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**.

Bogowie Wojny: Lee. Na pierwszym planie system *Bogowie wojny: Lee*. W oddali

Energia
Środowisko
Budynek
Woda

[illegible]

[illegible] ością [illegible] zona była

Dzięki systemowi *Infinity*. Wartość wieżowców zwiększa się wraz z ilością wielkich wieżowców, a mniejszych jest mniej

Diorama do systemu *Infinity*.

osadzony w realiach średniowiecza

Polaris Gallii [illegible] **tego**

dodatkowy wielokrotnie [illegible] **wiezgrywek w system fantastyczny** ***Wojnacja*****, luźno**

Fragment rozgrywki w Bogowie wojny: Lee

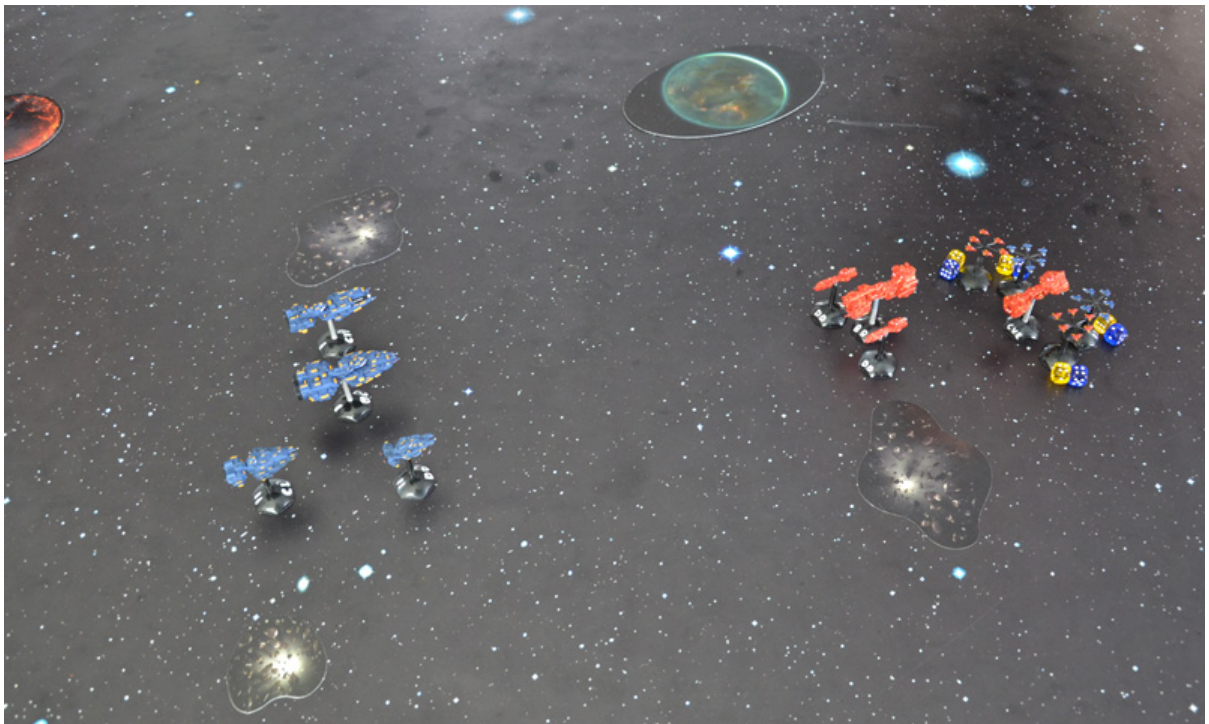
Nutka maluje Nutka

Nowy system morski *Bogowie wojny: Togo*

[illegible] przedstawiać [illegible] przed nami

Rozgrywka w system *Rangers in Shadow Deep*

Pokaz systemu *Full Thrust*. Nad stołem dwaj mechawojownicy. Po lewej SeeM, po prawej Admiralstrach.



Swiezie *Fell Thrust* przedstawiający walki Swiezie VII ich flot. Więcej informacji o systemie

[illegible] *De Bellis* wany *DB*

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

Model bojskiego Fortuna Strategii Malory'ego, Zdobiąc szyję dzięki wpływowi Kapitana Kapitana

& Postzel.

Stryjeńskiej rodzaj bitwy pod Pawią.

Manewry lekkiej jazdy w centrum pola bitwy pod Pawią.

Sobotnie popołudnie w sali z ekranami sci-fi i fantasy

[illegible], z

[illegible] Paweł i Rafał,

[illegible] Nic dziwnego, że przeciwnik Pawła szybko znalazł