W dniach **8-9 czerwca 2019** w gościnnych podwojach **Wydziału Instalacji Budowlanych, Hydrotechniki i Inżynierii Środowiska**
Politechniki Warszawskiej odbyła się trzecia edycja konwentu gier bitewnych GLADIUS. Potrzeba zorganizowania konwentu zrodziła się dwa lata temu z powodu braku od dłuższego czasu imprezy skupiającej się na grach bitewnych, w ramach której będą one głównym punktem programu. Zamierzeniem organizatorów było pokazanie całej różnorodności i bogactwa gier bitewnych, stworzenie imprezy przyjaznej graczom oraz zorganizowanie stałej platformy ułatwiającej kontakty w środowisku wargamingowym.

Na imprezie było prezentowanych 17 systemów bitewnych. I tak spośród systemów historycznych zaprezentowano: „Blood Red Skies", „Bogowie wojny – Lee", „Bogowie wojny – Togo", „Chain of Command", „Cold War Commander", „De Bellis Antiquitatis", „Field of Glory Renaissance", „Pierwsza Wojna Światowa", „Test of Honour", „Trafalgar", „What a Tanker!". Spośród systemów fantasy i sci-fi zaprezentowano: „Battletech", „Full Thrust", „Infinity", „PMC2670", „Rangers of Shadow Deep" i „Wojnacja". Ponadto firma TankModels miała przygotowany do zaprezentowania system „Saga". Niestety z przyczyn losowych nie dotarła do nas w tym roku firma Tereny do Gier, która miała wystawić duże stoisko ze swoimi produktami i systemami.

Tegoroczna edycja, podobnie jak poprzednia, upłynęła przede wszystkim pod znakiem prezentacji przygotowanych przez graczy. Pojawiły się niszowe i mniej znane szerszemu gronu systemy. Niektóre pokazy zostały zgłoszone organizatorom w ciągu ostatnich dni przed konwentem. Wiązało się to z pewną dozą improwizacji. GLADIUS był zawsze otwarty na nowe osoby i fanowskie inicjatywy, stąd organizatorzy starali się przyjąć wszystkie dobre dusze, które zgłosiły chęć zaprezentowania jakiegoś systemu. Konwent był świetną okazją do poznania nowych graczy, grup hobbystycznych i firm, również dla organizatorów. Mamy nadzieję, że te kontakty będą procentowały w przyszłości (na różny sposób).

W tym miejscu chcielibyśmy podziękować wszystkim, którzy przyczynili się do zorganizowania tegorocznej edycji GLADIUSA. W pierwszej kolejności tym, którzy przygotowali pokazy i prezentacje. Podziękowania należą się też sponsorom nagród: firmie **TankModels**, ekipie systemu **„Wojnacja"**, firmie **GM BoardGames** i wydawnictwu **Erica**.



pogłębiającej się wojny. Na bieżącym planie system *Bogowie wojny: Lee*. W oddali


Środowisko
Energia
Budynek
Woda







Diorama do systemu *Infinity*.



Solaris VII



osadzony w realiach średniowiecza







Fragment rozgrywki w *Bogowie wojny: Lee*



Nutka maluje Nutka



Nowy system morski *Bogowie wojny: Togo*



Jeden z [illegible] przedstawicieli



Rozgrywka w system *Rangers in Shadow Deep*



Adnaz ysterac. *Full Thrust*. Nad stołem dwaj mechawojownicy. Po lewej SeeM, po prawej



Świat Erlh Thrust przedstawiający walki Świata VII flot. Więcej informacji o systemie



Podczas [illegible] rozgrywki Zasady Da Bellis (DB



Armia kartagińska Malory'ego do DBA w skali 20 mm, z konkursowym słoniem na lewej



Słoń Fronda Strategos Miniatures, Taborzyści Gladius, Celtowie Gladius, Kawalerzyści Gladius



Pestzel.





Szwajcarska piechota bitewna w służbie francuskiej i landsknechtów z armii



Manewry lekkiej jazdy w centrum pola bitwy pod Pawią.






AKADEMIA
SPORTU


GRUNDFOS
GRUNDFOS



Paweł i Rafał,



Zdziwiony dziennikarz nalegał by wyjaśnił dziwnego, że przeciwnik Pawła szybko znalazł