z najbardziej rozpoznawalnych autorów polskiej fantastyki. Urodzony w Warszawie, związany rodzinnie i mentalnie z Wojśławicami w powiecie chełmskim - miejscu, któremu poświęcił wiele tekstów regionalistycznych. Debiutował w 1996 roku opowiadaniem „Hiena”, otwierającym cykl o Jakubie Wędrowyczu, który z czasem stał się jedną z najbardziej rozpoznawalnych serii polskiej fantastyki (ponad 100 opowiadań i kilka mikropowieści). Autor dziesiątek książek, współtwórca kontynuacji „Pana Samochodzika”, od lat związany z Wydawnictwem Fabryka Słów. Poza twórczością literacką aktywnie działa również jako regionalista i badacz historii południowo-wschodniej Lubelszczyzny poprzez fundację „Ku Przyszłości”.

13:00-14:00 | SOBOTA | B1 – PARTER

Łukasz Kucharczyk - prelekcja

Adiunkt w Katedrze Polskiej Literatury Współczesnej i Krytyki Literackiej UKSW, autor przetłomowych monografii o Stanisławie Lemie i Jacku Dukaju, a także publikacji naukowych i krytycznoliterackich dotyczących współczesnej literatury polskiej. Laureat prestiżowej Chrysalis Award przyznawanej przez Europejskie Stowarzyszenie Science Fiction dla najbardziej obiecujących debiutów. Nominowany do Śląkfy

2023 w kategorii Twórca Roku oraz do Nagrody Fandomu Polskiego im. Janusza Zajdla 2023 – to nazwisko, które zdecydowanie trzeba znać, jeśli interesujesz się fantastyką i jej literackim wymiarem.

13:00-14:00 | SOBOTA | B2/B – PIĘTRO

„A więc tak umiera wolność”. Powstanie i upadek Imperium Galaktycznego.

Prelegent: Dżedajka

Historyczno-politologiczne spojrzenie na jedną z najbardziej rozpoznawalnych frakcji w fantastyce w oparciu o m.in. książkę dr. Kempshalla „Powstanie i upadek Imperium Galaktycznego”, a także inne kanoniczne materiały ze świata Gwiezdnych Wojen.

13:00-14:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 1

Wykład o Historii Stand-upu

Prelegent: Jan Znajomski

Podczas tego wykładu uczestnicy poznają fascynującą historię stand-upu – od jego korzeni w klasycznych formach komedii estradowej, aż po współczesne oblicze tego gatunku. Prelegent przybliży kluczowe postacie, które ukształtowały stand-up, oraz momenty przełomowe, które wpłynęły na jego popularność i ewolucję.

13:00-15:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 2

Muzyczny konkurs filmowo-serialowy

Prelegent: Kuro_Ökami

Jesteś miłośnikiem muzyki filmowej? Motywy muzyczne i intra seriali potrafisz nucić z pamięci? W takim razie ten konkurs jest właśnie dla Ciebie. Zapraszamy na wyzwanie z kultową muzyką filmową i serialową — zarówno tą nowszą, jak i starszą — i udowodnij, że jesteś mistrzem wyłapywania dźwięków! Konkurs muzyczny poświęcony ścieżkom dźwiękowym z filmów i seriali z gatunku sci-fi i fantasy!

13:05-14:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 3

Fantastyczne mity i legendy – warsztaty

Prowadzący: Kamila Goszczyńska

Wspólnie zastanowimy się, jaką rolę odgrywają mity w kulturze, historii i literaturze fantastycznej oraz dlaczego od tysięcy lat inspirują twórców i odbiorców. Przyjrzymy się ich symbolice, bohaterom i uniwersalnym motywom, a także temu, jak współcześnie nawiązują do nich książki, filmy i gry. Następnie uczestnicy uruchomią wyobraźnię i spróbują swoich sił w tworzeniu własnych opowieści mitycznych, wymyślając niezwykle postacie, bóstwa, stworzenia oraz legendy wyjaśniające powstanie świata, zjawisk lub niezwykłych miejsc.

14:00-15:00 | SOBOTA | SCENA GŁÓWNA HALA C

Paweł „Bladii” Diduszko – spotkanie z twórcą

Bladii to jeden z najbardziej charakterystycznych twórców gamingowo-rozrywkowych w polskim internecie. Jego znakiem rozpoznawczym są humor, dystans i angażowanie widzów w kolejne wyzwania, podróże i nietypowe pomysły. Gaming



pozostaje ważną częścią jego świata, ale dziś równie chętnie wychodzi poza ekran, tworząc lifestyle'owe formaty, w których nigdy do końca nie wiadomo, co wydarzy się za chwilę.

14:00-15:00 | SOBOTA | B1 – PARTER

Wielkie Starcie: Warhammer 40K kontra StarCraft

Prowadzący: „Rachmistrzowie Chaosu” - Alan Grzymała, Rafał Korona

Wielkie starcie Warhammer 40K kontra StarCraft - To pierwsza z zaplanowanego cyklu porównań dwóch uniwersów często stawianych na przeciw siebie. W tej prelekcji skupimy się na gatunku ludzkim oraz jednocześnie najbardziej ikonicznych frakcjach. Co by się stało, gdyby siły Imperium 40,000 starły się z armią Dominium? Czy Gwardia Imperialna sprostaby terranom, a Space Marines, Marines? W trakcie prelekcji przełożymy teoretyczne rozważania na konkretne scenariusze bitewne: od masowych desantów Gwardii Imperialnej i Terran, przez uderzenia elitarnych oddziałów, aż po logistykę całych kampanii. Przeanalizujemy, jak oba uniwersa radzą sobie z dowodzeniem na froncie, utrzymaniem linii zaopatrzenia i adaptacją taktyk w obliczu nieprzewidywalnego wroga. Celem nie jest wskazanie jednoznacznego „zwycięzcy”, lecz pokazanie, jak różne założenia uniwersów przekładają się na możliwości militarne i jakie wnioski można z tego wyciągnąć jako gracze, twórcy i miłośnicy science fiction. Dla fanów WH40k, StarCrafta, strategii oraz osób szukających rzetelnej



dyskusji. Zachęcamy do pytań, własnych scenariuszy i obrony ulubionej frakcji.

14:00-15:00 | SOBOTA | B2/A – PIĘTRO

Kiedy haker przestał być hot? Jak popkultura programuje nasze mózgi

Prelegent: Denys_marvin_Lazorczyk

Dlaczego po premierze Parku Jurajskiego sale wykładowe na kierunku paleontologia pękały w szwach? Zaczniemy od ewolucji filmowych programistów, by sprawdzić, dlaczego Hollywood nagle odebrało im status „cool buntowników”. Opierając się na badaniach z socjologii mediów, przeanalizujemy m.in. efekt Scully, fenomen Indiany Jonesa oraz syndrom Matrixa. Zobaczymy, jak popkulturowe wizerunki zawodów niepostrzeżenie kształtują nasze poglądy, wpływają na życiowe wybory i redefiniują to, co uważamy za prestiżowe lub niebezpieczne.

14:00-15:30 | SOBOTA | B2/B – PIĘTRO

Ukryte Tokio, bogowie shintō i łowcy demonów – urban fantasy w mandze i anime

Prelegent: Szyszka

Dlaczego w jednych seriach magia ukrywa się przed ludźmi, a w innych całe społeczeństwo żyje obok demonów i potworów? Podczas prelekcji przyjrzymy się różnym modelom świata urban fantasy w mandze i anime – od ukrytych warstw rzeczywistości, przez współczesne interpretacje mitologii, aż po światy pełne

ghouli, pasożytów i łowców demonów. Na przykładach takich tytułów jak Noragami, Tokyo Ghoul, Chainsaw Man, Solo Leveling, Parasyte czy Kamisama Kiss zobaczymy, jak twórcy łączą współczesne miasta z nadnaturalnością. Spróbujemy też odpowiedzieć na pytanie, dlaczego urban fantasy tak dobrze pasuje do estetyki i tematyki współczesnej mangi i anime.

14:00-15:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 1

Od pliku do przygody — domowa manufaktura immersji

Prelegent: Dominik „Darmor” Marciniak

Drukarka 3D może być czymś więcej niż fabryką figurek: pozwala tworzyć tereny, rekwizyty, znaczniki i fizyczne artefakty, które wzmacniają klimat sesji i pomagają przenieść fragment świata gry na stół. Podczas panelu pokażemy, jak wejść w to hobby rozsądnie - bez dużego budżetu i nawet przy bardzo ograniczonej przestrzeni. Przyjrzymy się temu, dlaczego bezpieczniejsza i prostsza drukarka FDM często w zupełności wystarcza na start, również do gier bitewnych. Będzie też o mniej oczywistych zastosowaniach druku 3D: personalizowanych akcesoriach, budowaniu charakteru kampanii i efektownych dodatkach, których przygotowanie nie zajmuje stu lat.

14:00-16:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 3

Umbrella Corporation – akt oskarżenia

Prelegent: Kamil „Ars Bellorum” Wilkos

Raccoon City przestało istnieć. Umbrella upadła. Pozostało już tylko jedno pytanie: kto naprawdę ponosi za to odpowiedzialność? Po latach śledztwa przed sądem stają osoby oskarżone o doprowadzenie do katastrofy, która zmieniła świat. Dowody zostały zabezpieczone. Świadkowie są gotowi. Czas rozpocząć proces.

15:00-16:00 | SOBOTA | SCENA GŁÓWNA HALA C

Lidia Sadowa – spotkanie z twórcą

Lidia Sadowa - polska aktorka teatralna, filmowa, serialowa i dubbingowa. Jest absolwentką warszawskiej Akademii Teatralnej im. Aleksandra Zelwerowicza. Od początku kariery związana jest zarówno z teatrem, jak i produkcjami telewizyjnymi oraz filmowymi. Szerokiej publiczności znana jest z ról w serialach takich jak Ranczo, Stulecie Winnych oraz Na Wspólnej. Występowała również na deskach wielu warszawskich teatrów, m.in. Teatru Narodowego, Teatru Polskiego, Teatru Komedia, Teatru Polonia i OCH-Teatru. Za swoje osiągnięcia sceniczne zdobyła liczne nagrody, w tym prestiżowego Feliksa Warszawskiego dla początkującej aktorki. Dużą popularność przyniosła jej działalność dubbingowa. Użyczyła głosu m.in. postaci Elsy w polskiej wersji filmu Frozen („Kraina lodu”), a także bohaterce V w grze Cyberpunk 2077. Na swoim koncie ma setki ról dubbingowych w filmach, serialach animowanych i grach komputerowych.

15:00-17:00 | SOBOTA | B1 – PARTER**Od demokracji do zamordyzmu - co poszło nie tak w Rosji, jak umarła demokracja i narodził się totalitaryzm****Prelegent: Michał Gołkowski**

Michał Gołkowski – rocznik 1981, relatywnie duży przebieg, ale za to bezawaryjny i bezwypadkowy. Napęd na cztery koła, turbo, klimatyzacja i bogaty pakiet wyposażenia wnętrza. Pisarz oraz poliglota. Z wykształcenia lingwista, z zawodu tłumacz symultaniczny, z zamiłowania – historii wojskowości i antropologii kultury. Najszybsze pióro polskiej fantastyki. Debiutował w nie tak znów odległym 2013 roku i od tego czasu zasypuje wydawnictwa iście hurtową ilością książek – co najmniej dwóch–trzech rocznie. Wciąż poszerzający się zakres jego tematów krąży pomiędzy tematyką wojenną, thrillerem psychologicznym, groteską, powieścią grozy, historią oraz wręcz rasowym, krwistym fantasy. Książki spływają mu z palców na klawiaturę tak szybko, że przeważnie sam nie pamięta, ile ich wydał. Od pewnego czasu zaangażowany – jakby mało tego było! – w prace dwóch spółek gamedevowych: Sylen Studio oraz Red Square Games, zajmujących się produkcją gier wideo, RPG-ów oraz gier planszowych na podstawie jego wciąż poszerzanej, pogłębianej i rozciąganej poza granice przyzwoitości twórczości. Niezrównany prelegent i mówca, potrafiący bez zająknięcia i powtórzenia poprowadzić godzinny wykład o praktycznie dowolnej tematyce – od formowania się organizacji przestępczych we wczesnym okresie poradzieckim aż po techniki oblężnicze starożytnego

Babilonu. Brany prosto z salonu, pierwszy właściciel, brak ukrytych opłat. Okazja jakich mało!

15:00-16:00 | SOBOTA | B2/A – PIĘTRO

O grach, które zmieniły branżę gier — pogadanka o Soulsbornach

Prelegent: Szymon „Szymuś” Bogusz

Na prelekcji porozmawiamy o grach Soulsborne. Przyjrzymy się temu, jaki wpływ miały na obecną branżę gier, czym różnią się między sobą pod względem różnych decyzji projektowych, a także porozmawiamy o tym, co najbardziej lubimy w każdej części i czego zwyczajnie nienawidzimy.

15:00-16:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 1

Jak stworzyć i wydać swój komiks

Prelegent: Hubert Ronek

Jeśli rysujesz, lubisz komiksy i chciałbyś stworzyć własną publikację komiksową, to czas i miejsce, aby dowiedzieć się w jaki sposób zacząć tę drogę i jak stawiać kolejne kroki. Od pomysłu do najsukuteczniejszej formy wydania własnego komiksu. Spotkanie poprowadzi doświadczony autor rysunków i scenariuszy komiksowych, ale również wydawca własnych tytułów (m.in. "W.E." oraz "World of Aghart") - Hubert Ronek (twórca bestsellerowej serii "Wojenna odyseja Antka Srebrnego").

15:00-16:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 2

Gdyby czerwony kapturek miał snajperkę... - historia serialu RWBY

Prelegent: Julia „Frysk” Borys

Dawno, dawno temu pewien animator stworzył świat pełen magii i technologii. Umieścił w nim srebrnooką dziewczynkę, której największym marzeniem było zostanie łowczynią. Dziewczynka przeżywała niesamowite przygody, które śledziło wierne grono fanów. Wraz z przyjaciółmi mierzyła się z potworami, spin-offami, komercjalizacją, śmiercią autora oraz bankructwem studia animacji. Mimo tych wszystkich trudności seria nadal jest produkowana, a fani wciąż czekają na jej kontynuację. Czym jest RWBY? Jakie trudności mają seriale internetowe? O tym dowiesz się na prelekcji, która jest skierowana do osób chcących poznać magiczny świat Remnant.

15:00-16:00 | SOBOTA | Hala A, NR 304

Warsztaty - anielskie aureole z pianki

Prowadzący: Hatrun

Podczas warsztatów uczestnicy będą mogli samodzielnie zaprojektować i wykonać własne anielskie stroiki na głowę. Skrzydlate aureole staną się wyjątkowym dodatkiem do cosplayowych stylizacji oraz oryginalnym rekwizytem podczas sesji zdjęciowych. Każdy uczestnik stworzy niepowtarzalną ozdobę według własnego pomysłu.

15:30-17:00 | SOBOTA | B2/B – PIĘTRO

Worldbuilding dla początkujących twórców

Prelegent: Krzak i Gaia

Tworzysz własne uniwersum i masz problem z tym, jak powinno wyglądać? A może czujesz, że świat w Twojej historii jest płaski i mało przekonujący? Na tej prelekcji dowiesz się, jak temu zaradzić! Gaia, aspirujący pisarz oraz Krzak, początkujący twórca komiksów, pokażą Ci, od czego zacząć i na co zwrócić uwagę. Omówimy najczęstsze błędy popełniane podczas tworzenia świata oraz podpowiemy, jak ich unikać. Nie zabraknie także analizy znanych uniwersów z gier, książek, filmów i kreskówek, z których będzie można wyciągnąć cenne inspiracje.

16:00–17:30 | SOBOTA | B2/A – PIĘTRO

O bocianach, które leczyły, czyli jak lekarze plagi przeniknęli do popkultury

Prelegent: Corvinus Krukowski

Prelekcja łączy historię z popkulturą w przystępny i swobodny sposób. Uczestnicy dowiedzą się, kim byli lekarze plagi, skąd się wywodzili, dlaczego ich strój wyglądał właśnie tak oraz na czym polegała ich praca. Ponadto poznają, w jakich dziedzinach popkultury lekarze plagi zakorzenili się w ostatnich latach i gdzie najczęściej można ich dziś spotkać. Mam nadzieję również zaprosić uczestników do dyskusji na temat tego, jak współczesna popkultura kreuje postać lekarza plagi oraz na ile

ten wizerunek odpowiada historycznym realiom. Na tę prelekcję zaprasza Doktor Plagi – Corvinus Krukowski.

16:00-17:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 1

Seksmisja po amerykańsku? Poznaj Y - ostatniego z mężczyzn

Prelegent: Bartłomiej „BrodyTeller” Olechowski

Co, gdyby Amerykanie stworzyli własną wersję „Seksmisji”? Historia Yoricka i jego małpki zabiera nas do świata, w którym wyginęły wszystkie istoty z męskim chromosomem Y. Podczas prelekcji sprawdzimy, jak komiks Y: Ostatni z mężczyzn odpowiada na pytanie, jak wyglądałaby taka rzeczywistość.

16:00–18:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 2

Warsztaty tańca dawnego

Prelegent: Severila

Pavana, Galiarda, Branle... Brzmi jak czarna magia? Zapraszam Cię na „Warsztaty tańca dawnego”, podczas których nauczysz się kroków, poznasz anegdoty i historie choreografii sprzed 500 lat, dowiesz się, jak niegdyś bawiono się, prezentowano, a nawet walczone na pałacowych parkietach. Weź ze sobą wygodne buty, a odkryjesz zmienne jak w kalejdoskopie figury i układy, które niegdyś królowały na europejskich dworach. Kto wie? Może dzięki nim zabłyśniesz na balach w Śródziemiu, Narnii, Westeros, Vere czy gdziekolwiek poniesie Cię wyobraźnia.



16:00–17:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 3

W świecie Apsar i Peri - istoty nadprzyrodzone w mitologii kurdyjskiej i indyjskiej

Prelegent: Katarzyna „Kasieł” Podstawek

Prelekcja w przystępny sposób przybliży bogaty świat indoiraanckich istot nadprzyrodzonych, w którym zamiast elfów i krasnoludów spotkamy peri, apsary, wodne konie, naginie, dewy, aszurów oraz wiele innych niebiańskich i demonicznych istot.

16:30-17:00 | SOBOTA | SCENA GŁÓWNA HALA C

Pokaz MAYHEMIA

W sobotni wieczór na scenie StarFestu Mayhemia zaprezentuje cosplayowy pokaz tańca akrobatycznego, wcielając się w jedną z postaci świata popkultury. To dynamiczny performance łączący ruch, muzykę i narrację wizualną w spójną, emocjonalną opowieść. Widowisko angażuje formą, nastrojem i filmowym charakterem, wciągając widza w świat, w którym elementy fikcji przenikają się z rzeczywistością. Artystka samodzielnie projektuje i tworzy kostiumy, charakteryzację oraz sceniczny wizerunek, dzięki czemu każdy występ staje się autorską, dopracowaną wizualnie historią.

16:30-20:00 | SOBOTA | HALA A, NR 304

Warsztaty malowania figurek

Prowadzący: Michał Wysocki





Pomoc organizacyjna: Olga Wysocka | Organizator: Polskie Radio Lublin | Sponsorzy: Cheap Miniatures, Hataka Hobby, Rebel

Warsztaty przeznaczone są dla osób, które chcą rozpocząć swoją przygodę z malowaniem figurek lub uporządkować podstawową wiedzę i nauczyć się świadomie dobierać kolory oraz techniki. Podczas zajęć uczestnicy przejdą przez cały podstawowy proces malowania figurki – od przygotowania modelu (figurki będą już podkładowane; omówimy również, jak prawidłowo przygotować i podkładować model), przez wybór palety kolorystycznej i nakładanie kolorów bazowych, aż po cieniowanie, rozjaśnianie i wykonywanie prostych detali. Porozmawiamy również o teorii kolorów i pokażemy, jak korzystać z koła barw przy projektowaniu wyglądu modelu. Uczestnicy dowiedzą się, czym różni się odcień od jasności i nasycenia koloru, jak tworzyć harmonijne palety oraz jak wykorzystać kontrast, aby figurka była czytelna i przyciągała wzrok. W części praktycznej poznamy podstawowe techniki malarskie wykorzystywane w malowaniu figurek: prawidłowe nakładanie farby, jej rozcieńczanie, wash, drybrush, warstwowe rozjaśnianie, edge highlighting oraz proste sposoby tworzenia światła i cienia. Celem warsztatów nie jest stworzenie konkursowego modelu, ale poznanie zasad i technik pozwalających samodzielnie rozwijać swoje umiejętności. Po warsztatach uczestnik będzie potrafił przygotować figurkę do malowania, prawidłowo przygotować i rozcieńczyć farbę, świadomie dobrać prostą paletę kolorystyczną, wykorzystać



podstawowe zależności wynikające z teorii kolorów, nakładać równe kolory bazowe, wykonać podstawowe cieniowanie i rozjaśnianie, zastosować wash, drybrush i edge highlighting, zaplanować kolejność malowania figurki oraz świadomie ćwiczyć kolejne techniki już po zakończeniu warsztatów. Warsztaty mają charakter przede wszystkim praktyczny – teoria będzie przedstawiana na konkretnych przykładach i od razu wykorzystywana podczas malowania. W warsztatach mogą uczestniczyć osoby od 13. roku życia. Figurka otrzymana na warsztaty zostaje własnością uczestnika. Liczba miejsc jest ograniczona – decyduje kolejność zgłoszeń. Zapisy u organizatora przed rozpoczęciem warsztatów.

17:00-18:00 | SOBOTA | B1 – PARTER

Teksty hermetyczne i magiczne w Europie i na Dalekim Wschodzie

Prelegent: Adam Przechrzta

Adam Przechrzta - Historyk, doktor nauk humanistycznych, pedagog, autor artykułów na temat historii, walki nożem i okinawskiego karate. Interesuje się działaniami służb specjalnych. Jako pisarz zadebiutował w 2006 roku, od tego czasu w Fabryce Słów wydał dziewiętnaście powieści oraz zbiór opowiadań. Ma też na koncie kilka "pozafabrycznych" projektów literackich. Jest dwukrotnym laureatem nagrody literackiej im. Jerzego Żuławskiego, w 2014 otrzymał Srebrne Wyróżnienie za „Gambit Wielopolskiego”, a w 2023 za „Sługę honoru”. Ze względu na sprzeciw wobec rosyjskiej agresji na Ukrainę, znalazł się na banliście autorów, których książki usuwane były z

moskiewskich bibliotek (trylogia Materia Prima była tłumaczona na rosyjski i czeski). Zwolennik czytania przy jedzeniu. Czytuje wszystko, od podręczników pszczelarstwa, poprzez literaturę głównonurtową i fantastyczną, aż po romanse dla pań. Te ostatnie przeważnie w poczekalni u dentysty. Marzy o świętym spokoju.

17:00-19:00 | SOBOTA | B2/B – PIĘTRO

Konkurs piosenek z filmów animowanych – rozpoznaj melodię!

Prelegent: PlagueOverlord

Wszyscy znamy tę zabawę! Zapraszamy na konkurs, w którym sprawdzimy, jak dobrze pamiętacie kultowe piosenki z filmów animowanych. Wystarczy wsłuchać się w melodię i odgadnąć, z jakiej produkcji pochodzi dany utwór. Gwarantujemy dobrą zabawę, mnóstwo muzycznych wspomnień i solidną dawkę animowanych hitów – dla każdego, niezależnie od wieku!

17:00-18:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 1

Świat na sprzedaż. Jak reklamy budują fikcyjne światy.

Prelegent: Patryk Sztajdel

W fikcyjnych światach reklama rzadko sprzedaje tylko produkt. Sprzedaje wojnę, bezpieczeństwo, bohaterów, a często także wizję tego, co społeczeństwo ma uznawać za normalne. Podczas prelekcji prześwietlimy reklamy, fikcyjne produkty oraz kampanie propagandowe z dzieł science fiction i fantasy. Zobaczymy, jak jedno hasło lub krótki spot reklamowy potrafią zbudować świat szybciej niż długi dialog, ujawnić jego

pragnienia, lęki i hierarchię, a także pokazać, kto naprawdę sprawuje w nim władzę. Poszukamy również źródeł tych pomysłów w prawdziwym świecie, zestawiając fikcyjne kampanie z autentycznymi reklamami i propagandą. Może się okazać, że najbardziej niepokojące wizje twórców wcale nie musiały wybiegać daleko w przyszłość.

17:00-19:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 3

Konkurs wiedzy o świecie Harry'ego Pottera – II edycja

Prelegent: Eladar i Kashiperu

Sprawdź swoją wiedzę o świecie Harry'ego Pottera i zmierz się w wielkim turnieju wiedzy magicznej! Czekają na Ciebie pytania ze wszystkich siedmiu tomów serii. Zbierz drużynę liczącą maksymalnie 3 osoby i walcz o zwycięstwo w II edycji konkursu. Na rozwiązanie konkursu przewidziano 2 godziny.

17:30-18:00 | SOBOTA | SCENA GŁÓWNA HALA C

Radostaw Hoffman – pokaz mentalisty

Radek Hoffman - psychologiczny iluzjonista, autor i pionier mentalizmu w Polsce – to jeden z najbardziej intrygujących performerów, o którym prawdopodobnie nigdy nie słyszałeś. Zastanawiasz się, dlaczego? Radek przez ostatnie kilka lat mieszkał za granicą i przez ostatnie lata budował swoją międzynarodową karierę, występując na najbardziej prestiżowych scenach świata. Jego pokazy zachwycaly publiczność w luksusowych lokalizacjach, takich jak Shangri-La The Shard w Londynie, Hard Rock Resort w USA czy Four Points

by Sheraton w Dubaju. Współpracował z globalnymi markami, w tym Land Rover, Microsoft, Hilton czy Amazon, dostarczając rozrywki na najwyższym, światowym poziomie. Jest również autorem trzech książek o mentalizmie, a jego najnowsza publikacja "The Art of Revealing" stała się międzynarodowym hitem w 2025 roku. Jego występy to intensywny, interaktywny rollercoaster emocji, w którym publiczność staje się integralną częścią spektaklu. Radek wpływa na decyzje widzów, odczytuje ich myśli i przewiduje przyszłość, tworząc doświadczenie balansujące na granicy rzeczywistości i iluzji. Nie posiada nadprzyrodzonych mocy. Wszystko, co zobaczysz, to efekt mistrzowskiego opanowania technik psychologii, sugestii i percepcji, które dają bardzo przekonujące złudzenie, że posiada on szósty zmysł. Specjalnie na StarFest 2026 przygotował wyjątkowy pokaz, podczas którego odkryjesz niezwykle możliwości ludzkiego umysłu.

17:30-18:30 | SOBOTA | B2/A – PIĘTRO

Światotwórstwo a opowiadanie historii. Jak wykreować fikcyjny świat, który będzie wspierał fabułę i motywy opowieści?

Prelegent: Marcin Moń

Jak sprawić, by po wielu godzinach worldbuildingu (na potrzeby opowiadania, powieści czy kampanii RPG) powstało coś więcej niż ładna, dopieszczona dekoracja, którą bez większej szkody dla fabuły dałoby się podmienić na inną? W jaki sposób, na bazie motywów, wątków i emocji, wykreować uniwersum, dzięki

któremu historia, którą chcemy opowiedzieć, wybrzmi jeszcze mocniej?

18:00-20:30 | SOBOTA | SCENA GŁÓWNA HALA C

Konkurs cosplay

(Koncert JOJE w przerwie występu)

Poczuj magię ulubionych światów i zobacz na żywo niezwykle cosplaye! Uczestnicy zaprezentują swoje stroje, kreatywność i pasję do swoich ulubionych postaci. Czekają nas efektowne prezentacje, dobra zabawa i emocje podczas wyboru zwycięzców!

18:00-19:00 | SOBOTA | B1 – PARTER

Andrzej Łaski – spotkanie z twórcą

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

18:00-20:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 1

Leszek Cibor – prelekcja

Leszek Cibor - Przeciętny Człowiek – twórca kanału na YouTube Przeciętny Człowiek. Od lat związany ze środowiskiem fantastyki i gier RPG, organizator Grojkonów, założyciel Bielskiego Klubu Fantastyki, a obecnie miłośnik popkultury wykorzystujący zdolności narracyjne Mistrza Gry w swojej zawodowej karierze jako lektor, scenarzysta, autor poradników, trener sprzedaży i mówca publiczny. Chętnie porozmawiam o współczesnej psychologii i grach fabularnych.

18:00-19:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 2

Jak budować immersyjne uniwersa fantasy?

Prelegent: Piotr Tango

Jak (i po co) budować immersję? O czym pamiętać, budując światy fantasy, i jakie metody stosować, by zachwycić graczy oraz stworzyć piękną, sprawnie działającą strukturę dopasowaną do potrzeb narracji? Spójność, narracja, systemy magiczne i nie tylko – znajdziemy klucze do budowy światów. Dla pisarzy, Mistrzów Gry i game developerów.

18:30-20:30 | SOBOTA | B2/A – PIĘTRO

UFO w Emilcinie: historia, dowody, hipotezy

Prelegent: Krzysztof Drozd

Historia, która wydarzyła się 10 maja 1978 r. w Emilcinie, gdy Jan Wolski, 71-letni rolnik z tej miejscowości, miał na leśnej polanie napotkać cztery zielonoskóre istoty i zostać przez nie

zaproszony do tajemniczego, unoszącego się w powietrzu pojazdu, do dziś budzi zainteresowanie i rozpala dyskusje. Czy byli to przybysze z innej planety, czy też Jan Wolski został zahipnotyzowany, a jego opowieść była jedynie rezultatem rozgrywki pomiędzy dwoma ufologami? Przez wiele lat jedyną wersją wydarzeń była ta, którą Zbigniew Blania-Bolnar przedstawiał w licznych artykułach i książkach. Dopiero Bartosz Rdułtowski w opublikowanej w 2013 roku książce „PRL i UFO” przedstawił alternatywną hipotezę, która wywołała ogromną dyskusję, ale także na nowo rozbudziła zainteresowanie wydarzeniami w Emilcinie. Czy oprócz opowieści Jana Wolskiego, pośrednio popartej świadectwem 6-letniego wówczas Adama Popiołka, istnieją inne dowody potwierdzające, że w 1978 roku w Emilcinie pojawili się kosmici? Okazuje się, że mimo upływu lat można wskazać wiele nieznanych wcześniej tropów, śladów i dowodów, które pozwalają na nowo zinterpretować tę historię. Krzysztof Drozd jest autorem książki „Emilcin 1978. W poszukiwaniu prawdy”. Na początku lat 80. ubiegłego stulecia współtworzył ruch ufologiczny w Polsce, m.in. organizując Lubelski Klub Popularyzacji i Badań UFO, III Ogólnopolski Zjazd Ufologiczny oraz tzw. „Seminarium emilcińskie”. Poznał osobiście zarówno Jana Wolskiego, jak i Witolda Wawrzonka, jednego z głównych bohaterów i pierwszego badacza zdarzenia. Miał możliwość zapoznania się z relacją Jana Wolskiego, opowiadaną w miejscach, gdzie rozgrywały się wydarzenia, a także wysłuchania Adama Popiołka oraz innych opowieści

związanych ze zdarzeniami z 10 maja 1978 roku. Obserwował z bliska działania organizatorów Pierwszej Polskiej Ekspedycji w rejon Trójkąta Bermudzkiego. Poznał osoby, które w tym czasie zajmowały się rejestracją przypadków obserwacji NOL w Polsce, spotykał się z nimi i prowadził korespondencję. Zapraszał do Lublina na spotkania znanych popularyzatorów tematów z pogranicza nauki, m.in. Arnolda Mostowicza i Krzysztofa Borunia, a także Emmę Popik – pisarkę i przedstawicielkę w Polsce międzynarodowej organizacji MUFON – oraz pasjonatów tematu, takich jak Kazimierz Bzowski.

19:00-20:00 | SOBOTA | B1 – PARTER

Panel dyskusyjny „Od stołu do ekranu – RPG w Internecie: narzędzia, wyzwania i sposoby na udaną sesję online”

Prelegenci: Michał Skrzypek, Kacper Cygan

Czy sesja RPG przez Internet może dostarczyć tyle samo emocji co spotkanie przy wspólnym stole? Podczas panelu porozmawiamy o zaletach i wyzwaniach grania online, budowaniu atmosfery, utrzymywaniu zaangażowania graczy oraz narzędziach ułatwiających prowadzenie sesji na odległość. Podzielimy się własnymi, wieloletnimi doświadczeniami, praktycznymi wskazówkami i sposobami radzenia sobie z problemami. Zapraszamy zarówno mistrzów gry, jak i graczy – świeżaków i weteranów. Każdy znajdzie tu coś dla siebie.

19:00-20:00 | SOBOTA | B2/B – PIĘTRO

O empatii, AI i naszych relacjach z robotami

Prelegent: Agnieszka Maćkowiak

Prezentacja trwa około 45 minut i porusza temat relacji człowieka ze sztuczną inteligencją oraz robotami. W trakcie spotkania uczestnicy poznają wyniki eksperymentów dotyczących empatii wobec robotów, zastanowią się, dlaczego przypisujemy maszynom ludzkie cechy, a także wezmą udział w dyskusji na temat chatbotów AI i ich roli w naszym codziennym życiu. Prelekcja obejmuje również omówienie koncepcji „uncanny valley” (doliny niesamowitości) w kontekście robotów oraz analizę książki „Nie mam ust i muszę krzyczeć”, która stała się punktem wyjścia do rozmowy o świadomości, sztucznej inteligencji i granicach między człowiekiem a maszyną.

19:00-20:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 2

Wehikuł czasu w popkulturze: Święty Graal czy puszka Pandory?

Prelegent: Kamil Brach

Prelekcja poświęcona znanemu w literaturze i filmie motywowi podróży w czasie jako mieczowi obosiecznemu. Przyjrzymy się, jak wyglądają i na jakiej zasadzie działają wybrane wehikuły czasu w popkulturze. Wspólnie z uczestnikami zastanowimy się, czy podróże w czasie są Świętym Graalem – symbolem ludzkiego marzenia o naprawieniu błędów przeszłości – czy raczej puszką Pandory, niosącą niebezpieczne konsekwencje i paradoksy. Spróbujemy odpowiedzieć na pytanie, czy igranie z

czasem może przynieść ludzkości wybawienie, czy raczej doprowadzić do chaosu.

19:00-20:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 3

Pisarz, twórca, influencer - jak działać na rynku wydawniczym w 2026 roku?

Prelegent: Szymon Brennenstuhl, Katarzyna Janoska

Jak promować swoją twórczość w 2026 roku? Czy pisarz jest skazany na bycie influencerem niezależnie od wydania tradycyjnego lub własnego? A jeśli tak, to jak znaleźć swoje miejsce w internetowym chaosie?

20:00-21:00 | SOBOTA | B1 – PARTER

Aichiru Kpop Dance - warsztaty

Prowadzący: Aira, Michiru

Podczas warsztatów uczestnicy zanurzą się w świat koreańskiego popu (K-pop) i poznają energię oraz charakterystyczny styl tego niezwykle popularnego nurtu tanecznego. W programie zajęć znajduje się nauka wybranego układu choreograficznego inspirowanego występami największych gwiazd K-popu. Uczestnicy krok po kroku poznają poszczególne elementy choreografii, pracując nad rytmem, koordynacją ruchową, ekspresją oraz pewnością siebie w tańcu. Warsztaty to doskonała okazja zarówno dla osób, które dopiero rozpoczynają swoją przygodę z K-popem, jak i dla tych, którzy chcą rozwijać swoje umiejętności taneczne w atmosferze pełnej energii i dobrej zabawy.

20:00-21:00 | SOBOTA | B2/B – PIĘTRO

Więcej niż klikana książka - czym są Visual Novel?

Prelegent: Nettle

Podczas prelekcji uczestnicy poznają niezwykły świat gier typu Visual Novel – gatunku, który łączy interaktywną opowieść, literaturę, sztukę wizualną i muzykę, tworząc wyjątkowe doświadczenie dla gracza. Wspólnie przyjrzymy się historii tego rodzaju gier, jego najważniejszym cechom oraz temu, co sprawia, że historie opowiadane w Visual Novel potrafią angażować odbiorców na długie godziny. W trakcie spotkania omówimy najpopularniejsze i najbardziej wpływowe tytuły, poznamy różne odmiany gatunku oraz zastanowimy się, dlaczego Visual Novel zdobyły tak ogromną popularność na całym świecie. Uczestnicy dowiedzą się, jak twórcy budują emocje, kreują bohaterów i wykorzystują wybory gracza do tworzenia wyjątkowych narracji. To idealne wprowadzenie dla osób, które dopiero chcą poznać ten gatunek, jak również dla fanów gier, którzy chcą lepiej zrozumieć fenomen Visual Novel i ich miejsce we współczesnej kulturze gier.

20:00-21:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 1

Strażacy egzorcysty!? Czyli wprowadzenie do serii „Fire Force”

Prelegent: Aleksandra „Natarusix” Stanko

Lubisz demony, epickie bitwy i... strażaków? To anime jest właśnie dla Ciebie! Poznaj świat, w którym ludzie nagle zaczynają płonąć bez wyraźnego powodu. A może jednak kryje



się za tym jakaś tajemnica? Dowiesz się tego podczas tej prelekcji — oczywiście bez spoilerów!

20:00-21:30 | SOBOTA | ANTRESOLA – 2

„Chlupcio Glubcio”, czyli o mniej znanych postaciach z Gwiezdných Wojen (10-lecie „Łotra Jeden”)

Prelegent: Dżedajka

Podczas prelekcji przyjrzymy się mniej znanym postaciom, które często pozostają w cieniu głównych wydarzeń, ale mają własne niezwykle historie, motywacje i wpływ na losy galaktyki.

20:00-21:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 3

Transformacja gatunku Magical Girls na przestrzeni lat

Prelegent: Aya i Akemi

Czy Ty też chciałaś być czarodziejką? Wywodzący się z Japonii gatunek, przepełniony brokatem i magią, stał się źródłem nostalgii dla wielu dzieci, które dziś są już dorosłymi osobami. W trakcie prelekcji opowiemy o pierwszych magicznych dziewczynach oraz o tym, dlaczego były tak innowacyjne. Przeanalizujemy również, jak bardzo japońskie produkcje różnią się od tych tworzonych w innych krajach oraz jak pojawienie się nurtu dark magical girl zmieniło sposób postrzegania czarodziejek.

20:30-21:30 | SOBOTA | B2/A – PIĘTRO

Co łączy „Arcane” i „Valorant”?

Prelegent: Leon i Zizi



Gra i serial, które mają więcej wspólnego, niż mogłoby się wydawać! Podczas interaktywnej prelekcji uczestnicy przyjrzą się światu wykreowanemu przez Riot Games i odkryją, jakie elementy łączą popularny serial animowany „Arcane” oraz grę „Valorant”. Wspólnie zastanowimy się, jak twórcy budują uniwersum, kreują bohaterów, opowiadają historie i wykorzystują podobne motywy wizualne oraz narracyjne w różnych formach rozrywki. Uczestnicy poznają ciekawostki dotyczące obu produkcji, przyjrzą się postaciom, ich historiom i relacjom, a także sprawdzą, jak gry komputerowe i animacja mogą wzajemnie się inspirować. Prelekcja ma charakter angażujący – nie zabraknie pytań, dyskusji i elementów interakcji z publicznością. Na zakończenie uczestnicy będą mogli sprawdzić swoją wiedzę w specjalnie przygotowanym quizie dotyczącym „Arcane”, „Valorant” oraz wspólnego świata Riot Games. To propozycja dla fanów animacji, gier, popkultury i wszystkich, którzy chcą spojrzeć na znane tytuły z zupełnie nowej perspektywy.

21:00-22:00 | SOBOTA | SCENA GŁÓWNA HALA C

Koncert zespołu VIIMAHEIM

Viimaheim to jednoosobowy projekt powstały w 2022 roku. Trzon charakterystycznego brzmienia opiera się na dźwiękach buzuki irlandzkiego wspieranego sekcją rytmiczną (cajon, tamburyn). Projekt powstał jako synergia zamyślenia do dawnych melodii oraz piękna natury. Pomimo instrumentalno-akustycznych aranżacji, muzyka zawiera w sobie pierwiastek

agresywnych heavy metalowych zagrywek. W ramach działalności projektu zostało danych niemal 100 koncertów, w tym m.in. support zespołu Percival na Zamku Ogrodzieniec czy występ na plenerowej Scenie Ognia festiwalu fantastyki Pyrkon. W 2026 roku planowana jest premiera debiutanckiej płyty.

21:00 - do ostatniego gościa | SOBOTA | B1 – PARTER

Karaoke

Kiedy festiwal powoli zwalnia tempo, my dopiero rozkręcamy mikrofony! Zapraszamy na wyjątkowe, nocne karaoke, podczas którego scena należy do Was. Nieważne, czy śpiewasz jak gwiazda, czy tylko wtedy, gdy nikt nie słucha – liczy się dobra zabawa, wspólne śpiewanie i festiwalowa atmosfera. Przygotujcie swoje ulubione kawałki, zbierzcie ekipę i pokażcie, na co Was stać! Śpiewamy tak długo, jak długo są chętni – do ostatniego gościa, ostatniego refrenu i ostatniej nuty.

21:00-22:00 | SOBOTA | B2/B – PIĘTRO

Czy Silent Hill 4: The Room jest najlepszą grą Team Silent?

Prelegent: Gabriela „Nevade” Śmiech

Przez wielu niedocenianych, a wręcz znienawidzony Silent Hill 4: The Room kryje w sobie wiele potencjału, który został stłamszony przez nietrafione rozwiązania czy porównywanie do poprzednich części. Przyjrzymy się zatem tym nietypowym rozwiązaniom, atmosferze gry, bohaterom, fabule i mechanikom i tego, co oczywiście, odróżnia czwartą odsłonę gry od jej przeopprzeczek. Oraz najważniejsze - razem z tym,

w przeciągu około godziny, spróbujemy poprzeć tezę prelekcji, która twierdzi, że jest to najlepsza gra Team Silent.

21:00-22:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 1

MPK Lublin – historia komunikacji na poważnie i z przymrużeniem oka

Prelegent: Mikołaj „Sainageo” Szczukiewicz

Zastanawialiście się kiedyś, jak wyglądała komunikacja miejska kilkadziesiąt lat temu, a jak wygląda dziś? Jeśli tak, ten panel jest dla Was! Porozmawiamy o początkach komunikacji miejskiej w Lublinie w latach 30., zmianach, które przyniósł okres po PRL-u, a także o współczesności – w tym o takich modelach autobusów jak Solaris. Na zakończenie czeka nas autorski performance muzyczny z akordeonem lub keyboardem. Gwarantujemy luźną atmosferę, sporo ciekawostek i solidną dawkę wiedzy!

21:00-22:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 3

Demistyfikacja Draculi: kanon kontra fanon

Prelegent: Iga „Kacchan” Hyła

Popkultura przyzwyczała nas do atrakcyjnego i romantycznego Draculi, który goni za reinkarnacją utraconej miłości. Tymczasem w powieści Brama Stokera próżno szukać przystojnego wampira, a romans... niby jest, ale w zasadzie nie dotyczy tytułowej postaci. Nawet utożsamianie hrabiego z historycznym Władem Palownikiem okazuje się bardziej inicjatywą odbiorców niż intencją autora. Wokół Draculi narosło



mnóstwo koncepcji, które, choć powszechne i brane za oczywistość, z oryginalną powieścią nie mają wiele wspólnego. Dlatego zapraszam Was w podróż do źródeł, podczas której powiemy sobie trochę o faktycznych inspiracjach Stokera, przyjrzymy się temu, co konkretnie do jego książki dodała popkultura, oraz temu, jak właściwie do tego doszło.

NIEDZIELA – 18 PAŹDZIERNIKA 2026

10:00-11:00 | NIEDZIELA | SCENA GŁÓWNA HALA C

Koncert QU☆RTZ IDOLS

Przygotujcie się na wyjątkowy występ inspirowany Love Live! School Idol Project! Prosto znad morza przyjedzie do nas grupa cosplayerek, która wcieli się w μ 's (Muse) i zabierze Was w pełną muzyki, tańca i uśmiechu idolkową podróż! To jednak nie wszystko! Do występu dołączy gość specjalny, którego tożsamość zostanie ujawniona już wkrótce. Razem zadbają o niezapomnianą atmosferę i mnóstwo pozytywnej energii!

10:00-11:00 | NIEDZIELA | B1 – PARTER

2000 lat historii cosplayu - przeszłość, teraźniejszość i przyszłość

Prelegent: Zet / cos.place

W niecałą godzinę zbadamy blisko 2000-letnią drogę od niszowego hobby po globalny przemysł wart miliardy. Przedstawimy wam zaskakujące statystyki naszej kolorowej społeczności, a na koniec spojrzymy w kryształową kulę, by



ujrzeć wizję przyszłości. Prelekcja idealna zarówno dla świeżych cosplayerów i fanów, jak i wieloletnich weteranów!

10:00-12:00 | NIEDZIELA | B2/A – PIĘTRO

Analiza systemu Nen z Hunter x Hunter

Prelegent: Agata „Aya” Rozwadowska

Serie shōnen często mają różne systemy siły, które rozwijają umiejętności walki i sprawność bohaterów. Seria Hunter × Hunter również ma swój unikalny i bardzo rozwinięty system Nen, czyli Siłę Umysłu – ukrytą technikę funkcjonującą w świecie Łowców. Opiera się ona na wykorzystaniu energii życiowej, tak zwanej aury, która może zostać przekształcona w specjalne, paranormalne umiejętności użytkownika. Możliwości Nen są niezwykle różnorodne. Nen jest uznawany za jeden z najbardziej rozwiniętych i złożonych systemów siły wśród serii shōnen. W trakcie prelekcji szczegółowo omówimy ten system oraz sposoby jego wykorzystania. Dodatkowo przygotuję quiz, który „określi” Twój typ Nen na podstawie odpowiedzi na wybrane pytania.

10:00-11:00 | NIEDZIELA | B2/B – PIĘTRO

Omówienie dzienników ekspedycji z gry Clair Obscur: Expedition 33

Prelegent: Julia „Frysk” Borys

Co roku, w dzień Gommage, dzielni ekspedycjoniści wyruszają z Lumier, aby pokonać Malarkę — źródło ich utrapień i przedwczesnych śmierci. Jak dotąd każda z ekspedycji kończy się niepowodzeniem, a ich losy zapisane są na kartach

dzienników pozostawionych w miejscach ich zgonu. Co takiego wydarzyło się podczas ekspedycji? Jakie są najbardziej dziwaczne przyczyny śmierci? Czy sama siła mięśni wystarczy, aby pokonać Malarkę? O tym dowiesz się podczas prelekcji.

10:00-11:00 | NIEDZIELA | ANTRESOLA – 2

Konkursy cosplay. Jak nie zwariować.

Prelegent: Małgorzata „Asterin” Morawska

Prelekcja składa się z dwóch części. Pierwsza to zbiór popularnych mitów i faktów na temat cosplayu. Jest utrzymana w humorystycznym tonie i porusza takie zagadnienia, jak: czy konkursy cosplay są ustawione, ile faktycznie kosztuje stworzenie cosplayu, czy do udziału w konkursie wystarczą jedynie dobre chęci, a także czy środowisko cosplayowe bywa toksyczne. Druga część prezentacji, zdecydowanie dłuższa, poświęcona jest głównemu tematowi prelekcji — konkursom cosplay. Przedstawia ich specyfikę zarówno z perspektywy uczestniczki, jak i organizatorki. Omówiony zostaje przebieg konkursów, ze szczególnym uwzględnieniem poszczególnych etapów. Wyjaśnione zostaje, kim są jurorzy, jak wygląda runda jury, a także przedstawione zostają praktyczne wskazówki i spostrzeżenia. Prelekcja stanowi zbiór przemyśleń popartych dwuletnimi doświadczeniami scenicznymi. Skierowana jest przede wszystkim do początkujących cosplayerów, którzy planują udział w konkursach. Może być również wartościowa dla osób mających już doświadczenie sceniczne — dzięki zawartym poradom i obserwacjom pomoże im lepiej i bardziej



świadomie przygotowywać konkursowe prezentacje cosplay. Ton prezentacji jest lekki i przystępny. Poruszone zostają również dwa trudniejsze tematy — toksyczności oraz równości w cosplayu — jednak omawiane są one bez kontrowersji, w duchu konstruktywnej rozmowy.

10:00-11:00 | NIEDZIELA | ANTRESOLA – 3

Sąd nad Algorytmem – warsztaty dla dzieci 8-13 lat

Prowadzący: Bartosz Sobotka

Czy Algorytm jest pomocnikiem człowieka, czy złodziejem jego uwagi? Podczas interaktywnego warsztatu uczestnicy wezmą udział w niezwykłym procesie Marka Cukierberka — domniemanego właściciela internetu i tajemniczych „albo-rytmów”. Po wysłuchaniu humorystycznego fragmentu książki „Alborytmy Hipotama” dzieci wcielą się w oskarżycieli, obrońców, świadków i członków ławy przysięgłych. Będą bronić Algorytmu albo oskarżać go o podpowiadanie kolejnych filmów, przejmowanie uwagi, wyświetlanie dziwnych reklam i przeszkadzanie w zabawie. Nie będzie jednej narzuconej odpowiedzi. Uczestnicy sami zdecydują, czy Algorytm jest winny, niewinny, czy też powinien działać według nowych zasad. W finale wspólnie stworzymy „Kodeks Uczciwego Algorytmu”. Czas: 55 minut. Wiek: 8–13 lat. Optymalna liczba uczestników: 15–30 osób.





10:00-14:00 | NIEDZIELA | HALA A, NR 312

Pokazy gry bitewnej Warhammer: KillTeam - Fundacja Lubikon

Prelegent: Kacper „Kinaj” Janik

Na pokazach chcemy przedstawić grę bitweną Kill Team, uczestnik może na nich nauczyć się zasad, rozegrać pierwszą grę oraz wejść w hobby kolekcjonowania figurek. Z chęcią podzielimy się naszym doświadczeniem w hobby zarówno jako profesjonalni gracze reprezentujący Polskę na turniejach międzynarodowych jak i osoby zaangażowane hobbystycznie w rozwój zdolności artystycznych związanych z modelowaniem i malarstwem.

10:00-13:00 | NIEDZIELA | HALA C - NR 50

Warsztaty - amulety i naszyjniki

Prowadzący: Fundacja SLAVIPOLE

Odwiedzający stoisko będą mogli stworzyć własny talizman mocy. Najmłodsi wykonają medal-zawieszkę na drewnianym krążku, natomiast starsi uczestnicy przygotowują amulety na naturalnej korze, ozdobione minerałami. Wśród dostępnych wzorów znajdą się między innymi amulety elfickie i krasnoludzkie. W poprzednich latach powodzeniem cieszyły się także kryształki Kyber inspirowane uniwersum Jedi i Sithów.

10:30-11:00 | NIEDZIELA | ANTRESOLA – 1

Trauma – dlaczego robimy to swoim bohaterom?

Prelegent: Sylwia Gudyka



Czy każda interesująca postać musi nieść bagaż trudnych doświadczeń? Dlaczego tak wielu bohaterów literackich, filmowych i serialowych zмага się z traumą, stratą lub bolesną przeszłością? Podczas prelekcji przyjrzymy się temu, czym właściwie jest trauma, jak wpływa na człowieka oraz dlaczego autorzy tak chętnie wykorzystują ją jako narzędzie do budowania postaci i napędzania fabuły.

11:00-12:00 | NIEDZIELA | SCENA GŁÓWNA HALA C

Klockovsky – spotkanie z twórcą

Szymon Bajkow - Klockovsky na swoim kanale YouTube pokazuje LEGO z zupełnie innej perspektywy! W swoich filmach łączący budowanie, historię, kreatywne MOC-e oraz efektowne animacje poklatkowe i storytelling. Jego materiały przyciągają zarówno pasjonatów detali, jak i widzów, którzy lubią dobrze opowiedziane historie!

11:00-12:00 | NIEDZIELA | B1 – PARTER

Najgłupsze odtajnione projekty amerykańskich służb i wojska, o jakich wiemy

Prelegent: Grzegorz „Gretzky” Olifirowicz

Od Cyberkota z wbudowanym radionadajnikiem, przez udawanie wampirów, aż po pomysł wysadzenia Księżyca – te i inne pomysły imperium zza oceanu przedostały się do opinii publicznej dzięki odtajnionym dokumentom. Podczas prelekcji przejdziemy przez subiektywne top 10 najdziwniejszych i

najśmieszniejszych (jeśli lubicie czarny humor) tajnych projektów USA.

11:00-12:00 | NIEDZIELA | B2/B – PIĘTRO

Jak oni rządzą? Przywództwo w Battlestar Galactica.

Prelegent: Anna „Smoczyca” Pawłowska

Gdyby przypadkowi ludzie zarządzili bandą szczęściarzy z PTSD ... nazywałoby się to „Battlestar Galactica”. Podczas prelekcji przyjrzymy się temu, co sprawia, że „Battlestar Galactica” od lat fascynuje widzów – od psychologii władzy, przez decyzje podejmowane w sytuacjach kryzysowych, aż po skomplikowane relacje między ludźmi. Porozmawiamy o nauczycielce u władzy, rodzinie „na swoim”, naukowcu-proroku, a także o tak nieoczywistych elementach jak bimer czy związki zawodowe. Nie zabraknie również tematów buntu na pokładzie oraz pytania, w jaki sposób ludzie przyczynili się do upadku i przemiany Cylonów. To prelekcja dla osób, które chcą wrócić do świata „BSG”, spojrzeć na niego z nowej perspektywy i zanurzyć się w nostalgii połączonej z odrobiną refleksji nad naturą władzy, społeczeństwa i ludzkich wyborów.

11:00-12:00 | NIEDZIELA | ANTRESOLA – 1

Czy z horroru można się śmiać?

Prelegent: Łukasz Rzadkowski

Choć horrory potencjalnie mają wzbudzać w nas strach, to wiele z nich skupia się na zupełnie innych, często sprzecznych emocjach. Horror komediowy to pojęcie często występujące w



kulturze, ale co za nim stoi i jak wygląda w praktyce? Pamiętaj — śmiech to zdrowie, zadbaj o siebie i wpadnij na prelekcję!

11:00-12:00 | NIEDZIELA | ANTRESOLA – 2

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

Prelegent: Franciszek Piątkowski

Wyruszymy w podróż przez Lubelszczyznę śladami dawnych wierzeń, legend i historii naszych słowiańskich przodków. Odwiedzimy miejsca, w których do dziś można odnaleźć echa ich życia, kultury i duchowości. Na tej trasie spotkamy także postacie znane z dawnych podań – demony, duchy i Starych Bogów, którzy od wieków zamieszkują lokalne opowieści i wyobraźnię mieszkańców. To fascynująca wyprawa do świata słowiańskich korzeni, gdzie historia przeplata się z legendą.

11:00-12:00 | NIEDZIELA | ANTRESOLA – 3

Czy białkowy organizm jest nam potrzebny - rozmowa z publicznością

Prelegent: SLAVIPOLE

Sztuczna inteligencja, automatyzacja, media społecznościowe, algorytmy decydujące o tym, co oglądamy i czytamy — postęp technologiczny zmienia świat szybciej niż kiedykolwiek wcześniej. Czy rzeczywiście prowadzi nas ku lepszej przyszłości, czy może stwarza nowe problemy, z którymi społeczeństwo nie jest jeszcze gotowe się zmierzyć?





Odpowiedzi na te pytania poszukane zostaną wspólnie z uczestnikami dyskusji.

11:00-12:00 | NIEDZIELA | HALA A, NR 304

Warsztaty: tworzenie kokardek w stylu himekaji, lolita

Prowadzący: Hatrun

Warsztaty tworzenia kokardek to okazja do wykonania własnego, wyjątkowego dodatku inspirowanego japońską modą alternatywną. Uczestnicy stworzą parę kokard do włosów lub jedną broszkę. Gotowe ozdoby będzie można wykorzystać jako dodatek do fryzury, ubrania lub całej stylizacji.

12:00-13:00 | NIEDZIELA | SCENA GŁÓWNA HALA C

Marcin Kruszewski (@Prawo.Marcina) – spotkanie z twórcą

Do naszego festiwalu dołącza Prawo Marcina Marcin Kruszewski – prawnik z pasją do edukacji! Absolwent Uniwersytetu Warszawskiego, twórca największego profilu prawniczego w Polsce, gdzie codziennie tłumaczy prawa ucznia, konsumenta i każdego obywatela. TikToker roku 2023 według See Bloggers. Edukacyjny TikToker roku 2024 według TikTok Polska. Nie możemy się doczekać, aż podzieli się swoją wiedzą i doświadczeniem na żywo!

12:00-13:00 | NIEDZIELA | B1 – PARTER

Południowa kawka z Sinister Project - spotkanie z trójką pisarzy pragnących zmienić świat



Prelegenci: Kaja Flaga-Andrzejewska, Jarosław Dobrowolski i Janusz Stankiewicz

Sinister Project to projekt wydawniczy stworzony przez pisarzy, dla pisarzy i czytelników, którzy szukają wyjątkowych opowieści. Naszą misją jest popularyzowanie literatury fantastycznej, thrillerów oraz książek przekraczających granice gatunków. Tworzymy przestrzeń, w której oryginalne historie znajdują swoje miejsce, a autorzy mogą realizować swoje literackie marzenia.

12:00-14:00 | NIEDZIELA | B2/A – PIĘTRO

Najlepsze japońskie reklamy

Prelegent: Kuro_Ōkami

Jeżeli myśleliście, że w życiu już wszystko widzieliście, to zapraszam serdecznie na pokaz japońskich reklam - konfuzja mózgu gwarantowana!

12:00-13:00 | NIEDZIELA | B2/B – PIĘTRO

Doomer – mem, filozofia czy styl życia?

Prelegent: Wojciech Mazurek

Kim jest doomer i dlaczego stał się jednym z najbardziej rozpoznawalnych archetypów współczesnego Internetu? Podczas prelekcji przeanalizowane zostanie zjawisko doomera — od jego genezy, ewolucji i wpływu na kulturę internetową oraz muzykę, po mniej oczywiste inspiracje zaczerpnięte z XIX-wiecznej literatury i filozofii. Omówione zostanie, w jaki sposób współczesna kultura przetworzyła i zreinterpretowała dawne

idee pesymizmu, alienacji czy egzystencjalnego niepokoju, nadając im nową formę w postaci internetowego mema. Przedstawione zostaną również najważniejsze archetypy związane z fenomenem doomera oraz przyczyny jego popularności. W trakcie spotkania podjęta zostanie próba odpowiedzi na pytanie, czy doomer jest jedynie romantyzacją depresji i nihilizmu, czy może stanowi trafną diagnozę problemów współczesnego świata. Na zakończenie rozważone zostanie, czy istnieje droga wyjścia z pesymistycznej perspektywy, która definiuje ten fenomen.

12:00-13:00 | NIEDZIELA | ANTRESOLA – 1

Kolej na anime; Anime na Kolej - czyli o transporcie szynowym w Mandze i Anime

Prelegent: Amder

Dla Japończyków kolej odgrywa bardzo istotną rolę. Swoją potęgą oraz zaawansowaniem technicznym zachwyca i inspirowa kolejne pokolenia, zwłaszcza artystów tworzących mangę i anime. Podczas tej prelekcji omówimy wybrane motywy kolejowe występujące w anime i mandze oraz ich symbolikę. Spotkanie skierowane jest do wszystkich, szczególnie do osób, które mają kontakt z tą formą transportu jedynie okazjonalnie.

12:00-13:30 | NIEDZIELA | ANTRESOLA – 2

Dlaczego zabijamy bogów w japońskich mediach?

Prelegent: Sebastian Księski

Odwołania do realnych religii Zachodu oraz motyw zabijania bogów w fikcyjnych światach anime i gier wideo. Podczas prelekcji przyjrzymy się temu, skąd bierze się fascynacja przedstawianiem bóstw jako istot, które można podważyć, pokonać, a nawet zabić.

12:00-14:00 | NIEDZIELA | ANTRESOLA – 3

Rycerze, najemnicy i mistrzowie – sztuki walki dawnej Europy

Prelegent: Kamil „Ars Bellorum” Wilkos

Miecz to dopiero początek. Jak naprawdę walczono w dawnej Europie? Czy wiemy, jak walczyli greccy hoplici? Jak wyglądała technika walki legionistów rzymskich? Czy wikingowie wygrywali siłą, czy może umiejętnościami? Czy rapier miał przewagę nad szablą i dlaczego spada była jedną z najbardziej precyzyjnych i niebezpiecznych broni w historii?

12:00-13:00 | NIEDZIELA | HALA A - NR 304

Warsztaty Origami - Japońska sztuka składania papieru

Prowadzący: Izabela „Cebularz” Horoch

Warsztaty origami będą trwały godzinę. W tym czasie nauczysz się, jak z prostego kawałka papieru stworzyć efektowne figury! Poznasz podstawowe techniki składania papieru i krok po kroku wykonasz kilka ciekawych modeli. Warsztaty są idealne dla początkujących – nie potrzebujesz wcześniejszego doświadczenia. Wystarczy odrobina cierpliwości i chęć do tworzenia!

13:00-15:00 | NIEDZIELA | B1 – PARTER

Leszek Cibor - prelekcja

Prowadzący kanał na YouTube Przeciętny Człowiek. Od lat związany ze środowiskiem fantastyki i gier RPG, organizator Grojkonów, założyciel Bielskiego Klubu Fantastyki, a obecnie miłośnik popkultury wykorzystujący zdolności narracyjne Mistrza Gry w swojej zawodowej karierze jako lektor, scenarzysta, autor poradników, trener sprzedaży i mówca publiczny. Chętnie porozmawiam o współczesnej psychologii i grach fabularnych.

13:00-14:00 | NIEDZIELA | B2/B – PIĘTRO

Wyrzucony z drużyny bohaterów

Prelegent: Szyszka

W ostatnich latach w mandze i anime wyraźnie widać rosnącą popularność motywu „wyrzuconego bohatera” — postaci, która zostaje uznana za zbędną, słabą albo niepasującą do drużyny i... odpada z gry. Co ciekawe, bardzo często okazuje się później, że to właśnie ona była jej ukrytym filarem. Podczas prelekcji przyjrzymy się najważniejszym tytułom wykorzystującym ten motyw i spróbujemy je uporządkować: czy mamy do czynienia z historią o zemście, samorozwoju, a może o odnalezieniu własnego miejsca poza „główną drużyną”? Ale to nie tylko analiza popkultury. Motyw wyrzucenia z drużyny dotyka czegoś bardzo realnego: doświadczenia odrzucenia, utraty pozycji, relacji albo sensu — sytuacji, które potrafią mocno uderzyć w

poczucie własnej wartości. Spróbujemy więc spojrzeć na te historie z perspektywy psychologii. Zapraszamy.

13:00-14:30 | NIEDZIELA | ANTRESOLA - 1

„Co za show!” – pierwszy konkurs cosplay

Prelegent: Iga „Change” Suchojad

Prelekcja poświęcona przygotowaniu do udziału w konkursach cosplay, ze szczególnym uwzględnieniem części scenicznej. Omówione zostaną zasady tworzenia inscenizacji, planowania występów oraz efektywnego wykorzystania przestrzeni scenicznej. Przedstawione zostaną zagadnienia związane z dobozem postaci, ruchem scenicznym oraz budowaniem czytelnych i angażujących prezentacji konkursowych. W drugiej części omówiony zostanie przebieg rundy jury oraz sposoby przygotowania się do oceny konkursowej. Zaprezentowane zostaną podstawowe materiały wykorzystywane podczas prezentacji kostiumu, takie jak progress book, materiały referencyjne, dokumentacja procesu tworzenia (progress pics) czy moodboard. Dla zainteresowanych przewidziana jest możliwość udziału w krótkiej, pokazowej rundzie jury. Przedstawione zostaną również najważniejsze różnice pomiędzy kategorią cosplay a kategorią projektu własnego.

13:30-15:00 | NIEDZIELA | ANTRESOLA 2

Mitologie Japonii i Chin – co, gdzie, jak i dlaczego?

Prelegent: Julia „Nini” Górka



Podczas prelekcji przyjrzymy się mitologiom wybranych, najbardziej znanych państw Azji. Porozmawiamy o ich charakterystycznych elementach, a także o dostrzegalnych między nimi podobieństwach i różnicach. Zastanowimy się również, jak poszczególne mitologie różnią się od tych, które znamy z innych kultur.

14:00-15:00 | NIEDZIELA | SCENA GŁÓWNA HALA C

Koncert zespołu Furusato Idols

Hejka! Tutaj Furusato Idols! Furusato Idols to lokalna grupa coverowo-taneczna, która od ponad dwóch lat pojawia się na scenach konwentowych. Występy grupy można było zobaczyć podczas wielu wydarzeń, między innymi na Akirze, Nejiro, Lubikonie czy poprzednich edycjach Starfest. Tegoroczny Starfest będzie dla Furusato Idols wyjątkowy — grupa pojawi się na festiwalowej scenie już trzeci rok z rzędu! To zdecydowanie powód do świętowania! Poza występami na żywo działalność grupy można również śledzić na YouTube, gdzie publikowane są różnorodne covery. W dotychczasowych występach pojawiały się między innymi $\mu's$ i Aqours z *Love Live!*, Wonderlands x Showtime z *Project Sekai*, a nawet BABYMETAL. Na tegoroczny Starfest przygotowywany jest zupełnie nowy występ, dlatego warto zajrzeć pod scenę i przekonać się, co tym razem przygotowało Furusato Idols.

Gрупę będzie można spotkać również przy stoisku przez resztę konwentu, natomiast na scenie pojawi się w niedzielę, 18 października. Do zobaczenia pod sceną i przy stoisku!



14:00-15:00 | NIEDZIELA | B2/A – PIĘTRO

Wanny, zlewy i onseny - czyli o Japońskiej sztuce higieny w mandze i anime

Prelegent: Amder

Czy kiedykolwiek zastanawialiście się, jak wygląda kwestia higieny w Japonii? Dlaczego kultura dbania o czystość jest tam tak wysoko rozwinięta? I czemu w niemal każdym anime musi pojawić się scena w gorących źródłach? Jeśli nie znacie odpowiedzi na te pytania, koniecznie wpadnijcie na tę prelekcję! Poznacie sekrety japońskiej kultury higieny, podstawowe zasady savoir-vivre'u oraz motywy związane z higieną, które często pojawiają się w mandze i anime. Przyjdźcie i wysłuchajcie najczystszej prelekcji na tym konwencie!

14:00-15:00 | NIEDZIELA | B2/B – PIĘTRO

Przepis na bohatera idealnego – jak stworzyć dobrze napisaną postać?

Prelegent: Nettle

Co sprawia, że jedni bohaterowie na długo zapadają w pamięć, a inni wydają się płascy lub irytujący? Podczas tej prelekcji porozmawiamy o najczęstszych błędach popełnianych przy tworzeniu głównych postaci oraz o prostych zasadach, które pomagają ich uniknąć. Przyjrzymy się przykładom z różnych mediów i pokażemy, jak wykorzystać kartę postaci, by stworzyć bohatera, który będzie spójny, interesujący i wiarygodny.



14:00-15:00 | NIEDZIELA | ANTRESOLA – 3

Czy Japonia naprawdę jest taka dziwna? O zwyczajach, które zaskakują świat.

Prelegent: Agnieszka Maćkowiak

Prezentacja obejmuje różne zjawiska występujące w kulturze japońskiej oraz ich źródła. Porusza takie tematy jak fenomeny honne i tatemae, znaczenie mediacji, sztucznie zaniżane statystyki dotyczące przestępstw, regularne wizyty policjantów w domach Japończyków, a także podejście Japończyków do yakuzy.

STOISKA PROGRAMOWE

W samym centrum festiwalowego świata znajdziesz STOISKA PROGRAMOWE – miejsca, gdzie pasja spotyka się z wiedzą, kreatywnością i... odrobiną szaleństwa. To przestrzenie tworzone przez autorów, twórców, popularyzatorów kultury, artystów i organizacje, które współtworzą program wydarzenia – nie tylko zza prelekcyjnego stołu, ale i twarzą w twarz z uczestnikami.

To właśnie tu rodzą się nowe znajomości, pomysły i inspiracje. Stoiska programowe to dusza festiwalu – nie przegap ich, bo każdy ma swoją opowieść!

BC SPARKING VOID LUBELSKI KLUB BEYBLADE (HALA A, 303)

Zapraszamy na stoisko BC Sparking Void – Lubelskiego Klubu Beyblade! Czekają na Was epickie walki wirujących bączków, turniejowa adrenalina i mnóstwo świetnej zabawy dla fanów





Beyblade i nie tylko. Dopiero zaczynasz? Spokojnie – wszystko wyjaśnimy i pokażemy! Niezależnie od tego, czy jesteś doświadczonym Bladerem, czy dopiero stawiasz pierwsze kroki – nasze stoisko to idealne miejsce, żeby poznać zasady gry, historię Beyblade i spróbować swoich sił w pojedynkach. Beyblade to nie tylko zabawa – to pasja z japońskimi korzeniami! Inspiracją do stworzenia tych wirujących zabawek były tradycyjne azjatyckie bączki „beigoma”. Pierwszy nowoczesny model – „Spin Dragoon” – został wydany w 1999 roku przez Takara Tomy i od tamtej pory Beyblade podbiło serca graczy na całym świecie. Dyski? Bączki? Kręcioły? Niezależnie jak je nazywasz – przyjdź, zakręć i sprawdź, kto zostanie mistrzem areny! Launch harder i do zobaczenia na miejscu!

COSINUS YOUNG 15+ (HALA C, NR 176)

"COSINUS YOUNG 15+ na Starfest 2026! W planach mnóstwo atrakcji, warsztatów i niespodzianek dla wszystkich uczestników festiwalu! Sprawdźcie, co dla Was zaproponowali (godziny orientacyjne): Warsztaty z lepienia – uwolnijcie swoją kreatywność! Losowanie darmowych fantów (ilość ograniczona do wyczerpania zapasów) – zgarnijcie fajne gadżety!

Sobota: 10:00 – 14:00: Rysowanie portretów stylizowanych |
11:30 – 13:30: Warsztaty z rysowania komiksów | 14:00 – 16:00:
Stoisko do malowania toreb | Niedziela: 10:00 – 14:00:
Rysowanie portretów stylizowanych | Start o 12:00: Pokaz mody!
14:00 – 16:00: Stoisko do malowania toreb



FUNDACJA MAM MARZENIE (HALA C, NR 161)

Misją Fundacji Mam Marzenie jest spełnianie marzeń dzieci cierpiących na choroby zagrażające ich życiu. Fundacja realizuje marzenia podczas często trudnej walki o zdrowie, ponieważ mają one niezwykle ważny aspekt terapeutyczny. Pozwalają dzieciom choć na chwilę zapomnieć o leczeniu, zamienić szpitalne sale na świat radości, przygód i beztroski. W ciągu 21 lat działalności spełnili już ponad 10 000 marzeń dzieci z całej Polski. Zapraszamy do odwiedzenia ich stoiska, gdzie będzie można zakupić m.in. materiały plastyczne (kredki, plastelinę, flamastry), książki, kolorowanki, puzzle, pluszaki, gry i zabawki. Dla najmłodszych przygotowali również zagadki o zdrowiu. Cały dochód ze sprzedaży zostanie przeznaczony na spełnianie marzeń Podopiecznych Oddziału Lublin.

FUNDACJA SLAVIPOLE (HALA C, NR 49,50)

SLAVIPOLE przywraca do życia historię, kulturę i tradycje dawnych Słowian. Na ich kanale i w mediach społecznościowych można znaleźć fascynujące opowieści historyczne, rzetelną wiedzę etnograficzną, sztukę ludową oraz bogactwo dziedzictwa kulturowego przodków. Poprzez popularyzację historii, dawnych wierzeń, obyczajów i tradycji, Fundacja inspirowa do odkrywania własnych korzeni oraz lepszego poznawania słowiańskiej tożsamości. To przestrzeń dla wszystkich pasjonatów historii, kultury i dziedzictwa, którzy chcą zgłębiać świat dawnych Słowian i czerpać z niego inspirację dla współczesności.

HANGAR Z POTWORAMI (HALA C, NR 155)

Zapraszamy na wystawę modeli i rekwizytów klubu „Hangar z Potworami”. Dlaczego hangar? Bo można w nim przechowywać wszystko – od ekwipunku, broni i czołgów po statki oraz okręty kosmiczne. Dlaczego z potworami? Bo nie budujemy tego, co istnieje naprawdę. To miejsce, do którego świat rzeczywisty nie ma wstępu. Owszem, może pojawić się czołg, samolot czy inny znany pojazd, ale na pewno nie zobaczycie go w autentycznych oznaczeniach ani historycznej konfiguracji. Nasz klub skupia się na kreatywności, alternatywnych wizjach i modelarskiej fantazji. Zdarza się, że tak zwani „prawdziwi” modelarze określają nasze prace mianem potworków, dziwadeł, wymysłów, a czasem nawet używają bardziej dosadnych określeń. My jednak traktujemy to jako komplement. Jeśli więc interesuje Cię nieco mniej oczywiste oblicze modelarstwa, pełne wyobraźni, nietypowych konstrukcji i autorskich pomysłów – serdecznie zapraszamy!

HUBERT RONEK - KOMIKSY - POP KADR (HALA C, NR 30)

Hubert Ronek - rysownik bestsellerowej serii komiksowej "Wojenna odyseja Antka Srebrnego" oraz twórca "W.E." - hitu komiksowego crowdfundingu. Autor rysunków do gry "ZUUUPA!" - gorącej premiery wyd. Muduko. W swoim dorobku ma tysiące plansz komiksowych i rysunków, publikacje w albumach, antologiach, podręcznikach, magazynach i prasie (np. "Kumpel", "Victor Junior", czy "Hop i Siup").

Rysownik ogólnopolskich programów edukacyjnych, np. "Szkoła bez przemocy", Sieci@ki", czy "SuperMOC POMAGANIA". Obecnie pracuje nad projektem POP KADR, w ramach którego wydaje m.in. serię fantasy "World of Aghart" i prowadzi kanał YT.

KULTYŚCI KOTÓW (HALA C, NR 177)

Nietuzinkowa organizacja charytatywna, która z humorem i pasją realizuje szlachetną misję ratowania, wspierania i promowania dobrostanu kotów. Choć sama nazwa może wywoływać uśmiech, kryje się za nią poważna działalność na rzecz naszych miauczących przyjaciół. „Kultyści Kotów” to również pełna empatii i humoru społeczność, która organizuje wydarzenia tematyczne, warsztaty oraz kampanie społeczne. Wszystko po to, by zarażać miłością do kotów i zachęcać do niesienia im pomocy. Dla nich każdy kot to istota zasługująca na szacunek, a każde mruczenie jest najlepszym dowodem na to, że warto pomagać. Dołącz do kultu... tzn. do grona kocich entuzjastów i razem z nimi działaj na rzecz naszych futrzastych braci mniejszych!

LEGIO XIII GMV PRO ANTICA (HALA C, NR 163)

Stowarzyszenie Pro Antica to grupa rekonstrukcyjna odtwarzająca Legion XIII GMV – XIV Legion Bliźniaczy Marsa Zwycięskiego. Ich działalność obejmuje szeroki okres od V w. p.n.e. do IV w. n.e., z naciskiem na wierne odwzorowanie rzymskiego uzbrojenia i dyscypliny wojskowej. Specjalizują się

w pokazach musztry z komendami wydawanymi po łacinie. Szczególną uwagę zwracają na życie codzienne legionistów, zwłaszcza w najmniejszych jednostkach – contuberniach – gdzie ośmiu żołnierzy dzieliło wspólny namiot, obowiązki i czas wolny. Pokazują również religijne obrzędy rzymskie, życie domowe obywateli, a także różnice między pozycją kobiety a niewolnicy w rzymskim domu. Dają publiczności możliwość przyjrzenia się z bliska elementom uzbrojenia, wysłuchania opowieści o rzymskich wyprawach wojennych i bitwach oraz doświadczenia realiów życia w starożytnym Rzymie.

LITTLE HIKIKOMORI (HALA C, NR 98)

Little Hikikomori to cosplayerka, która od lat dzieli się swoją pasją z fanami w Polsce i na świecie. Współpracowała z firmami z branży gier komputerowych i aktywnie działa w środowisku eventowym, a jej twórczość została doceniona również w telewizji - udzieliła wywiadu w programie „Pytanie na śniadanie”. Od niemal 10 lat związana z cosplayem, a od 3 lat prowadzi warsztat Usagi no Mimi, którego stoisko możecie odwiedzić przez wszystkie dni wydarzenia. Specjalizuje się w tworzeniu realistycznych uszu i ogonów z futra oraz akcesoriów z druku 3D.

LISIA NORA STREFA GIER RYTMICZNYCH (HALA C, NR 174)

Lisia Nora to ekipa pasjonatów gier tanecznych i rytmicznych, która od lat bawi i zachwyca uczestników na konwentach w Polsce. Są znani z wystawiania popularnych i kultowych gier,

takich jak Stepmania, Pump It Up, Project Diva i wielu innych. Lisia Nora to nie tylko dostawcy sprzętu, ale też społeczność, która łączy ludzi o wspólnych zainteresowaniach i pasjach. Jeśli lubisz muzykę, taniec i dobrą zabawę, zapraszamy Cię do odwiedzenia Strefy Gier Rytmicznych - Hala C, stanowisko nr 174.

LUBELSKA SZKOŁA SZTUKI I PROJEKTOWANIA (HALA C, NR 157)

Lubelska Szkoła Sztuki i Projektowania zaprasza na swoje stoisko podczas Festiwalu StarFest. Będzie to okazja do obejrzenia prac słuchaczy specjalności Charakteryzacja i Wizaż oraz pokazów tworzenia efektownych charakteryzacji inspirowanych światem fantasy. Na odwiedzających czeka również wystawa prac dyplomowych oraz możliwość poznania oferty edukacyjnej szkoły. Lubelska Szkoła Sztuki i Projektowania od ponad 20 lat kształci przyszłych projektantów, fotografów, filmowców, charakteryzatorów i artystów wizualnych, łącząc rozwój umiejętności artystycznych ze specjalistycznym przygotowaniem zawodowym. W ofercie szkoły znajdują się m.in. kierunki: charakteryzacja i wizaż, projektowanie graficzne, aranżacja wnętrz, fotografia, realizacja obrazu filmowego oraz projektowanie ogrodów.

LUTEN, STOWARZYSZENIE LUBELSKIE TOWARZYSTWO EDUKACYJNO-NAUKOWE (HALA C, NR 164)

Nauka jest fantastyczna! Wiedzą o tym od dawna, dlatego chcą dzielić się swoją pasją i pokazywać, że odkrywanie świata to

wspaniała przygoda – pełna zaskoczeń, eksperymentów i fascynujących opowieści, które mogą konkurować z najlepszą fantastyką. Lubelskie Towarzystwo Edukacyjno-Naukowe (LuTEN) to organizacja, która z powodzeniem łączy naukę z kulturą i wyobraźnią. Tworzą ją pasjonaci – naukowcy, dydaktycy i popularyzatorzy nauki, głównie związani z UMCS i środowiskiem fizyków – którzy od lat pokazują, że nauka nie musi być ani nudna, ani trudna. W swoich projektach edukacyjnych łączą pokolenia, budują mosty między teorią a praktyką, a przede wszystkim inspirują do samodzielnego myślenia. Na festiwalu zapraszają do swojego stoiska pełnego naukowych eksperymentów, zagadek logicznych i zabaw z fizyką – takich, które zadziwiają, rozśmieszają i na długo pozostają w pamięci. Dowiesz się, jak wygląda pieniądz pod lupą fizyka, na czym polega naukowa współpraca między seniorami a juniorami oraz dlaczego eksperymentowanie jest formą kreatywności w czystej postaci. Jeśli jesteś fanem fantastyki naukowej, nie możesz przegapić tego miejsca! Bo tutaj nauka naprawdę spotyka się z wyobraźnią.

MOK ŚWIDNIK – STREFA HISTORII (HALA C, NR 165)

Strefa Historii jest miejscem poświęconym historii Świdnika i jego mieszkańców, ze szczególnym uwzględnieniem tradycji lotniczych, motoryzacyjnych oraz wydarzeń społeczno-historycznych miasta. W Strefie Historii prowadzone są zajęcia dydaktyczne dla wszystkich grup wiekowych, łącząc edukację z nowoczesnymi formami przekazu oraz aktywnym

uczestnictwem odwiedzających. Strefa Historii zaprasza dzieci i młodzież na zajęcia tematyczne dostosowane do wieku uczestników. Uczestnicy poznają historię lotnictwa w Świdniku, budowę maszyn latających i sylwetki osób związanych z przemysłem lotniczym. Zajęcia obejmują również historię motocykli WSK, ich budowę oraz znaczenie dla Świdnika. W Strefie Historii odbywają się także zajęcia dla starszych uczniów (klasy VI–VIII i szkoły ponadpodstawowe), poświęcone historii PRL, Solidarności i lokalnym formom oporu społecznego.

NANOKARRIN (HALA A, NR 311)

Polska grupa dubbingowa, która od 17 lat zrzesza zarówno amatorów, jak i profesjonalistów interesujących się szeroko pojętą tematyką lokalizacji filmów, seriali, animacji, gier i piosenek. Na StarFeście rozkładają polowe studio nagraniowe, gdzie uczestnicy imprezy mogą spróbować sił w dubbingu. Udostępniają również kącik rysowniczy i wygodne leżaki. Nie zabraknie wielu ciekawych prelekcji czy warsztatów! Zapraszamy! www.nanokarrin.pl

NIEZWYCIĘŻONA WIOSKA GALÓW (HALA C, NR 159)

Na Starfeście 2026 pojawi się wyjątkowa Wioska Galów inspirowana kultową serią „Asterix i Obelix”. Projekt ten doskonale uzupełni znaną już uczestnikom Wioskę Rzymian, tworząc jeszcze bardziej klimatyczną przestrzeń dla fanów komiksów, filmów i cosplayu. Na odwiedzających czekać będą

cosplaye bohaterów serii przygotowane między innymi przez @aduadu_cosplay, @karo_sphere oraz innych pasjonatów. Wioska zostanie wyposażona w bogatą scenografię i dekoracje, takie jak ścianka do zdjęć, rekwizyty, kociółek z magicznym napojem, makiety oraz eksponaty nawiązujące do świata nieugiętych Galów. Przez cały czas trwania konwentu uczestnicy będą mogli robić zdjęcia z postaciami, rozwiązywać krzyżówki, kolorowanki i brać udział w specjalnej grze terenowej inspirowanej serią. W harmonogramie znajdą się również quizy, konkursy oraz testy wiedzy pozwalające sprawdzić znajomość przygód Asterixa, Obelixa i mieszkańców galijskiej osady. Dodatkowo dostępny będzie tematyczny merch, obejmujący między innymi naklejki, printy, małe pluszaki, ciasteczka oraz inne gadżety związane z serią, zgodnie z możliwościami i wytycznymi organizatorów.

Wioska Galów stanie się miejscem spotkań fanów, wspólnej zabawy i niezapomnianych zdjęć, przenosząc uczestników prosto do świata pełnego humoru, przygód i galijskiego ducha oporu.

STREFA DLA DZIECI RAFAELO (HALA A, NR 300)

StarFest to fantastyczna przygoda dla całej rodziny! W tym roku na naszych ****najmłodszych uczestników**** czeka specjalna strefa pełna zabawy, kolorów, kreatywności i... odrobiny magii! Będzie można pomalować buzię, zrobić sobie ****brokatowy tatuaż****, poszaleć z bańkami mydlanymi i zobaczyć, jakie cuda można wyczarować z balonów! Na małych artystów czekają

również kolorowanki oraz **codzienne warsztaty plastyczne** – od papierowych zabawek i kompozycji, przez tworzenie własnych przypinek, aż po fantastyczne maski. Nie zabraknie także **drewnianych gier i GIER XXL**, zabaw z animatorami, wesołych tańców, konkursów tanecznych i mini pokazów! A to jeszcze nie wszystko! Każdego dnia zaprosimy Was na specjalny **„Comedy Magic” lub Pokaz Cyrkowy** – w sobotę aż dwa razy! Na młodych poszukiwaczy przygód czeka też prawdziwy hit – **15-metrowa dmuchana zjeżdżalnia STATEK PIRACKI! ** Będzie dostępna przez cały czas działania strefy. Szykuje się mnóstwo śmiechu, ruchu i kreatywnej zabawy! Jeśli wybieracie się na StarFest całą rodziną, najmłodszy zdecydowanie nie będą mieli czasu na nudę. Godziny warsztatów i pokazów znajdziecie w harmonogramie dostępnym na miejscu. **Mali fani fantastyki – widzimy się na StarFeście!**

STREFA FANÓW LEGO NINJAGO (HALA C, NR 85)

Strefa Fanów Ninjago to wyjątkowa inicjatywa stworzona przez wieloletniego twórcę internetowego i fana LEGO Ninjago – Klaudio. To miejsce przygotowane przez fanów dla fanów, w którym każdy może przenieść się do świata ninja, smoków i Mistrzów Spinjitzu. Na odwiedzających czeka imponująca kolekcja ponad 500 minifigurek Ninjago, autorskie makiety inspirowane serialem, kolekcja zestawów, gadżetów, książek i płyt DVD oraz galeria zdjęć i prac fanowskich. Nie zabraknie również ścianki foto, specjalnych questów z upominkami oraz stoiska sprzedażowego z wyjątkowymi produktami dla fanów serii. To doskonała okazja, aby spotkać innych miłośników



Ninjago, zobaczyć unikatowe eksponaty i przeżyć niezapomnianą przygodę w świecie ninja!

STREFA S.T.A.L.K.E.R. (HALA C, NR 164)

Podczas StarFestu zapraszamy do odwiedzenia interaktywnej „Strefy S.T.A.L.K.E.R.”, inspirowanej Czarnobyłską Strefą Wykluczenia oraz kultową serią gier S.T.A.L.K.E.R.. To bezpieczny przyczółek przed „Zoną”, w którym czeka na Was specjalnie zaprojektowana, zamknięta strzelnica ASG z misjami i elementami fabularnymi, punkt szkoleniowy z obsługi sprzętu oraz strefa odpoczynku i integracji dla fanów uniwersum. Gospodarzem „Strefy S.T.A.L.K.E.R.A.” jest SPARTANS ASG – firma działająca od 2017 roku, specjalizująca się w organizacji wydarzeń airsoftowych, a także w sprzedaży i serwisie replik oraz odzieży militarnej. SPARTANS ASG zdobył zaufanie wielu klientów dzięki wysokiej jakości usług i zaangażowaniu w rozwój środowiska airsoftowego. Jednym z organizowanych przez firmę cyklicznych wydarzeń jest scenariuszowa gra „Przeprawa przez Dolinę Korengal”, inspirowana dokumentem Sebastiana Jungera „Wojna Restrepo”. Siedziba SPARTANS ASG mieści się przy ul. Kunickiego 54 w Lublinie. To miejsce o wyjątkowej atmosferze, uznawane przez miłośników airsoftu za jeden z najciekawszych sklepów tego typu w mieście. Dołączcie do nas na StarFeście i poczujcie klimat „Zony”!



WYSTAWA „POWRÓT DO PRZYSZŁOŚCI” (HALA C, NR 172)

Gotowi na prawdziwą podróż w czasie? Zapraszamy Was do miejsca, gdzie przeszłość i przyszłość miesza się ze sobą. To jedyna w Polsce i jedna z najlepszych na świecie wystawa replik kostiumów i rekwizytów z kultowej filmowej trylogii "Powrót do przyszłości". Złożona z największych w naszym kraju kolekcji należących do członków fanklubu BTTF Polska, przenosi wprost do świata Marty'ego McFly i Doktora Emmetta Browna. Na miejscu czekać na Was będzie m.in. prawie 100 replik rekwizytów, manekiny z najbardziej znanymi kostiumami z trylogii, fragment oryginalnego rekwizytu z drugiej części, a także... legendarny DeLorean DMC-12! Poza tym, będziecie mogli zrobić sobie zdjęcie na tle interaktywnych ścianek fotograficznych wprost wyjętych z filmu. Wkraczając na teren naszej wioski, automatycznie zostaniecie przeniesieni do miasteczka Hill Valley, gdzie cosplayerzy przebrani za bohaterów serii, opowiedzą Wam najlepsze ciekawostki na temat "Back to the Future".

ŻYWIECKIE STOWARZYSZENIE FANTASTYKI „PARZENICA”

Tradycji musi stać się zadość! Na tegorocznym STARFEST ponownie zawita „Parzenica” wraz ze swoją strefą komputerów i konsol! A tam, jak zawsze, czekać będzie na Was masa dobrej zabawy i pozytywnej energii! Wpadajcie pograć, sprawdzić swoje skille w turniejach, zmierzyć się z innymi uczestnikami albo po prostu pochillować w kąciku gazetowym. A jeśli macie w sobie ducha rywalizacji... koniecznie zapiszcie tę rozpiskę!



TURNIEJE W STREFIE PARZENICY: PIĄTEK: 18:00 - Jedi Knight II: Jedi Outcast – 1v1 Saber Combat (ok. 2 h) | SOBOTA: 14:00 - Mortal Kombat Trilogy (2 h+) | 18:00 - Tekken (2 h+) | 21:00 - Worms Armageddon (2 h+) | NIEDZIELA: 14:00 - Mario Kart (1 h+)

STREFA GIER - POKAZY

16:00-20:00 | PIĄTEK | HALA A, NR 312

Pokazy gry bitewnej Warhammer: KillTeam - Fundacja Lubikon

Prowadzący: Kacper „Kinaj” Janik

Na pokazach chcemy przedstawić grę bitweną Kill Team, uczestnik może na nich nauczyć się zasad, rozegrać pierwszą grę oraz wejść w hobby kolekcjonowania figurek. Z chęcią podzielimy się naszym doświadczeniem w hobby zarówno jako profesjonalni gracze reprezentujący Polskę na turniejach międzynarodowych jak i osoby zaangażowane hobbystycznie w rozwój zdolności artystycznych związanych z modelowaniem i malarstwem.

10:00-14:00 | NIEDZIELA | HALA A, NR 312

Pokazy gry bitewnej Warhammer: KillTeam - Fundacja Lubikon

Prowadzący: Kacper „Kinaj” Janik

Na pokazach chcemy przedstawić grę bitweną Kill Team, uczestnik może na nich nauczyć się zasad, rozegrać pierwszą grę oraz wejść w hobby kolekcjonowania figurek. Z chęcią





podzielimy się naszym doświadczeniem w hobby zarówno jako profesjonalni gracze reprezentujący Polskę na turniejach międzynarodowych jak i osoby zaangażowane hobbystycznie w rozwój zdolności artystycznych związanych z modelowaniem i malarstwem.

SESJE RPG (HALA A, NR 313)

17:00-21:00 | PIĄTEK | SALA RPG 1

„Echa”

Dungeons & Dragons 5 edycja

MG – Kamil „Qwhy” Kułaj

Okoliczny Baron poszukuje śmiałków, którzy naniosą fragment niezagospodarowanej ziemi na mapy jego terytorium. Należy położyć kres zabobonom wbrew ostrzeżeniom starców. Kto jeszcze wierzy w bajki? Wiek graczy: 18+ | Liczba graczy: 4 | Triggery: Przemoc, okultyzm, krew, alkohol

17:00-21:00 | PIĄTEK | SALA RPG 2

„Mówi, że wróci, ale nie wiesz, kiedy”

Tajemnice Powodzi

MG – Julia "Frysk" Borys

Ostatnie dni wakacji miały upłynąć wam pod znakiem kilkudniowej imprezy. Aby nie dokuczać rodzicom, wynajęliście domek letniskowy niedaleko miasta. Plan zaczął się sypać pierwszego wieczora, a dokładniej – w momencie, gdy wysiadło zasilanie. Jakby tego było mało, na zewnątrz zaczął padać śnieg.



Zamieć skutecznie zablokowała wam drogę do domu, zostawiając was na pastwę ciemnego, chłodnego lasu. Wiek graczy: 18+ | Liczba graczy: 4 | Triggery: wulgarny język, używki, alkohol, groza

17:00-21:00 | PIĄTEK | SALA RPG 3

„Dolina Kropli”

Agonia

MG – Łukasz

Na pograniczu cywilizowanego świata znajduje się zapomniany cmentarz, wokół którego od pewnego czasu dzieją się niepokojące rzeczy. Kontakt z ekspedycją prowadzącą tam wykopaliska urywa się, ludzie znikają bez śladu, a miejscowi coraz częściej przypominają sobie stare opowieści o duchach i przeklętych mogiłach. Wystąpi na miejsce bohaterowie będą musieli odkryć, co naprawdę kryje się za tymi historiami. Czy źródłem strachu są jedynie ludzkie przesady, czy też pod warstwami ziemi od wieków spoczywa coś, czego lepiej było nie budzić? Mile widziani są wszyscy, jednak sesja została przygotowana przede wszystkim z myślą o nowych graczach. Wiek graczy: 18+

Liczba graczy: 4 | Triggery: Przemoc, Krew i brutalne sceny, Motywy śmierci i zwłok, Motywy okultystyczne / nadnaturalne, wulgarny język, walka bronią



17:00-21:00 | PIĄTEK | SALA RPG 4

„Trupie Światło”

Zew Cthulhu 7 edycja

MG – Jarosław Szuwarski

Wszystko rozpoczyna się od przypadkowego spotkania z roztrzęsioną młodą kobietą na pustej drodze, gdzieś pod Arkham... Wiek graczy: 18+ | Liczba graczy: 3 | Triggery: Przemoc, krew, zwłoki, aborcja, ksenofobia, okaleczenia

10:00–14:00 | SOBOTA | SALA RPG 1

„Oblivium”

Warhammer Fantasy RPG 2 edycja

MG – Jakub „J@-Kubek” Szewczuk

W niewielkim miasteczku zaczynają dziać się rzeczy, których nikt nie potrafi rozsądnie wyjaśnić. Bohaterowie zostają wciągnięci w wydarzenia, w których pamięć, prawda i rzeczywistość niekoniecznie są tym, czym powinny być. Im bliżej rozwiązania, tym trudniej powiedzieć, komu można zaufać — i czy każda tajemnica rzeczywiście powinna zostać odkryta. Wiek graczy: 18+ | Liczba graczy: 5 | Triggery: śmierć, utrata bliskich, horror psychologiczny, utrata pamięci i tożsamości, body horror, uwięzienie, trudne wybory moralne dotyczące życia i śmierci.

10:00–14:00 | SOBOTA | SALA RPG 2

„Ciemne sprawy w Ostatniej Nadziei”

Cień Władcy Demonów



MG – Wiktor „Kikstur” Tarapacki

Zuchwała kradzież świątynnej relikwii ściąga koszmar na osadę Ostatnia Nadzieja. Mroczny scenariusz detektywistyczny osadzony w świecie „Cienia Władcy Demonów”. Wiek graczy: 4 | Liczba graczy: 18+ | Triggery: Okultyzm, krew, okradanie grobów, odwiedzanie miejsca zbrodni

10:00–14:00 | SOBOTA | SALA RPG 3

„Noc w muzeum”

Zew Cthulhu 7 edycja

MG – Szczepan „Rudy” Partyka

O lokalnym muzeum krążyło wiele legend- że jest nawiedzone, że w nocy tańczą tam diabły etc. Jako grupka młodych i niepokornych poszukiwaczy wrażeń postanowiliście to sprawdzić, oczywiście w nocy. Kto wie co możecie tam znaleźć? Duchy, eksponaty czy może horrory poza waszym pojmowaniem. Wiek graczy: 4 | Liczba graczy: 18+ | Triggery: krew, paranormal, trupy

10:00–14:00 | SOBOTA | SALA RPG 4

„Rekwiem z mroźnej otchłani”

Pulp Cthulhu

MG – Mikołaj Woroszyło

Narwa, styczeń 2026. Na estońsko-rosyjskim pograniczu ekipa archeologów otwiera wojenne tunele pełne zamrożniętych ciał w pełnym umundurowaniu, z palcami wciąż zaciśniętymi na broni. Przez kilka dni tłumaczono zimnem i przemęczeniem



uderzenia pod stopami, krzyki i dalekie strzały, aż do poranka, gdy na świeżym śniegu znaleziono ślady ciężkich butów prowadzące spod ziemi prosto do namiotu badaczy. Ekspedycja rozpierzchnęła się w ciągu doby, teraz schodźcie tam wy, żeby ustalić, co naprawdę dzieje się pod Narwą, i dokończyć porzucone badania. Wiek graczy: 18+ | Liczba graczy: 4 | Triggery: Przemoc, eksperymenty, wojna, krew, okultyzm, halucynacje

14:00–18:00 | SOBOTA | SALA RPG 1

„Ex nihilo”

Risus: The Anything RPG

MG – Lolkins

"Przez pięćdziesiąt lat Bubertdorf był prawdziwą utopią - miastem, w którym magia i technologia stworzyły bezpieczną przystań dla ocalałych. Jednak z każdym kolejnym rokiem ten ideał coraz szybciej zamieniał się w dystopię. Korupcja zaczęła przenikać najwyższe warstwy społeczne, bogaci pogrążali się w coraz większej pysze, a przepaść między klasami rosła z dnia na dzień.

Jakby tego było mało, na obrzeżach miasta zaczęły pojawiać się dziwne konstrukty z metalu i pary. Coraz częściej atakowały magiczne bariery chroniące Bubertdorf. Bohaterowie otrzymują zadanie odnalezienia źródła zagrożenia i ukarania jego sprawcy. Wkrótce jednak pojawia się pytanie, którego nikt nie chce wypowiedzieć na głos: Czy Ostateczne Zło naprawdę zginęło





pięćdziesiąt lat temu? Wiek graczy: 18+ | Liczba graczy: 5 |
Triggery: przemoc, pajaki, krew, okultyzm, używki, lekkie gore

14:00–18:00 | SOBOTA | SALA RPG 2

„Secrets of Hogwart”

Secrets of Hogwart - PbtA

MG – Stefan „Steffs” Serafin

W trakcie sesji nauczę Was, jak grać w gry PbtA. Jeśli nie wiesz co to - też dobrze! Przyjdź i się dowiesz. Jeśli chcesz wiedzieć więcej, już wyjaśniam. PbtA (Powered by the Apocalypse) to rodzina gier fabularnych, w których najważniejsze są decyzje bohaterów, wspólne tworzenie historii i reagowanie na to, co dzieje się przy stole. Dzięki zasadom, które mniej opierają się na liczeniu współczynników, a bardziej skupiają się na narracji, można łatwiej wejść do gry nawet początkującym graczom. W trakcie rozgrywki uczestnicy nie muszą zastanawiać się nad mechaniką, a po prostu odgrywają postaci. Najpierw gracze opowiadają co robi ich bohater, a dopiero potem sprawdzamy, czy działanie wywołało ruch, czyli specjalny moment, który wymaga rzutu kośćmi i pcha opowieść w nieznanym dla nikogo kierunku. Plastyczne zasady pozwalają na rozgrywanie sesji w przeróżnych konwencjach przy pomocy podobnego silnika. Zobaczycie, że możliwe jest granie sesji bez przygotowania, dlaczego prowadzący nie musi znać odpowiedzi na wszystkie pytania oraz przede wszystkim — jak dużo frajdy może dawać wspólne odkrywanie tego, co wydarzy się dalej! Zapraszam!



Wiek graczy: 15 | Liczba graczy: 5 | Triggery: okultyzm, przemoc, pająki, przemoc szkolna

14:00–18:00 | SOBOTA | SALA RPG 3

„Grundig”

Tajemnice Pętli

MG – Sebastian Danielak

Gdy zaczyna się lato, z nim razem wakacje, to czasu tyle jest wolnego, że nie wiadomo za co się złapać. Piłka na kartoflisku między blokami, budowanie bazy w lesie za miastem czy nadrobienie filmów puszcanych w kinie. Wakacje też zaskoczyły Polaków nagłą premierą nowego radia marki Grundig. Kwadratowe i o wiele mniejsze od ich ostatniego sprzętu. Chciało by się rzec, rewolucja. Cena też o dziwo nie należy do zbyt dużych. Ponoć chodzi o możliwość dostępu do informacji po kwietniowych wydarzeniach w Czarnobylu... Tak mówią dorośli. Ale ci w garniturach.... Ci nic nie mówią... Wiek graczy: 18+ | Liczba graczy: 4 | Triggery: Przemoc, groteska, Sci-fi, wulgaryzmy, kontrola, krew, horror

14:00–18:00 | SOBOTA | SALA RPG 4

„Wyprawa do Karaku”

Warhammer Fantasy RPG 2 edycja

MG – Archibald"

Zastanawialiście się kiedyś, czemu mimo tak wspaniałych krasnoludzkich technologii, jak żyrokoptery, czołgi parowe czy sterowce, nie znalazł się wśród nich taki wynalazek jak pociąg?



Dawno, dawno temu, w Karaku, którego nazwa została zapomniana, żył wynalazca, alchemik i inżynier. Stworzył on wiele projektów i cudów techniki, w tym tajemniczego konia parowego. Niestety, nie zdołał przeżyć inwazji i zginął na miejscu. Po niemal 400 latach potomek tego wynalazcy odnalazł mapę prowadzącą do Karaku i zebrał grupę szaleńców. Dziś stoicie u wrót tajemnego, tylnego wejścia do Karaku. Co czeka was w środku? Jedynie Verena wie. Wiek graczy: 18+ | Liczba graczy: 5 | Triggery: Przemoc, ciemność, ksenofobia

18:00–22:00 | SOBOTA | SALA RPG

„Alice is missing”

Alice is missing

MG – Aleksander „Space Cowboy” Głowacki

Alice is missing. Who will help her? What happened to her? Przygotowana sesja jest nietuzinkowa. W trakcie gry będziemy posługiwać się komunikatorem Discord, za pomocą którego będziemy komunikować się pomiędzy postaciami. Sesja tekstowa (niema). Wiek graczy: 18+ | Liczba graczy: 4 | Triggery: Thriller Zaginięcia, przemoc, lincz, domysły

18:00–22:00 | SOBOTA | SALA RPG 2

„Na końcu drogi”

Zew Cthulhu 7 edycja

MG – Damian Wodziński

Samochód odmawia posłuszeństwa na odludnej drodze. Do najbliższego miasta jest wiele kilometrów, ale niedaleko stoi



samotna posiadłość. Jej mieszkańcy z pewnością będą mogli pomóc... prawda? Wiek graczy: 18+ | Liczba graczy: 4 | Triggery: horror psychologiczny, śmierć, przemoc, motywy okultystyczne, niepokojące opisy, choroby psychiczne, utrata kontroli, manipulacja

18:00–22:00 | SOBOTA | SALA RPG 3

„Panie Karczmarzu, ale to on zaczął!”

Zabić Smoka

MG – Kacper „Kazami” Dzewulski

Nadszedł ranek. Z zewnątrz słychać śpiew ptaków, tłum ludzi zmierzających właśnie na poranny targ, a przez okno wpadają promienie wstającego słońca. Jednak w pomieszczeniu jest ich dość mało, ale nie ma co się dziwić po więziennej celi. Budzicie się w areszcie, a jedyne, co pamiętacie, to wczorajsza biesiada w karczmie — prawdopodobnie najlepsza w waszym życiu. Co się wydarzyło? Nie wiadomo. Jedyne, co wam zostało, to pojedyncze przebłyski. Jesteście winni, a może ktoś was wrobił? Dostajecie 24 godziny, aby dowieść swojej niewinności. Wiek graczy: 18+ | Liczba graczy: 5 | Triggery: wulgarny język, przemoc, krew, śmierć, groteska, alkohol, narkotyki

18:00–22:00 | SOBOTA | SALA RPG 4

„Sword of Heaven”

System Autorski

MG – Kacpi



Grupa bohaterów zostaje wysłana po mityczny artefakt, którego moc ma pomóc uratować rozpadający się kontynent. Wiek graczy: 18+ | Liczba graczy: 5 | Triggery: wulgarny język, przemoc, krew, śmierć, groteska, alkohol, narkotyki

10:00–14:00 | NIEDZIELA | SALA RPG 1

„Martwe Światło”

Zew Cthulhu 7 edycja

MG – Damian Wodziński

Burza odcina drogę ucieczki. W świetle reflektorów pojawia się przerażona młoda kobieta, wybiegająca prosto z lasu. To dopiero początek koszmaru, który potrwa aż do świtu. Wiek graczy: 18+ | Liczba graczy: 4 | Triggery: przemoc, śmierć, horror psychologiczny, obrażenia, motywy okultystyczne, napięcie, zagrożenie życia

10:00–14:00 | NIEDZIELA | SALA RPG 2

„Dead Beat”

Cyberpunk Edgerunners

MG – Mikołaj Woroszyło

Mieście tylko wykraść dane z biura właściciela jednego z najgorętszych klubów w Night City, zanim ubiegnie was konkurencja. Na miejscu czeka tłum imprezowiczów, uzbrojona ochrona i zabezpieczenia, które błyskawicznie zamienią skok w totalny chaos. Neonowe światła, krew, cyberwszczepy i akcja





bez chwili wytchnienia – jeśli kochacie klimat Cyberpunk: Edgerunners, ta noc będzie należeć do was! Wiek graczy: 18+ | Liczba graczy: 4 | Triggery: Graficzna przemoc, krew i okaleczenia, body horror, śmierć, strzelaniny i eksplozje, wulgarny język, narkotyki i używki, uzależnienia, seks, rasizm

WARSZTATY

16:00–19:00 | PIĄTEK | HALA A - NR 304

Warsztaty „Cute deco strefa”

Prowadzący: Domeliowa

Zapraszamy na wyjątkowe warsztaty kreatywne, podczas których każdy będzie mógł stworzyć własne, niepowtarzalne dzieła inspirowane światem anime, mangi, K-popu oraz estetyką handmade! To idealne miejsce dla osób kreatywnych, które lubią rękodzieło, ozdabianie i tworzenie własnych dodatków. Podczas warsztatów uczestnicy będą mogli zaprojektować i uszyć własną torbę DIY, stworzyć obrazy oraz dekoracje do pokoju, wykonać biżuterię – bransoletki, opaski i spinki z koralików, guzików oraz zawieszek, ozdobić piórniki i dzienniczki konwentowe, stworzyć własne toploadery na karty K-popu oraz zdjęcia ulubionych postaci z anime i mangi, ulepić figurki z modeliny, wykonać gliniane podstawki pod kubki oraz inne ozdoby, poznać różne techniki dekorowania i personalizacji przedmiotów, a także spróbować wielu innych kreatywnych aktywności!





17:00–20:00 | PIĄTEK | HALA C - NR 50

Warsztaty - amulety i naszyjniki

Prowadzący: Fundacja SLAVIPOLE

Odwiedzający stoisko będą mogli stworzyć własny talizman mocy. Najmłodszy wykonają medal-zawieszkę na drewnianym krążku, natomiast starsi uczestnicy przygotowują amulety na naturalnej korze, ozdobione minerałami. Wśród dostępnych wzorów znajdą się między innymi amulety elfickie i krasnoludzkie. W poprzednich latach powodzeniem cieszyły się także kryształki Kyber inspirowane uniwersum Jedi i Sithów.

17:00–20:00 | PIĄTEK | HALA C - NR 50

Warsztaty słowiańskie

Prowadzący: Fundacja SLAVIPOLE

Uczestnik nie tylko własnoręcznie wykona wyjątkową ozdobę lub przedmiot inspirowany światem fantazji, natury i dawnych tradycji, ale również pozna historię, symbolikę oraz ciekawostki związane z jego powstaniem. Gotowe dzieło zabierze ze sobą jako pamiątkę, wraz z opowieścią i nową wiedzą, które nadają mu wyjątkowe znaczenie.

10:00-11:30 | SOBOTA | B2/B – PIĘTRO

Kim jestem, gdy każdy patrzy w inną stronę niż ja – warsztaty literackie

Prowadzący: Katarzyna „Kasień” Podstawek i Katarzyna „Rutka” Rutowska



Tworzenie tekstu literackiego poprzedzone dyskusją o tym, co oznacza ukrywanie swojego prawdziwego „ja” – na przykładzie bohaterki naszej powieści Serce Księżycy, Kaiset, która stara się pozostać niewidzialna i ukrywa swoją naturę, by uniknąć niebezpieczeństwa. W trakcie warsztatów odpowiemy sobie na pytania: Co oznacza ukrywać siebie? Jakie mogą być konsekwencje życia w ukryciu? Czy i kiedy odwaga bycia sobą staje się najważniejszą wartością? Przeanalizujemy także mechanizmy społeczne, które prowadzą ludzi do udawania – zarówno w świecie realnym, jak i literackim.

10:00-11:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 2

Warsztaty aktorstwa głosowego – porady dla początkujących

Prowadzący: Filip „Grabcio” Grabowski

Chcesz spróbować swoich sił w aktorstwie głosowym, ale nie wiesz, od czego zacząć? Te warsztaty są właśnie dla Ciebie! Podczas spotkania czeka na Ciebie krótkie przypomnienie najważniejszych podstaw aktorstwa głosowego oraz rozmowy wprowadzające skierowane do osób, które dopiero stawiają pierwsze kroki w tej dziedzinie. Niezależnie od tego, czy marzysz o dubbingu, pracy przy animacjach lub grach, czy po prostu chcesz sprawdzić, co potrafi Twój głos — wpadaj i poznaj świat aktorstwa głosowego od kuchni!



10:00-11:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 3

Warsztaty tańca irlandzkiego

Prowadzący: Bevee i Bunnly

Co się dzieje w karczmie Angel's Share, kiedy pewien bard wskakuje na scenę? Wszyscy ruszają do tańca! Nauczymy się kilku kroków tańca irlandzkiego, zatańczymy razem skoczne céilí i pobawimy się w rytm celtyckiej muzyki! Zapraszamy szczególnie wielbicieli konwentowych belgijek!

11:00-18:00 | SOBOTA | HALA C - NR 50

Warsztaty - amulety i naszyjniki

Prowadzący: Fundacja SLAVIPOLE

Odwiedzający stoisko będą mogli stworzyć własny talizman mocy. Najmłodsi wykonają medal-zawieszkę na drewnianym krążku, natomiast starsi uczestnicy przygotowują amulety na naturalnej korze, ozdobione minerałami. Wśród dostępnych wzorów znajdą się między innymi amulety elfickie i krasnoludzkie. W poprzednich latach powodzeniem cieszyły się także kryształy Kyber inspirowane uniwersum Jedi i Sithów.

11:00-18:00 | SOBOTA | HALA C - NR 50

Warsztaty słowiańskie

Prowadzący: Fundacja SLAVIPOLE

Uczestnik nie tylko własnoręcznie wykona wyjątkową ozdobę lub przedmiot inspirowany światem fantazji, natury i dawnych tradycji, ale również pozna historię, symbolikę oraz ciekawostki związane z jego powstaniem. Gotowe dzieło zabierze ze sobą



jako pamiątkę, wraz z opowieścią i nową wiedzą, które nadają mu wyjątkowe znaczenie.

12:00-13:00 | SOBOTA | HALA A – nr 304

Warsztaty z tworzenia breloczków z użyciem koralików

Pony Beads

Prowadzący: Lunares i Ann

Podczas warsztatów zostanie zaprezentowany proces tworzenia różnorodnych wzorów z koralików typu Pony Beads – od motywów zwierzęcych po przedmioty codziennego użytku. Uczestnikom zostaną zapewnione koraliki, nici oraz szablony zawierające instrukcje wykonania poszczególnych wzorów. Przedstawione zostaną również techniki przeplatania koralików oraz sposób korzystania z przygotowanych materiałów.

13:05-14:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 3

Fantastyczne mity i legendy – warsztaty

Prowadzący: Kamila Goszczyńska

Wspólnie zastanowimy się, jaką rolę odgrywają mity w kulturze, historii i literaturze fantastycznej oraz dlaczego od tysięcy lat inspirują twórców i odbiorców. Przyjrzymy się ich symbolice, bohaterom i uniwersalnym motywom, a także temu, jak współcześnie nawiązują do nich książki, filmy i gry. Następnie uczestnicy uruchomią wyobraźnię i spróbują swoich sił w tworzeniu własnych opowieści mitycznych, wymyślając niezwykle postacie, bóstwa, stworzenia oraz legendy wyjaśniające powstanie świata, zjawisk lub niezwykłych miejsc.

13:15-14:15 | SOBOTA | HALA A – nr 304

Warsztaty malowania glinianych „ciasteczek”

Prowadzący: Megumi

Warsztaty polegają na malowaniu wcześniej przygotowanych figurek wykonanych z gliny samoutwardzalnej. Kształty figurek powstają przy użyciu wycinaków wydrukowanych na drukarce 3D, inspirowanych motywem „DJ-a ciasteczek”, od którego wywodzi się nazwa zajęć. Wśród dostępnych wzorów znajdują się zarówno postacie i motywy nawiązujące do popkultury, jak i urocze zwierzątka oraz inne dekoracyjne formy. Zajęcia sprzyjają wyciszeniu, rozwijaniu kreatywności oraz odkrywaniu nowych zainteresowań i hobby. Czas trwania warsztatów wynosi 60 minut. Dodatkowo przewidziano po 15 minut przed i po zajęciach na przygotowanie oraz uporządkowanie stanowisk pracy. Warsztaty są przeznaczone dla osób w każdym wieku. Dzieci zapraszane są do udziału wraz z opiekunami.

15:00-16:00 | SOBOTA | Hala A, nr 304

Warsztaty - anielskie aureole z pianki

Prowadzący: Hatrun

Podczas warsztatów uczestnicy będą mogli samodzielnie zaprojektować i wykonać własne anielskie stroiki na głowę. Skrzydlate aureole staną się wyjątkowym dodatkiem do cosplayowych stylizacji oraz oryginalnym rekwizytem podczas sesji zdjęciowych. Każdy uczestnik stworzy niepowtarzalną ozdobę według własnego pomysłu.

16:00–18:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 2

Warsztaty tańca dawnego

Prowadzący: Severila

Pavana, Galiarda, Branle... Brzmi jak czarna magia? Zapraszam Cię na „Warsztaty tańca dawnego”, podczas których nauczysz się kroków, poznasz anegdoty i historie choreografii sprzed 500 lat, dowiesz się, jak niegdyś bawiono się, prezentowano, a nawet walczone na pałacowych parkietach. Weź ze sobą wygodne buty, a odkryjesz zmienne jak w kalejdoskopie figury i układy, które niegdyś królowały na europejskich dworach. Kto wie? Może dzięki nim zabłyśniesz na balach w Śródziemiu, Narnii, Westeros, Vere czy gdziekolwiek poniesie Cię wyobraźnia.

16:30-20:00 | SOBOTA | HALA A, NR 304

Warsztaty malowania figurek

Prowadzący: Michał Wysocki

Pomoc organizacyjna: Olga Wysocka

Organizator: Polskie Radio Lublin | Sponsorzy: Cheap

Miniatures, Hataka Hobby, Rebel

Warsztaty przeznaczone są dla osób, które chcą rozpocząć swoją przygodę z malowaniem figurek lub uporządkować podstawową wiedzę i nauczyć się świadomie dobierać kolory oraz techniki. Podczas zajęć uczestnicy przejdą przez cały podstawowy proces malowania figurki – od przygotowania modelu (figurki będą już podkładowane; omówimy również, jak prawidłowo przygotować i podkładać model), przez wybór

palety kolorystycznej i nakładanie kolorów bazowych, aż po cieniowanie, rozjaśnianie i wykonywanie prostych detali. Porozmawiamy również o teorii kolorów i pokażemy, jak korzystać z koła barw przy projektowaniu wyglądu modelu. Uczestnicy dowiedzą się, czym różni się odcień od jasności i nasycenia koloru, jak tworzyć harmonijne palety oraz jak wykorzystać kontrast, aby figurka była czytelna i przyciągała wzrok. W części praktycznej poznamy podstawowe techniki malarskie wykorzystywane w malowaniu figurek: prawidłowe nakładanie farby, jej rozcieńczanie, wash, drybrush, warstwowe rozjaśnianie, edge highlighting oraz proste sposoby tworzenia światła i cienia. Celem warsztatów nie jest stworzenie konkursowego modelu, ale poznanie zasad i technik pozwalających samodzielnie rozwijać swoje umiejętności. Po warsztatach uczestnik będzie potrafił przygotować figurkę do malowania, prawidłowo przygotować i rozcieńczyć farbę, świadomie dobrać prostą paletę kolorystyczną, wykorzystać podstawowe zależności wynikające z teorii kolorów, nakładać równe kolory bazowe, wykonać podstawowe cieniowanie i rozjaśnianie, zastosować wash, drybrush i edge highlighting, zaplanować kolejność malowania figurki oraz świadomie ćwiczyć kolejne techniki już po zakończeniu warsztatów. Warsztaty mają charakter przede wszystkim praktyczny – teoria będzie przedstawiana na konkretnych przykładach i od razu wykorzystywana podczas malowania. W warsztatach mogą uczestniczyć osoby od 13. roku życia. Figurka otrzymana na warsztaty zostaje własnością uczestnika. Liczba miejsc jest



ograniczona – decyduje kolejność zgłoszeń. Zapisy u organizatora przed rozpoczęciem warsztatów.

10:00-13:00 | NIEDZIELA | HALA C - NR 50

Warsztaty - amulety i naszyjniki

Prowadzący: Fundacja SLAVIPOLE

Odwiedzający stoisko będą mogli stworzyć własny talizman mocy. Najmłodszy wykonają medal-zawieszkę na drewnianym krążku, natomiast starsi uczestnicy przygotowują amulety na naturalnej korze, ozdobione minerałami. Wśród dostępnych wzorów znajdą się między innymi amulety elfickie i krasnoludzkie. W poprzednich latach powodzeniem cieszyły się także kryształy Kyber inspirowane uniwersum Jedi i Sithów.

10:00-13:00 | NIEDZIELA | HALA C - NR 50

Warsztaty słowiańskie

Prowadzący: Fundacja SLAVIPOLE

Uczestnik nie tylko własnoręcznie wykona wyjątkową ozdobę lub przedmiot inspirowany światem fantazji, natury i dawnych tradycji, ale również pozna historię, symbolikę oraz ciekawostki związane z jego powstaniem. Gotowe dzieło zabierze ze sobą jako pamiątkę, wraz z opowieścią i nową wiedzą, które nadają mu wyjątkowe znaczenie.

10:00-11:00 | NIEDZIELA | ANTRESOLA – 3

Sąd nad Algorytmem – interaktywne warsztaty dla dzieci 8-13 lat

Prowadzący: Bartosz Sobotka





Czy Algorytm jest pomocnikiem człowieka, czy złodziejem jego uwagi? Podczas interaktywnego warsztatu uczestnicy wezmą udział w niezwykłym procesie Marka Cukierberka — domniemanego właściciela internetu i tajemniczych „albo-rytmów”. Po wysłuchaniu humorystycznego fragmentu książki „Alborytmy Hipotama” dzieci wcielą się w oskarżycieli, obrońców, świadków i członków ławy przysięgłych. Będą bronić Algorytmu albo oskarżać go o podpowiadanie kolejnych filmów, przejmowanie uwagi, wyświetlanie dziwnych reklam i przeszkadzanie w zabawie. Nie będzie jednej narzuconej odpowiedzi. Uczestnicy sami zdecydują, czy Algorytm jest winny, niewinny, czy też powinien działać według nowych zasad. W finale wspólnie stworzymy „Kodeks Uczciwego Algorytmu”. Warsztat łączy storytelling, zabawę teatralną, technologię, humor i twórcze myślenie. Pomaga dzieciom zrozumieć działanie cyfrowego świata bez straszenia, moralizowania i wygłaszania wykładów o zakazach. Czas: 55 minut. Wiek: 8–13 lat. Optymalna liczba uczestników: 15–30 osób.

11:00-12:00 | NIEDZIELA | HALA A, NR 304

Warsztaty: tworzenie kokardek w stylu himekaji, lolita

Prowadzący: Hatrun

Warsztaty tworzenia kokardek to okazja do wykonania własnego, wyjątkowego dodatku inspirowanego japońską modą alternatywną. Uczestnicy stworzą parę kokard do włosów lub



jedną broszkę. Gotowe ozdoby będzie można wykorzystać jako dodatek do fryzury, ubrania lub całej stylizacji.

12:00-13:00 | NIEDZIELA | B1 – PARTER

Aichiru Kpop Dance - warsztaty

Prowadzący: Aira, Michiru

Podczas warsztatów uczestnicy zanurzą się w świat koreańskiego popu (K-pop) i poznają energię oraz charakterystyczny styl tego niezwykle popularnego nurtu tanecznego. W programie zajęć znajduje się nauka wybranego układu choreograficznego inspirowanego występami największych gwiazd K-popu. Uczestnicy krok po kroku poznają poszczególne elementy choreografii, pracując nad rytmem, koordynacją ruchową, ekspresją oraz pewnością siebie w tańcu. Warsztaty to doskonała okazja zarówno dla osób, które dopiero rozpoczynają swoją przygodę z K-popem, jak i dla tych, którzy chcą rozwijać swoje umiejętności taneczne w atmosferze pełnej energii i dobrej zabawy.

12:00-13:00 | NIEDZIELA | HALA A - NR 304

Warsztaty Origami - Japońska sztuka składania papieru

Izabela „Cebularz” Horoch

Warsztaty origami będą trwały godzinę. W tym czasie nauczysz się, jak z prostego kawałka papieru stworzyć efektowne figury! Poznasz podstawowe techniki składania papieru i krok po kroku wykonasz kilka ciekawych modeli. Warsztaty są idealne dla początkujących – nie potrzebujesz wcześniejszego



doświadczenia. Wystarczy odrobina cierpliwości i chęć do tworzenia!

KONKURSY / QUIZY

16:00–18:00 | PIĄTEK | ANTRESOLA – 3

Konkurs: Jesienne OP/ED

Prelegent: Kuro_Ōkami

Jesień to nie tylko spadające liście i pumpkin spice latte – to również wysyp świetnych anime openingów i endingów. Wiele kultowych utworów debiutowało właśnie w sezonach jesiennych, a fani co roku dostają nową porcję piosenek, które przez kolejne miesiące zapętłają bez końca. Jeśli ktoś śledzi anime także dla muzyki, jesienne sezony zwykle mają naprawdę dużo do zaoferowania.

20:00-21:30 | PIĄTEK | B2/B – PIĘTRO

Mini wersja teleturnieju THE FLOOR

Prowadzący: Krzysztof „Kravios” Barczak

Marzenie o udziale w telewizyjnym teleturnieju nie musi pozostać niespełnione – nawet jeśli dotąd brakowało odwagi, by zgłosić się do prawdziwego programu. W mini wersji The Floor będzie można sprawdzić swoją wiedzę, poczuć dreszczyk rywalizacji i spędzić miło czas w gronie innych uczestników konwentu. Aby urozmaicić rozgrywkę, kategorie zostaną przydzielone losowo. Przed rozpoczęciem gry zostaną





wyjaśnione wszystkie zasady, aby zapewnić ich pełne zrozumienie.

13:00-15:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 2

Muzyczny konkurs filmowo-serialowy

Prowadzący: Kuro_Ökami

Jesteś miłośnikiem muzyki filmowej? Motywy muzyczne i intra seriali potrafisz nucić z pamięci? W takim razie ten konkurs jest właśnie dla Ciebie. Zapraszamy na wyzwanie z kultową muzyką filmową i serialową — zarówno tą nowszą, jak i starszą — i udowodnij, że jesteś mistrzem wyłapywania dźwięków! Konkurs muzyczny poświęcony ścieżkom dźwiękowym z filmów i seriali z gatunku sci-fi i fantasy!

17:00-19:00 | SOBOTA | B2/B – PIĘTRO

Konkurs piosenek z filmów animowanych – rozpoznaj melodię!

Prowadzący: PlagueOverlord

Wszyscy znamy tę zabawę! Zapraszamy na konkurs, w którym sprawdzimy, jak dobrze pamiętacie kultowe piosenki z filmów animowanych. Wystarczy wsłuchać się w melodię i odgadnąć, z jakiej produkcji pochodzi dany utwór. Gwarantujemy dobrą zabawę, mnóstwo muzycznych wspomnień i solidną dawkę animowanych hitów – dla każdego, niezależnie od wieku!



17:00-19:00 | SOBOTA | ANTRESOLA – 3

Konkurs wiedzy o świecie Harry'ego Pottera – II edycja

Prowadzący: Eladar i Kashiperu

Sprawdź swoją wiedzę o świecie Harry'ego Pottera i zmierz się w wielkim turnieju wiedzy magicznej! Czekają na Ciebie pytania ze wszystkich siedmiu tomów serii. Zbierz drużynę liczącą maksymalnie 3 osoby i walcz o zwycięstwo w II edycji konkursu. Na rozwiązanie konkursu przewidziano 2 godziny.

GOŚCIE SPECJALNI

ADAM PRZECHRZTA

Adam Przechrztą - Historyk, doktor nauk humanistycznych, pedagog, autor artykułów na temat historii, walki nożem i okinawskiego karate. Adam Przechrztą - Historyk, doktor nauk humanistycznych, pedagog, autor artykułów na temat historii, walki nożem i okinawskiego karate. Interesuje się działaniami służb specjalnych. Jako pisarz zadebiutował w 2006 roku, od tego czasu w Fabryce Słów wydał dziewiętnaście powieści oraz zbiór opowiadań. Ma też na koncie kilka "pozafabrycznych" projektów literackich.

Jest dwukrotnym laureatem nagrody literackiej im. Jerzego Żuławskiego, w 2014 otrzymał Srebrne Wyróżnienie za „Gambit Wielopolskiego”, a w 2023 za „Sługę honoru”. Ze względu na sprzeciw wobec rosyjskiej agresji na Ukrainę, znalazł się na banliście autorów, których książki usuwane były z moskiewskich bibliotek (trylogia Materia Prima była tłumaczona

na rosyjski i czeski). Zwolennik czytania przy jedzeniu. Czytuje wszystko, od podręczników pszczelarstwa, poprzez literaturę głównonurtową i fantastyczną, aż po romanse dla pań. Te ostatnie przeważnie w poczekalni u dentysty. Marzy o świętym spokoju.

ANDRZEJ ŁASKI

Andrzej Łaski - ilustrator, komiksiarz, storyboardzista, a czasem także malarz i niedoszły filmowiec. Urodzony w Łosicach, absolwent Wydziału Grafiki warszawskiej Akademii Sztuk Pięknych, gdzie od 1982 roku zgłębiał tajniki plakatu, filmu animowanego, malarstwa i ilustracji. Współtwórca magazynu literackiego „Fenix”, od lat związany ze światem komiksu i fantastyki. To właśnie jego kreska od niemal trzydziestu lat nadaje wizualny kształt jednej z najbardziej charakterystycznych postaci polskiej fantastyki – Jakubowi Wędrowyczowi z prozy Andrzeja Pilipiuka. Poza sztuką ceni sobie proste przyjemności: rodzinne życie, czarną kawę, chałwę i cynamon. Od lat mieszka na podwarszawskiej wsi, gdzie – jak sam żartobliwie przyznaje – zajmuje się bierną hodowlą wyimaginowanych kucyków. Artysta, którego ołówek potrafi opowiadać historie – czasem zabawne, czasem niezwykle, ale zawsze pełne charakteru.

ANDRZEJ PILIPIUK

Andrzej Pilipiuk (ur. W 1974) - pisarz, publicysta i jeden z najbardziej rozpoznawalnych autorów polskiej fantastyki.

Urodzony w Warszawie, związany rodzinnie i mentalnie z Wojśławicami w powiecie chełmskim - miejscu, któremu poświęcił wiele tekstów regionalistycznych. Debiutował w 1996 roku opowiadaniem „Hiena”, otwierającym cykl o Jakubie Wędrowyczu, który z czasem stał się jedną z najbardziej rozpoznawalnych serii polskiej fantastyki (ponad 100 opowiadań i kilka mikropowieści). Autor dziesiątek książek, współtwórca kontynuacji „Pana Samochodzika”, od lat związany z Wydawnictwem Fabryka Słów. Poza twórczością literacką aktywnie działa również jako regionalista i badacz historii południowo-wschodniej Lubelszczyzny w ramach Fundacji „Ku Przyszłości”.

ANNA SZUMACHER

Pisarka, tłumaczka (m.in. Agathy Christie i Sarah J. Maas), redaktorka, dziennikarka, z wykształcenia archeolog. Autorka kilkudziesięciu opowiadań, dwóch serii fantastycznych: trylogii Słowotwórczyni i cyklu Marii Dee oraz powieści „Arcana”. Trzykrotnie nominowana do nagrody im. Janusza A. Zajdla. Krótką formą debiutowała w 2010 roku, długą w 2019.

FRANCISZEK MAREK PIĄTKOWSKI „LĘDZIAN”

Mąż Karoliny, tata Zuzanny i Zofii. Z wykształcenia prawnik, z zawodu adwokat, z zamiłowania bloger podróżniczo-kulinarny oraz zagorzały propagator słowiańskich klimatów. Z pasji pisarz i autor serii powieści utrzymanych w konwencji słowiańskiego urban fantasy, zgromadzonych pod nazwą Uniwersum

Powiernika. W jego skład wchodzi powieści: „Powiernik”, „Widzący”, „Obrońcy” oraz „Wybrani”, a także zbiory opowiadań: „Powiernik – Bogowie i Stwory” i „Widzący – Bogowie i Stwory”. Uniwersum uzupełniają również dwie części komediowego spin-offu „Trzej Maszkaronowie”. Obecnie pracuje nad nową serią zatytułowaną „Świat Zamawiacza”, której pierwszą częścią jest powieść „Zamawiacz”. Miłośnik podróży, klimatów śródziemnomorskich i latynoamerykańskich, owoców morza oraz historii, ze szczególnym uwzględnieniem dziejów dawnych Słowian. Muzycznie związany z neoprogrokiem, powermetalem i folkiem, a także wszelkimi odmianami tych gatunków.

FURUSATO IDOLS

Furusato Odols to lokalna grupa coverowo-taneczna. Występują dla Was na konwentach już ponad dwa lata i nie zamierzają się zatrzymać! Mogliście ich widzieć na wielu wydarzeniach, takich jak Akira, Nejiro, Lubikon czy właśnie Starfest, na którym będą na scenie już trzeci rok z rzędu! Niesamowite, prawda? Oprócz występów na żywo na ich YouTube znajdziecie również kilka coverów. Wcielili się już w μ 's i Aqours z Love Live, Wonderlands x Showtime z Project Sekai czy nawet BABYMETAL. Na tegoroczny Starfest planują dla Was coś nowego. Mają nadzieję, że zobaczą się z Wami pod sceną w niedzielę 18 października oraz przy stoisku przez resztę konwentu!

JOJE

Koreański one-man band działający między Wielką Brytanią a Koreą Południową. JOJE łączy indie, elektronikę i pop, tworząc klimatyczne brzmienie pełne emocji i energii. Dzięki technice live loopingu buduje swoje utwory na żywo – warstwa po warstwie – łącząc wokale, beaty i instrumenty w hipnotyzujące muzyczne widowisko. Każdy występ to dynamiczna podróż przez dźwięki i emocje, podczas której muzyka powstaje dosłownie na oczach publiczności. Jeśli lubicie nowoczesne brzmienia, niepowtarzalny klimat i koncerty, które są czymś więcej niż zwykłym występem – tego nie możecie przegapić!

KAMILA GOSZCZYŃSKA

Autorka licznych opowiadań, trylogii fantasy, dylogii oraz bajki. Kamila Goszczyńska – urodzona 29 kwietnia 1980 roku w Łodzi. Prywatnie żona i mama. Absolwentka filologii angielskiej, zakochana w Szekspirze i Tolkienie. Przez wiele lat uczyła języka angielskiego, jest też technikiem weterynarii i doułą. Pasjonuje się końmi, Afryką i astronomią. Lubi działać i dążyć do wyznaczonych celów, ale też odpoczywać w domu na wsi, gdzie mieszka od dziesięciu lat. Jest autorką licznych opowiadań, trylogii fantasy Kwiat datury, dylogii (prequela) Zimowe kwiaty oraz bajki Zaginiona księża, a także prowadzi bloga okotorodzicielskiego KamaDoula. Od niedawna współtworzy też wydawnictwo ALPHECCA. Za książkę Biel nominowana w konkursie Fantastycznie utalentowani w 2026 roku.

KATARZYNA WIERZBICKA

Autorka książek dla dzieci oraz powieści urban fantasy. Katarzyna Wierzbicka ukończyła Bibliotekoznawstwo i Informację Naukową na Uniwersytecie Warszawskim. Na rynku wydawniczym zadebiutowała w 2019 roku bajką „O królewiczu, który się odważył!” – wygraną w konkursie Piórko organizowanym przez Biedronkę. Jest autorką kilku książek dla dzieci, m.in. powieści świątecznej „Elf do zadań specjalnych”, która doczekała się kilku wznowień i tłumaczenia na język ukraiński, serii dla najmłodszych „Maciuś i Leon” oraz bajki o tolerancji i akceptacji „Nikt nie widzi słoni”, która w 2023 r. otrzymała nagrodę w XXI edycji konkursu „Świat Przyjazny Dziecku”. Pierwszy tom cyklu „Tajne przez magiczne” został wydany w 2021 roku przez Wydawnictwo Spisek Pisarzy i przez cały rok zajmował wysokie pozycje w topce audiobooków Empiku w kategorii Fantastyka. Drugi tom – „To nie jest kraj dla słabych magów” – pojawił się w październiku 2022 roku i został uznany Książką Roku w plebiscycie Granice.pl w kategorii Fantastyka oraz nominowany do Nagrody Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla. W 2024 r. w Wydawnictwie Mięta została wydana powieść dla młodszych czytelników „Wakacje pełne magii”. Poza pisaniem Katarzyna pracuje jako nauczycielka przedszkolna i jest mamą trójki dzieci, które uważa za wspaniałą inspirację do pisania o demonach. Uwielbia książki fantasy, podróżowanie oraz musicale.

KONRAD GŁADYSZEK - MIĘDZY SŁOWAMI

Trener umiejętności interpersonalnych, psycholog i twórca kanału YouTube „Między Słowami”. Od lat zgłębia tajniki komunikacji, mowy ciała i relacji międzyludzkich. Jako trener prowadzi warsztaty oraz szkolenia z zakresu komunikacji niewerbalnej, obsługi klienta i budowania profesjonalnego wizerunku, pomagając uczestnikom lepiej rozumieć innych i skuteczniej się porozumiewać.

KRYSTIAN MACHNIK - NAPROMIENIOWANI.PL

Polski reportażysta i autor książki Ostatni ludzie Czarnobyła. W Strefie Zamkniętej spędził ponad 430 dni dokumentując ślady katastrofy z 1986 roku oraz pomagając ostatnim mieszkańcom Strefy Wykluczenia.

Za swoją działalność otrzymał nagrody w plebiscycie Polak Roku we Włoszech i na Świecie 2024, Wojciechy 2021 oraz kilkakrotnie był nominowany do tytułu człowieka roku w swoim rodzinnym Ostrowie Wielkopolskim.

KRZYSZTOF M. MAJ

Groznawca, badacz fantastyki i autor książek poświęconych światom wyobrażonym. Jako adiunkt w Katedrze Technologii Informacyjnych i Mediów na Wydziale Humanistycznym AGH w Krakowie zajmuje się m.in. analizą gier, narracji i sposobów tworzenia fikcyjnych światów. Jest autorem książek „Allotopie” oraz „Światotwórstwo w fantastyce”, w których przygląda się temu, jak powstają niezwykle uniwersa i dlaczego tak mocno

angażują odbiorców. Swoją wiedzę i przemyśleniami dzieli się również na autorskim kanale YouTube, gdzie porusza tematy związane z fantastyką, popkulturą oraz edukacją.

LESZEK CIBOR

Prowadzący kanał na YouTube *Przeciętny Człowiek*. Od lat związany ze środowiskiem fantastyki i gier RPG, organizator *Grojkonów*, założyciel Bielskiego Klubu Fantastyki, a obecnie miłośnik popkultury wykorzystujący zdolności narracyjne Mistrza Gry w swojej zawodowej karierze jako lektor, scenarzysta, autor poradników, trener sprzedaży i mówca publiczny.

LEŚNE LICHÓ

Folkmetalowy zespół, który przenosi słuchaczy w świat dawnych wierzeń, legend i mrocznych opowieści zakorzenionych w mitologii słowiańskiej i germańskiej, z wyraźnymi inspiracjami fantastyką. Autorskie kompozycje zespołu łączą surową energię metalu z klimatycznymi, folkowymi melodiami, tworząc unikalną, rozpoznawalną tożsamość muzyczną. Na swoim koncercie Leśne Licho ma dwa albumy studyjne: „Pieśni Starego Lasu” oraz „Żółte Kwiaty”, które zdobyły uznanie wśród fanów ciężkich, a zarazem klimatycznych brzmień. Obecnie zespół pracuje nad trzecim wydawnictwem – „Farbowany Lis”, którego premiera zaplanowana jest na 2026 rok. Zespół ma bogate doświadczenie sceniczne i regularnie koncertuje w całej

Polsce. Występował m.in. na takich wydarzeniach jak Pyrkon, Castle Party, finały Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy, a także na licznych konwentach fantastyki i zlotach miłośników światów alternatywnych. Leśne Licho to połączenie mocy, klimatu i opowieści – muzyka brzmiąca jak echo pradawnych lasów, legend i pieśni śpiewanych przy ognisku, podana w nowoczesnej, metalowej formie. Skład zespołu: Joanna Gałązka – wokal, Mikołaj "Miki" Flis - gitara/wokal, Rafał "Ravi" Hornowski – gitara, Grzegorz Maj – bas, Antoni Dmowski - perkusja.

LIDIA SADOWA

Polska aktorka teatralna, filmowa, serialowa i dubbingowa. Jest absolwentką warszawskiej Akademii Teatralnej im. Aleksandra Zelwerowicza. Od początku kariery związana jest zarówno z teatrem, jak i produkcjami telewizyjnymi oraz filmowymi. Szerokiej publiczności znana jest z ról w serialach takich jak Ranczo, Stulecie Winnych oraz Na Wspólnej. Występowała również na deskach wielu warszawskich teatrów, m.in. Teatru Narodowego, Teatru Polskiego, Teatru Komedia, Teatru Polonia i OCH-Teatru. Za swoje osiągnięcia sceniczne zdobyła liczne nagrody, w tym prestiżowego Feliksa Warszawskiego dla początkującej aktorki. Dużą popularność przyniosła jej działalność dubbingowa. Użyczyła głosu m.in. postaci Elsy w polskiej wersji filmu Frozen („Kraina lodu”), a także bohaterce V w grze Cyberpunk 2077. Na swoim koncie ma setki ról dubbingowych w filmach, serialach animowanych i grach

komputerowych. Prywatnie jest żoną Huberta Benedykciuka, z którym ma trzech synów. Aktywnie łączy życie rodzinne z pracą zawodową. Uwielbia zwierzęta, spacerować po lesie i lody śmietankowe.

ŁUKASZ KUCHARCZYK

Adiunkt w Katedrze Polskiej Literatury Współczesnej i Krytyki Literackiej UKSW, autor przełomowych monografii o Stanisławie Lemie i Jacku Dukaju, a także publikacji naukowych i krytycznoliterackich dotyczących współczesnej literatury polskiej. Laureat prestiżowej Chrysalis Award przyznawanej przez Europejskie Stowarzyszenie Science Fiction dla najbardziej obiecujących debiutów. Nominowany do Ślasku 2023 w kategorii Twórca Roku oraz do Nagrody Fandomu Polskiego im. Janusza Zajdla 2023 – to nazwisko, które zdecydowanie trzeba znać, jeśli interesujesz się fantastyką i jej literackim wymiarem!

ŁYSA GÓRA

Zespół doświadczonych, profesjonalnych muzyków spod znaku mocnego rockowo-metalowego uderzenia, który w bardzo niestandardowy sposób podchodzi do ciężkich brzmień. W ich twórczości progmetalowe przestrzenie przenikają się ze słowiańskim duchem i szczyptą symfoniczności. Ludowe odniesienia dodają muzyce emocji i autentyczności, przypominając o korzeniach. Mocne gitarowe riffy przeplatają się z chwytającymi za serce partiami skrzypiec i wiolonczeli.

Potężna sekcja basowo-perkusyjna stanowi napęd całego brzmienia, hipnotyzując słuchaczy. Całość dopełnia biały śpiew, poruszający najskrytsze struny środkowoeuropejskiej duszy. Energetyczne aranżacje, poruszające teksty, bogactwo etnicznych brzmień i nowoczesny, wielobarwny przekaz sprawiają, że Łysa Góra jest zespołem trudnym do zasufladkowania – po prostu trzeba go usłyszeć. Zespół ma na swoim koncie liczne koncerty i festiwale, a także występy na żywo w programach radiowych i telewizyjnych oraz udział w różnorodnych projektach audiowizualnych. Ich koncerty to gwarancja ogromnej dawki energii i wyjątkowego klimatu rodem z Łysej Góry. W 2024 roku Łysa Góra otrzymała nominację do nagrody Fryderyk za album „W Ogniu Świat” w kategorii Album Roku.

MARCIN KRUSZEWSKI – (@PRAWO.MARCINA)

Do naszego festiwalu dołącza Marcin Kruszewski, prawnik z pasją do edukacji, twórca kanału „Prawo Marcina”, Absolwent Uniwersytetu Warszawskiego, autor największego profilu prawniczego w Polsce, na którym codziennie wyjaśnia prawa ucznia, konsumenta i każdego obywatela. TikToker Roku 2023 według See Bloggers oraz Edukacyjny TikToker Roku 2024 według TikTok Polska. Nie możemy się doczekać, aż podzieli się swoją wiedzą i doświadczeniem na żywo!

MICHAŁ GOŁKOWSKI

Pisarz oraz poliglota. Z wykształcenia lingwista, z zawodu tłumacz symultaniczny, z zamiłowania historii wojskowości i antropologii kultury. Rocznik 1981, relatywnie duży przebieg, ale za to bezawaryjny i bezwypadkowy. Napęd na cztery koła, turbo, klimatyzacja i bogaty pakiet wyposażenia wnętrza. Najszybsze pióro polskiej fantastyki. Debiutował w nie tak znów odległym 2013 roku, od tego czasu zasypując wydawnictwo iście hurtową ilością co najmniej dwóch-trzech książek rocznie. Wciąż poszerzający się zakres jego tematów krąży pomiędzy tematyką wojenną, thrillerem psychologicznym, groteską, powieścią grozy, historią oraz wręcz rasowym, krwistym fantasy. Książki spływają mu z palców na klawiaturę tak szybko, że przeważnie sam nie pamięta, ile ich wydał. Od pewnego czasu zaangażowany – jakby mało tego było! – w prace dwóch spółek gamedevowych: Sylen Studio oraz Red Square Games, zajmujących się produkcją gier wideo, RPG oraz planszowych na podstawie jego wciąż poszerzanej, pogłębianej i rozciąganej poza granice przyzwoitości twórczości. Niezrównany prelegent i mówca, potrafiący bez zajknięcia i powtórzenia poprowadzić godzinny wykład o praktycznie dowolnej tematyce – od formowania się organizacji przestępczych we wczesnym okresie poradzieckim, wstecz aż do technik oblężniczych starożytnego Babilonu. Brany prosto z salonu, pierwszy właściciel, brak ukrytych opłat. Okazja jakich mało!



QU★RTZ IDOLS

Przygotujcie się na wyjątkowy występ inspirowany Love Live! School Idol Project! Prosto znad morza przyjedzie do nas grupa cosplayerek, która wcieli się w μ 's (Muse) i zabierze Was w pełną muzyki, tańca i uśmiechu idolkową podróż! To jednak nie wszystko! Do występu dołączy gość specjalny, którego tożsamość zostanie ujawniona już wkrótce. Razem zadbają o niezapomnianą atmosferę i mnóstwo pozytywnej energii!

PAWEŁ "BLADII" DIDUSZKO

Bładii to jeden z najbardziej charakterystycznych twórców gamingowo-rozrywkowych w polskim internecie. Jego znakiem rozpoznawczym są humor, dystans i angażowanie widzów w kolejne wyzwania, podróże i nietypowe pomysły. Gaming pozostaje ważną częścią jego świata, ale dziś równie chętnie wychodzi poza ekran, tworząc lifestyle'owe formaty, w których nigdy do końca nie wiadomo, co wydarzy się za chwilę. Teraz będziecie mogli spotkać go również na żywo podczas naszego wydarzenia!

RADEK HOFFMAN

Psychologiczny iluzjonista, autor i pionier mentalizmu w Polsce – jeden z najbardziej intrygujących performerów, o którym prawdopodobnie jeszcze nie słyszałeś. Dlaczego? Przez ostatnie lata Radek mieszkał za granicą, budując międzynarodową karierę i występując na najbardziej



prestiżowych scenach świata. Jego pokazy zachwycaly publiczność w takich miejscach jak Shangri-La The Shard w Londynie, Hard Rock Hotels & Resorts w USA czy Four Points by Sheraton w Dubaju. Współpracował z globalnymi markami, m.in. Land Rover, Microsoft, Hilton i Amazon, dostarczając rozrywki na światowym poziomie. Jest również autorem trzech książek poświęconych mentalizmowi, a jego najnowsza publikacja, „The Art of Revealing”, stała się międzynarodowym hitem w 2025 roku. Jego występy to intensywny, interaktywny rollercoaster emocji, w którym publiczność staje się integralną częścią spektaklu. Radek wpływa na decyzje widzów, odczytuje ich myśli i sprawia wrażenie, jakby potrafił przewidywać przyszłość, tworząc doświadczenie balansujące na granicy rzeczywistości i iluzji. Nie posiada nadprzyrodzonych mocy. Wszystko, co zobaczysz, jest efektem mistrzowskiego opanowania technik psychologii, sugestii i percepcji, które tworzą niezwykle przekonujące złudzenie posiadania szóstego zmysłu. Specjalnie na StarFest 2026 przygotował wyjątkowy pokaz, podczas którego odkryjesz niezwykle możliwości ludzkiego umysłu.

SZYMON BAJKOW - KLOCKOVSKYY

Klockovskyy na swoim kanale YouTube pokazuje LEGO z zupełnie innej perspektywy! W swoich filmach łączący budowanie, historię, kreatywne MOC-e oraz efektowne animacje poklatkowe i storytelling. Jego materiały przyciągają

zarówno pasjonatów detali, jak i widzów, którzy lubią dobrze opowiedziane historie!

VIIMAHEIM

Viimaheim to jednoosobowy projekt powstały w 2022 roku. Trzon charakterystycznego brzmienia opiera się na dźwiękach buzuki irlandzkiego wspieranego sekcją rytmiczną (cajon, tamburyn). Projekt powstał jako synergia zamięłowania do dawnych melodii oraz piękna natury. Pomimo instrumentalno-akustycznych aranżacji, muzyka zawiera w sobie pierwiastek agresywnych heavy metalowych zagrywek. W ramach działalności projektu zostało danych niemal 100 koncertów, w tym m.in. support zespołu Percival na Zamku Ogrodzieniec czy występ na plenerowej Scenie Ognia festiwalu fantastyki Pyrkon. W 2026 roku planowana jest premiera debiutanckiej płyty.