II PAŁACOWY UNIWERSYTET FANTASTYCZNY
PLAN ZAJĘĆ
S. 202

Godz.	Temat prelekcji	Pufesor
11:00 – 12:00	**„Bunt maszyn – kilka słów o *Battlestar Galactica*”** W cieniu atomowej zagłady ludzkości zmieniło się wszystko. Garstka ocalałych, walczących o przetrwanie na niegościnnych rubieżach kosmosu, przekonuje się, że miłość i nienawiść nie są już wyłącznie przypisane człowieczeństwu. Wszystko to się wydarzyło i wydarzy się ponownie. Dlaczego BSG to najlepszy serial sci-fi? Co sprawia, że jest obecnie tak bardzo aktualny? Prelekcja pełna spoilerów z przewidzianym panelem dyskusyjnym.	Weronika 'Nika' Witkowska
12:00 – 13:00	**„RPG. Poziom podstawowy: opowieść dla Mistrzów Gry i graczy”** Dowiedz się, jak rozpocząć swoją przygodę z RPG. Zapoznaj się z podstawowymi zasadami prowadzenia postaci, poznaj sposoby prowadzenia sesji i możliwe systemy. To prelekcja również dla tych, którzy są łasi na nowych graczy. Z kim zagrać i jak – o tym dowiesz się od naszego Pufesora.	Dawid Kaczmarek (RPG Szczecin)
13:00 – 14:00	**„Peron 9 i 3/4, erpegowy wjazd w świat Harrego Pottera"** Historię młodego czarodzieja zna już niemal każdy. Tylko w Polsce łączna liczba wszystkich sprzedanych tomów cyklu J.K. Rowling wynosła ponad 5 mln egzemplarzy. Jak przełożyć ulubioną historię na grę RPG i stać się bohaterem niezwykłego, czarodziejskiego świata? Jak rozpocząć w nim mistrzowanie? Na deser, zamiast Fasolek wszystkich smaków Bertiego Botta, czeka Was garść spiskowych teorii wprost z Wizarding World. UWAGA: Mugolom wstęp surowo wzbroniony!	Weronika 'Nika' Witkowska
14:00 – 15:00	**„Herbaciane alternatywy - co zamiast saszetki z herbatą?"** W świecie kawowym alternatywne metody parzenia utożsamiane są z nowoczesnymi akcesoriami. Herbata z kolei ma dużo alternatywnych metod parzenia do tego, co jest popularnie używane. Wystarczy sięgnąć do różnych tradycji herbacianych: gaiwan, kyusu, malutkie czajniczki i inne. Każde z nich nieco inaczej zaparzy herbaciany susz, każde jest lepsze do innego czaju. Podczas spotkania opowiemy sobie jak i po co ich właściwie używać.	Anna Brożyna (Piewcy Teiny)
15:00 – 16:00	**„I Ty możesz zostać wikingiem!”** Interesujesz się rekonstrukcyjną historyczną? Chciałbyś zostać średniowiecznym wojem? A może chcesz dowiedzieć się, czym jest i na czym polega „reko” od kulis? Ta prelekcja przybliży Ci, czym zajmują się pasjonaci historii i jak wcielają ją w życie. W końcu nie chodzi tylko o strój, ale samo podejście i chęć sprawdzenia się w niecodziennych warunkach.	Drużyna Kruczy Gród
16:00 – 17:00	**„Moralność i konsekwencje w RPG”** „Skradając się do twierdzy, pozbyłem się kilku strażników. Jakie było moje zdziwienie, gdy całe miasto zaczęło mnie ścigać i nie mogę spokojnie przespać nocy...” Każdy czyn ma swoje konsekwencje. Wcielając się w postać, naginamy pewne prawa, na co pozwala Mistrz Gry i system. Jednak każda decyzja niesie za sobą konsekwencję i może diametralnie zmienić charakter postaci i tok przygody.	Tomasz 'Bundzu' Kozań (Biuro Turystyki Aktywnej KOMPAS)

PLAN ZAJĘĆ
S. 203

Godz.	Temat	Pufesor
11:00 – 12:00	**„Granie narracją w RPG”** Głos i słowo to najważniejsze narzędzia MG podczas sesji, ale i oręż gracza, który dobrze wykorzystany gwarantuje niezapomniane wrażenia z każdego spotkania. Sprawiają one, że każda sesja to nie tylko przygoda, ale i również niezapomniana opowieść. Na prelekcji skupimy się na sposobach korzystania z tych narzędzi, porozmawiamy o prowadzeniu narracji i różnych jej stylach w zależności od systemu i settingu oraz okoliczności. Porzucimy także sztywne ramy prelekcji, pozostawiając pole do manewru dla słuchaczy, licząc na ciekawą dyskusje i wzajemną wymianę doświadczeń i trików.	Kosma Sochański
12:00 – 13:00	**„Fantastyczna herbatka na PUFie. Spotkanie z autorami fantastyki: Alicją Makowską, Magdaleną Marków oraz Pawłem Jakubowskim”** Tyle jest zadziwiających zjawisk czy problemów współczesnego, realnego świata, a oni piszą… fantastykę. Dlaczego? Co jest tak pociągającego w kreowaniu nieznanego uniwersum, że warto się temu poświęcić? Jak stworzyć nierzeczywistą postać, z którą czytelnik mógłby się utożsamić? Na te i inne pytania odpowiedzą podczas herbatki młodzi, szczecińscy twórcy fantasy.	Mirka Chojnacka
13:00 – 14:00	**„Pomorze w legendach”** Wszyscy znamy legendy o Smoku Wawelskim, Warsie i Sawie, czy bazyliszku. Opowieści z różnych stron Polski, swoisty legendarny kanon. Lecz czy znamy podania z naszej małej, pomorskiej ojczyzny? Które miasto było rodzimym Wąchockiem? Gdzie była Brama Passawska i skąd jej przedziwna nazwa? Czy diabeł zawsze bywa zły i dlaczego należy baczyć na Marchię? Autor zbioru "Legendy Pomorza" zaprasza na spotkanie z lokalnymi podaniami, baśniami i historiami prawdziwymi. W programie opowieści różnej treści, wydobyte prosto z książki, przyprawione szczyptą wiedzy historycznej i etnologicznej.	Jarosław Kociuba
14:00 – 15:00	**„RPG. Poziom średniozaawansowany: Jak grać w RPG?”** Jeżeli czujesz, że już wiesz, o co chodzi w RPG, to prelekcja dla Ciebie. Porozmawiamy o tym, jak lepiej spełnić oczekiwania graczy, jak ćwiczyć siebie w prowadzeniu sesji oraz odgrywać zarówno Bohaterów Graczy jak i NPCów. Będzie też o feedback'u – niezwykle ważnym dla każdego Mistrza Gry i niezbędnym od każdego Gracza.	Dawid Kaczmarek (RPG Szczecin)
15:00 – 16:00	**„Isekai, czyli magiczna przygoda w innym świecie"** Zapewne każdy z nas choć raz w życiu miał pragnienie przenieść się do jakiegoś świata fantasy i przeżyć w nim ekscytującą przygodę. Nic więc dziwnego, że w ostatnich latach dużą popularność zdobył gatunek isekai, ucieleśnienie takiego marzenia. Obecnie co sezon przynajmniej jedna seria isekai jest adaptowana jako anime, a na rynku mang i light novelek pojawia się coraz więcej pozycji o takiej tematyce. Podczas prelekcji opowiem o rozwoju gatunku, jego głównych cechach i przedstawię kilka najciekawszych i najdziwniejszych serii.	Maria „Maiika" Zielska (Szczeciński Klub Azji)

16:00 – 17:00	**„Puszcza Bukowa – Kraina Baśni i Legend”** Puszcza Bukowa, choć tak ważna na mapie Szczecina, wydaje się często nieznana zwłaszcza młodemu pokoleniu, a wbrew pozorom to kraina pełna baśni i legend! To w niej możemy odnaleźć miejsca nawiedzone oraz te „gdzie diabeł mówi dobranoc”. Zbójcy, czy czarnoksiężnicy to nie jedyni bohaterowie prelekcji, choć ich wszystkich można odnaleźć w samych nazwach miejsc Puszczy.	Mirosław Wacewicz
17:00 – 18:00	**„ASG – od Japonii do reszty świata"** Airsoft jest coraz bardziej popularnym sportem symulującym współczesne pole walki, a Japonia jest jego prekursorem wyznaczającym trendy na globie. Na prelekcji zapoznasz się z historią, ogólnymi zasadami oraz sprzętem w nim wykorzystywanym.	Michał Rozmarynowski (Szczeciński Klub Azji)

PLAN ZAJĘĆ
S. 106

Godz.	Temat	Pufesor
11:00 - 12:00	**„Wampir w kulturze japońskiej”** Wampiry to mityczne stworzenia, pojawiające się w wielu kulturach. W ostatnim czasie często można znaleźć je w popkulturze – filmach, książkach itp. Według europejskiego punktu widzenia są to żyjące w mroku i pijące ludzką krew stwory. Jednak jak Japończycy postrzegali te mityczne istoty? Czy zapożyczyli ich obraz z zachodu, a może mieli własną interpretację?	Maja Warczachowska, Agata Tomaszewska (Szczeciński Klub Azji)
12:00 – 13:00	**„Fantastyczne stwory i latające machiny ze świata dawnego teatru”** Od wieków spektakle teatralne starano się uświetnić rekwizytami i inscenizacją. Jednak dopiero od XVII wieku, kiedy to powstał teatr muzyczny, czyli opera, spektakle zaczęto wystawiać z takim przepychem. Latające potwory na scenie, maszynerie służące do podnoszenia części dekoracji, efekty specjalne i pełne niesamowitych malowideł sale teatralne – to efekt rozwoju ówczesnej techniki scenicznej. Wybierzemy się dziś w podróż w czasie i odwiedzimy niesamowity świat dawnego teatru.	dr Wojciech Kral
13:00 – 14:00	**„Kanagawa – śladami mistrza Hokusaia”** Gra, która miała swoją premierę na ubiegłym Pyrkonie oraz podbiła serca wielu graczy. Jeżeli chcesz poznać genezę i zasady gry oraz dowiedzieć się o życiu i twórczości mistrza Hokusaia, a także mieć szansę zostania uczniem tego wielkiego japońskiego malarza, to jest to prelekcja dla Ciebie.	Gabriela Gryta (Szczeciński Klub Azji)
14:00 – 15:00	**„O małpie, smoku i kosmicie, czyli polski komiks po II wojnie światowej"** Z reguły komiks kojarzy się nam z przygodami superbohaterów zza oceanu lub czytaną wspak mangą, z wielkookimi postaciami. Lecz Polacy nie gęsi i swój komiks też mają. Co więcej, ma on historię sięgającą czasów, gdy wasi rodzice - a czasem także ich rodzice - byli nastolatkami. Na tym spotkaniu będziecie mogli poznać sylwetki najpopularniejszych polskich twórców komiksów po 1945 r. a także ich twórczość - również w formie oryginalnych zeszytów, zachowanych z tamtych czasów. Dowiecie się, kim jest ta dziwna małpa z reklam pewnej sieci sklepów RTV/AGD, czy podrabialiśmy przygody Asterixa	Wojtek „Dziadó” Kuczyński

	i Obelixa, a także o niezwykłej współpracy dwóch twórców, możliwej, mimo oddzielającej ich żelaznej kurtyny.	
15:00 – 16:00	**„*Tol Calen* – świat kreowany przez graczy”** Czym są obozy fantasy? Do kogo są kierowane i jak bardzo potrafią zmienić życie? Krótka pogawędka o tym co można zrobić ze swoim wolnym czasem i ze zwykłego gracza stać się współtwórcą istniejącego systemu RPG.	Tomasz 'Bundzu' Kozań (Biuro Turystyki Aktywnej KOMPAS)
16:00 – 17:00	**„Fantastyczne cuda na fasadach”** Opowieści o bestiach, fantastycznych stworach, rycerzach oraz innych ciekawych postaciach które możemy zobaczyć na fasadach szczecińskich kamienic sprzed 100 lat.	Michał Rembas
17:00 – 18:00	**„Gryf jako fantastyczna postać"** Spotkanie połączone z prezentacją przybliżającą to fantastyczne stworzenie niebywale utrwalone w przestrzeni Szczecina, miasta nazywanego często Grodem Gryfa. Dowiemy się, jakże fantazyjne jego wizerunki można znaleźć zarówno w herbach jak i ozdobach szczecińskich gmachów, czy też budynków mieszkalnych. Wizerunek gryfa zdobi również obecne jak i historyczne firmy z miasta i regionu. Tomasz Wieczorek przybliży nam legendy i teorie na temat pojawienia się gryfa na Pomorzu i w samym Szczecinie. Nie zabraknie też kilku przykładów innych fantastycznych postaci, które można spotkać w Szczecinie, a także koncepcji wiążącej to miasto z gwiazdami... a nawet... Gwiezdnymi Wojnami!	Tomasz Wieczorek
18:00 – 19:00	**„OldTown, doświadczenie postapokalipsy”** OldTown Festival to impreza plenerowa utrzymana w klimacie postapokaliptycznego science-fiction. Podzielona na część z ogromną grą terenową (larpem) i część widowiskowo-artystyczną. Na siedem dni uczestnicy przenoszą się w realia odradzającego się po zagładzie nuklearnej świata. Impreza odbywa się co roku na opuszczonym lotnisku nieopodal Stargardu (woj. zachodniopomorskie). To największy festiwal postapokaliptyczny w Europie. O tym czym jest OldTown, kto i czemu się tym jara i że postapo to nie rurki z kremem i jeszcze więcej dowiecie się podczas prelekcji.	Joanna 'Łasica' Cupak

KATEDRA ŚWIATÓW ALTERNATYWNYCH
AULA

Godz.	Katedra Światów Alternatywnych (II p., aula)
12:00 – 17:00	**Drużyna Kruczy Gród** Drużyna zajmującą się odtwarzaniem życia codziennego, zwyczajów, rzemiosła i sposobów walki dawnych Słowian Zachodnich w okresie od IX do XI wieku. Członkowie grupy pochodzą ze Szczecina, gdzie odbywają się spotkania. Umożliwiają pasjonatom tego tematu poszerzanie swojej wiedzy na temat średniowiecza, naukę walki mieczem lub toporem, naukę strzelania z łuku, uczestnictwo w imprezach odtwórczych i zdobywanie nowych znajomości.

12:00 – 17:00	**Dęby Arkony** Szczecińska grupa rekonstrukcji historycznej, która zawiązała się wraz z początkiem 2010 roku w Szczecinie. Zajmuje się odtwarzaniem kultury i życia codziennego Słowian Zachodnich, żyjących w czasach wczesnego średniowieczna, w okresie od IX do XI w. n.e. W grupie znajdują się także osoby odtwarzające ludność napływową z innych rejonów ówczesnej europy, Słowian Wschodnich, Wikingów lub Celtów. W swej działalności starają się dokonać rekonstrukcji obyczajów, strojów, wszelakiego rzemiosła w postaci przedmiotów codziennego użytku oraz sposobów walki, jakimi parali się nasi przodkowie.
13:00 – 17:00	**Szczecińskie Wsparcie Antyterrorystyczne i Ratunkowe (S.W.A.R.)** Grupa założona w 2014 roku, stylizowana na pododdział antyterrorystyczny policji. Członkowie grupy wykorzystują metodykę działań formacji policyjnych, techniki operacyjne i elementy taktyki czarnej, zielonej i czerwonej. Operatorzy doskonalą także umiejętności z zakresu alpinistyki miejskiej, strzelania dynamicznego i technik samoobrony. Grupa SWAR bierze udział w różnego rodzaju pokazach i manewrach grup paramilitarnych, akcjach charytatywnych i wydarzeniach specjalnych. Grupę będzie można zobaczyć też w nadchodzących filmach kryminalnych.
12:00 – 16:00	**Kiermasz Wymiany Książek i Komiksów**