

# XXXII KONWENT POLSKICH KLUBÓW FANTASTYKI



JASTRZĘBIA GÓRA,  
6-9.12.2018

## ORGANIZATORZY

Koordynator	Król Vikingów	Adam „Ceti” Cetnerowski
Z-ca koordynatora	Jarl	Piotr „Roza” Rozenfeld
Z-ca koordynatora ds. finansowych	Jarl	Michał Szklarski
Asystent Koordynatora	Wojownik	Robert „Robson” Kamiński
Szef recepcji	Mistrz Runów	Dawid Dobrzański
Recepcja	Mistrz Runów	Joanna Piszczek
Recepcja	Mistrz Runów	Mariusz „Mario” Rostankowski
Szef publicystyki	Druid	Grzegorz „Ogan” Szczepaniak
Publicystyka	Druid	Robert „Dimzard” Bujniwski
Happeningi	Skald	Maciej „Malcolm” Mikołajczak
Szef Działu Gier	Mistrz Gier	Tomasz „Ender” Wiśniewski
Dział Gier	Mistrz Gier	Łukasz Pankiewicz
Dział Gier – LARP & RPG	Sejdivinna	Weronika Sobczak
Konsole	Kapłan	Krzysztof Ciszewski
Szef Działu Filmowego	Kapłan	Bartek Gwozdecki
Dział Filmowy	Kapłan	Konrad Mrozik
Dział Filmowy	Kapłan	Bartosz „Buzia” Choiński
Szef księgarni	Kupiec	Janusz Piszczek
Księgarnia	Kupiec	Tomasz „Student” Świdzki
Rozrywka	Skald	Wojciech „Spider” Ratajski
Kawiarenka	Browarnik	Paweł „Jankes” Jankowski
Kawiarenka	Browarnik	Michał „Faraon” Stawski
Logistyka	Szkutnik	Maciej „Will Wheaton” Dawidowicz
Logistyka	Szkutnik	Bartek „Dunsteer” Pietrzak
Logistyka – Nagrody	Szkutnik	Hubert Kozij

### **CZERWONY KARZEŁ** wydanie specjalne 30

**ZESPÓŁ REDAKCYJNY:** Adam Cetnerowski, Maciej Dawidowicz,  
Grzegorz Szczepaniak (skład)

**OKŁADKA:** Adam Mateja

**RYSUNKI:** Adam Mateja

**DRUK I OPRAWA:** Drukarnia Cyfrowa Solaris, ul. Warszawska 25 A,  
11-034 Stawiguda

**NAKŁAD:** 500 egzemplarzy

**ISSN:** 1425-5952

Publikacja dofinansowana przez Samorząd Województwa Pomorskiego

**GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI  
PRAGNIE WYRAZIĆ SWOJĄ WDZIĘCZNOŚĆ  
ZA POMOC W PRZYGOTOWANIU  
XXXII KONWENTU  
POLSKICH KLUBÓW FANTASTYKI**

**NORDCON 2018**

**NASTĘPUJĄCYM PODMIOTOM  
(W KOLEJNOŚCI ALFABETYCZNE)**

BARD  
CZACHA GAMES  
FOX GAMES  
GALAKTA  
WYDAWNICTWO JAGUAR  
JUST HOSTEL  
KREATORIUM.COM  
LACERTA  
POWERGRAPH  
PRÓSZYŃSKI I S-KA  
Q-WORKSHOP  
REBEL.PL  
URZĄD MARSZAŁKOWSKI  
WOJEWÓDZTWA POMORSKIEGO  
WARBOOK  
ZYSK

## RAGNAROK!

Brzmienie tego słowa przeszywa dreszczem emocji każdego, kto go słyszy. U niektórych wywołuje strach. Jednak nie u prawdziwych wojowników! Każdy wiking jest gotów stanąć do walki przeciw Lokiemu i jego pobratymcom.

Jednak Wszechojciec Odyn przekazał mi wiedzę, którą uzyskał od Mimira u stóp drzewa Yggdrasil. Otóż jest nas zbyt mało, aby zwyciężyć w wojnie Zmierzchu Bogów. Dlatego wzywam wszystkich naszych pobratymców oraz wszystkich nieznanomych wojowników do stawienia się w miejscowości Haukfjellet, gdzie w grudniu Bifrost dotknie Midgardu.

Nieważne, czy twoje imię Thorgal, Conan, Thrud czy Kulson. Nieważne czy mieszkasz w Cymerii, za Wielkim Murem, czy w Mongolii. Przyłącz się do nas i staw czoło gigantom.

Cetjorg  
Król Wikingów

## GOŚCIE NORDCONU

KAROLINA CZONSTKE

Archeolog, skandynawista, przewodnik, doktorantka na Wydziale Historycznym Uniwersytetu Gdańskiego, adiunkt w Muzeum Archeologicznym w Gdańsku, oddział Grodzisko w Sopocie

Studiowała archeologię na Instytucie Archeologii Uniwersytetu Gdańskiego oraz w Saxo-Institute na Uniwersytecie w Kopenhadze. W 2009 uzyskała tytuł magistra, przedstawiając pracę *Kontakty słowiańsko-skandynawskie we wczesnym średniowieczu na przykładzie biżuterii ze skarbów z Bornholmu*. Swoje zainteresowania badawcze kontaktami interregionalnymi w basenie Morza Bałtyckiego, a zwłaszcza biżuterią słowiańską i przemianami w obrządku pogrzebowym, kontynuuje w trakcie studiów doktoranckich na Wydziale Historycznym UG. W 2015 roku ukończyła Podyplomowe Studia Skandynawistyczne ze specjalizacją język szwedzki. Uczestniczka licznych badań i ekspedycji naukowych



w kraju i za granicą m.in. w Danii, na Ukrainie i w Rosji. Od 2012 roku razem z Bartoszem Świątkowskim prowadzą badania na wyspie Bornholm, w których uczestniczą studenci polscy i duńscy. Wyniki swoich prac prezentowała na ponad 20 konferencjach naukowych w Polsce i za granicą. Uczestniczka licznych projektów naukowych o zasięgu krajowym i międzynarodowym, związanych także z popularyzacją dziedzictwa kulturowego Morza Bałtyckiego. Autorka ponad 20 publikacji i opracowań naukowych oraz popularnonaukowych.

### BARTOSZ ŚWIĄTKOWSKI

Archeolog, regionalista, doktorant na Wydziale Historycznym Uniwersytetu Gdańskiego.

Studia archeologiczne podjął w Instytucie Archeologii Uniwersytetu Gdańskiego. W 2010 uzyskał tytuł magistra, przedstawiając pracę *Ceramika z osady w Starych Kiełbonkach (Ławnym Lasku), stan. III, gm. Piecki z okresu od III do VI w.* Jego zainteresowania badawcze związane są z przemianami w ceramice oraz uzbrojeniu w rejonie Morza Bałtyckiego w okresie od III do X w i stanowią podstawę przygotowywanej dysertacji doktorskiej. W 2016 roku ukończył studia podyplomowe GIS, Fotogrametria i Teledetekcja na Wojskowej Akademii Technicznej. Uczestniczył w licznych badaniach i ekspedycjach naukowych w kraju i za granicą m.in. w Skandynawii i wschodniej części Europy. Od 2012 roku razem z Karoliną Czonstke prowadzą badania na wyspie Bornholm, w których uczestniczą studenci polscy i duńscy. Wyniki swoich prac prezentował na ponad 20 konferencjach i seminariach naukowych w Polsce i za granicą. Uczestnik licznych projektów naukowych o zasięgu krajowym i międzynarodowym. Autor ponad 20 publikacji i opracowań naukowych.



Aktywny członek Zrzeszenia Kaszubsko-Pomorskiego Oddziału Kocińskiego. Współorganizator licznych wydarzeń mających na celu popularyzację regionu i jego materialnego i niematerialnego dziedzictwa.

### GRZEGORZ GAJEK

Urodzony 28 lipca A.D. 1987. Z wykształcenia kulturoznawca, z zawodu dziennikarz, redaktor i tłumacz. Autor czterech powieści i licznych opowiadań. Jego *Malowidło* było nominowane do tytułu książki roku 2016 w kategorii groza przez portal LubimyCzytać. W 2018 r. powieść *Powrót królów* oraz steampunkowe nowele o Peterkinie i Brokku przyniosły mu nominację do Reflektora „Nowej Fantastyki”. Regularnie współpracuje z wydawnictwem edukacyjnym Edgard, dla którego tworzy krótkie kryminały do nauki angielskiego. Z zamiłowania koniarz, fajczarz, włóczęga.



### PAULINA HENDEL



Pochodzi z Miastka, małego miasteczka zagubionego na Pomorzu. Autorka postapokaliptycznej trylogii dla młodzieży *Zapomniana księga*. Od najwcześniejszych lat ma słabość do literatury fantastycznej. Pasjonuje się wierzeniami ludowymi oraz słowiańską demonologią, co znajduje odzwierciedlenie w jej twórczości. Owocem tej pasji jest jej nowy cykl *Żniwiarz*. Godzinami potrafi opowiadać o dawnych wierzeniach, zabobnach oraz metodach leczenia najróżniejszych dolegliwości. Miłośniczka dzikiej przyrody i zwierząt. Entuzjastka podróży, zwłaszcza bez przewodnika.

### ADAM KWAPIŃSKI



Zawodowy projektant gier planszowych zafascynowany tą formą rozrywki od najmłodszych lat. Przez 5 lat prowadził wydawnictwo (Fabrykę Gier Historycznych), żeby w 2017 roku skupić się wyłącznie na projektowaniu gier. Obecnie jest wolnym strzelcem współpracującym z różnymi wydawnictwami. Największe jego dotychczasowe sukcesy są związane z grami *Lords of Hellas* oraz *Nemesis* wydanymi za pośrednictwem platformy Kickstarter przez wrocławskie wydawnictwo Awaken Realms. Oprócz gier planszowych Adam od ponad 20 lat jest związany z lubelskim środowiskiem fantastyki, aktywnie uczestnicząc w organizacji lokalnych konwentów. Poza grami od wielu lat stara się rozwijać swoją pasję do tańca irlandzkiego.

### ŁUKASZ MALINOWSKI



Pisarz, popularyzator nauki i historyk. W 2010 roku obronił na UJ doktorat. Specjalizuje się w kulturze średniowiecznej Skandynawii. Literacko zadebiutował powieścią *Skald. Karmiciel kruków*, która rozpoczęła cykl *Skald: Kowal słów* (w dwóch tomach) i *Wężowy język* (w dwóch tomach). Autor monografii *Berserkir i ulfhednar w historii, mitach i legendach* oraz *Heros i łotr. Pogański wojownik w średniowiecznej literaturze Islandii*. Publikował teksty popularnonaukowe w „Wiedzy i Życiu”, „Focusie Historia”, „Mówią Wieki”, „Wirtualnej Polsce” i „Nowej Fantastyce”.

## ADAM MATEJA

Urodzony w 1971 roku. Studiował informatykę w Toruniu, po skończeniu której pracował w kolejnych firmach IT. Aktualnie zatrudniony w globalnej korporacji, gdzie zajmuje się układaniem pracy sobie i innym.

Rysowaniem zajmuje się od dziecka. Zaczynał od przerysowywania *Kajka i Kokosza*. Czytał „Relax-y” i wszystko inne, co wydawano w formie komiksowej w latach 80. We wczesnych latach 90. stworzył grafikę do wydanych w Polsce gier na 8-bitowe komputery Atari: *Droga Wojownika* i *Inny Świat*. Kilka lat temu na łamach wydawnictwa Znakomiks opublikowanych zostało kilka odcinków komiksu *Czarna Gwiazda* do scenariusza Ireneusza Mazurka. Różnorakie prace Adama można zobaczyć na wielu stronach w czeluściach internetu m.in.: deviantart ([www.deviantart.com/admat](http://www.deviantart.com/admat)), Instagram (@admat007), blogu ([mateja.info](http://mateja.info)). Bywalec Nordconów od 1998 roku, a od kilku już lat tworzy na jego potrzeby projekty graficzne gadżetów, takich jak: koszulki, informatory, plakaty i znaczki.

Wielbicielec dobrego kina wszelakiego. Od ponad 20 lat członek Dyskusyjnego Klubu Filmowego „Mozaika” w Bydgoszczy. A od kilkunastu lat również współprowadzący ten klub w Radzie Klubu, jak i Federacji Dyskusyjnych Klubów Filmowych.



## PIOTR MILEWSKI

W firmie TREFL SA pełnił rolę kierownika produktu „karty i gry karciane” w dziale badań i rozwoju; w firmie Young Digital Planet w sekcji o tej samej nazwie projektował aplikację Questrunner, służącą do rozgrywania edukacyjnych gier miejskich i miał okazję współtworzyć *The book of trends in education 2015–2016* jako redaktor sekcji *Modern education is fun*.

Autor i współautor larpów (m.in. *Metoda Profesora Kamihary*, *Sodom and Gomorrah Show*, *Dimmuborgir*, *Kot Jarosława*, *Bóg, który się pomylił*), miał również przyjemność być członkiem zespołu scenariuszowego pierwszej edycji *College of Wizardry*. Autor gier karcianych (m.in. *Prison run*, *Treasures and Precious*, *Bifrost Bridge*) oraz planszowych (*Polska w budowie*).

Organizator i współorganizator konwentów Hardkon (od 2007), Puckon (2009–2011), Hardkon Larpers’ Retreat (od 2015), Dreamhaven (2016) oraz Konferencji Larpowej KOLA 2015. Trzykrotny zdobywca Złotej Maski: dwa razy za scenariusz (2011 i 2013), raz w kategorii najlepszy gracz; dwóch pozostałych nominacji na maski nie udało mu się przekuć, podobnie jak nominacji do nagrody Ślafka (kategoria „promotor fantastyki”, 2015). Współorganizator i sędzia pierwszego polskiego konkursu larpowego „Złota Brama” (2008), sędzia w konkursie „Larpy Najwyższych Lotów” (2013 i 2014) oraz „Złote Maski” (2015).

Prelegent na konferencjach edukacyjnych oraz okołofantastycznych konwentach. Redaktor działu larpowego magazynu *Magia i Miecz* (od 2014) oraz okołogrowych artykułów w magazynie „Inne Sfery” i publikacjach larpowych konferencji KOLA, założyciel i prezes Stowarzyszenia Twórców Gier FunReal.



# GŁÓWNE PUNKTY PROGRAMU

## **CZWARTEK**

**20:00 Valhalla**

Uroczyste Otwarcie Bifrostu

## **PIĄTEK**

**20:00 Valhalla**

Kabaret Pod Napięciem – Improwizacje

## **SOBOTA**

**11:00 Valhalla**

Spotkanie Związku Stowarzyszeń Fandom Polski

**12:00 Valhalla**

Forum Fandomu

**17:00 Valhalla**

Pokaz fechtunku

**20:00 Valhalla**

Finał Loterii

Konkurs Strojów

Zamknięcie Bifrostu





## PROGRAM PUBLICYSTYCZNY – CZWARTEK

Godziny	Hugin	Munin
	sala prelekcyjna B1	sala prelekcyjna B2
17:00	Robert „Dimzrad” Bujniewski Mitologia wikingów	
18:00		Grzegorz Szczepaniak Na wikingów nutę. O muzyce inspirowanej kulturą nordycką

## WAŻNE PUNKTY PROGRAMU

Valhalla, 20:00 – Uroczyste Otwarcie Bifrostu

**PROGRAM GIER PLANSZOWYCH ORAZ SESJI LARP/RPG  
OPISANY ZOSTAŁ NA STRONACH 19–22**

## SIOSTRY I BRACIA

**JUŻ DZIŚ WEŹCIE LOS W SWOJE RĘCE!**

**WIELKA REGLAMENTOWANA LOTERIA LOKIEGO**

**PO RAZ KOLEJNY OTWIERA PRZED WAMI SWE PODWOJE!**

**KAŻDY LOS WYGRYWA!**

**NATYCHMIAST MOŻESZ SPRAWDZIĆ, CO WYGRAŁEŚ**

**I NIE MUSISZ CZEKAĆ NA OGŁOSZENIE OFICJALNYCH WYNIKÓW!**

**NIE MAMY KOMPUTERÓW, WIĘC PAD SYSTEMU NAM NIE GROZI!**

**NA PECHOWCÓW (PUSTY LOS) CZEKA NIESPODZIANKA!**

## UWAGA!!!

**Powrotne drakkary do Gdyni w tym roku nie kursują!!!**

**Przemieszczacie się własnymi pomerankami!**



NORDCON 2018

## PROGRAM PUBLICYSTYCZNY – PIĄTEK

Godziny	Hugin	Munin
	sala prelekcyjna B1	sala prelekcyjna B2
11:00		
12:00	Piotr „Kula” Milewski Typy graczy, a podróż bohatera – porzućmy workologię!	Konkurs Muminkowy
13:00	Marcin Szklarski Podbój rosyjskiego Dzikiego Wschodu	Natalia Czach, Ola Markowska Okręt dla wikingów
14:00	Marcin „Alqua” Kłak Dublin 2019 – wybierz się na Worldcon!	
15:00	Karolina Czonstke, Bartosz Świątkowski „Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę”, czyli zanim przyjdą wikingowie...	Maciej Górczyński Podróżuj jak wiking, ale na tysiąc sposobów
16:00	Grzegorz Gajek Kim była Tofa królowa Duńczyków? – czyli rzecz o życiu skandynawskich kobiet we wczesnym średniowieczu	Piotr „Qudłaty” Niedźwiedź Praktyczne wykorzystanie tradycyjnej fotografii czarno-białej w erze fotografii cyfrowej
17:00	Łukasz Malinowski Jak się bawi wiking?	
18:00	Wikingowie w sztuce i popkulturze (opera, literatura, film, komiks) – panel dyskusyjny	Adam Mateja Rysujemy Conana
19:00	Paulina Hendel O demonach, wampirach i zabobonach	

### WAŻNE PUNKTY PROGRAMU

**Munin**, 11:00 – Konkurs Muminkowy  
**Forteca Tyra**, 19:00 – prezentacja gry *Nemezis*  
**Valhalla**, 20:00 – Kabaret Pod Napięciem – Improwizacje  
**Valhalla**, 21:30 – Angmar Fenris Party



## PROGRAM PUBLICYSTYCZNY – SOBOTA

Godziny	Hugin	Munin
	sala prelekcyjna B1	sala prelekcyjna B2
12:00	Piotr „Kula” Milewski, Piotr „Piotrek” Budzisz Narracje nieliniarne – jak adaptować książki i filmy w grach	Robert „Dimzrad” Bujniewski Wspólne interesy Słowian i krajów skandynawskich
13:00	Marcin „Alqua” Kłak Konwentowe wikingowanie	Adam Kwapiński Skąd się biorą gry planszowe
14:00	Czy mężczyźni Wojownicy Wikińscy ulegli by słowiańskim demonom? – panel dyskusyjny, prowadzą Paulina Hendel i Robert „Dimzrad” Bujniewski	Grzegorz Gajek Jeden, by wszystkimi rządzić, czyli rzecz o magicznych przedmiotach i magii wikingów
15:00		Rafał Nawrocki Socrealizm magiczny. Fantastyka w architekturze bloku wschodniego
16:00	Karolina Czonstke, Bartosz Świątkowski Piraci, kupcy, wojownicy, rzemieślnicy? Relacje słowiańsko-skandynawskie we wczesnym średniowieczu	Konrad Klepacki Ragnarök to pikus
17:00	Łukasz Malinowski Heros i łotr	Adam Mateja Niepowstające komiksy, czyli dlaczego tak trudno stworzyć dobry komiks
18:00	Piotr Cholewa, Michał Cholewa Austerlitz – militarny geniusz atakuje	

### WAŻNE PUNKTY PROGRAMU

**Valhalla**, 11:00 – Spotkanie ZSFP

**Valhalla**, 12:00 – Forum Fandomu

**Valhalla**, 17:00 – Szkoła Fechtunku (prelekcja i pokaz)

**Valhalla**, 20:00 – Konkurs Strojów,

Finał Loterii, Zamknięcie Bifrostu

SKOL! SKOL! SSIJ!



HMMH? HMMH?



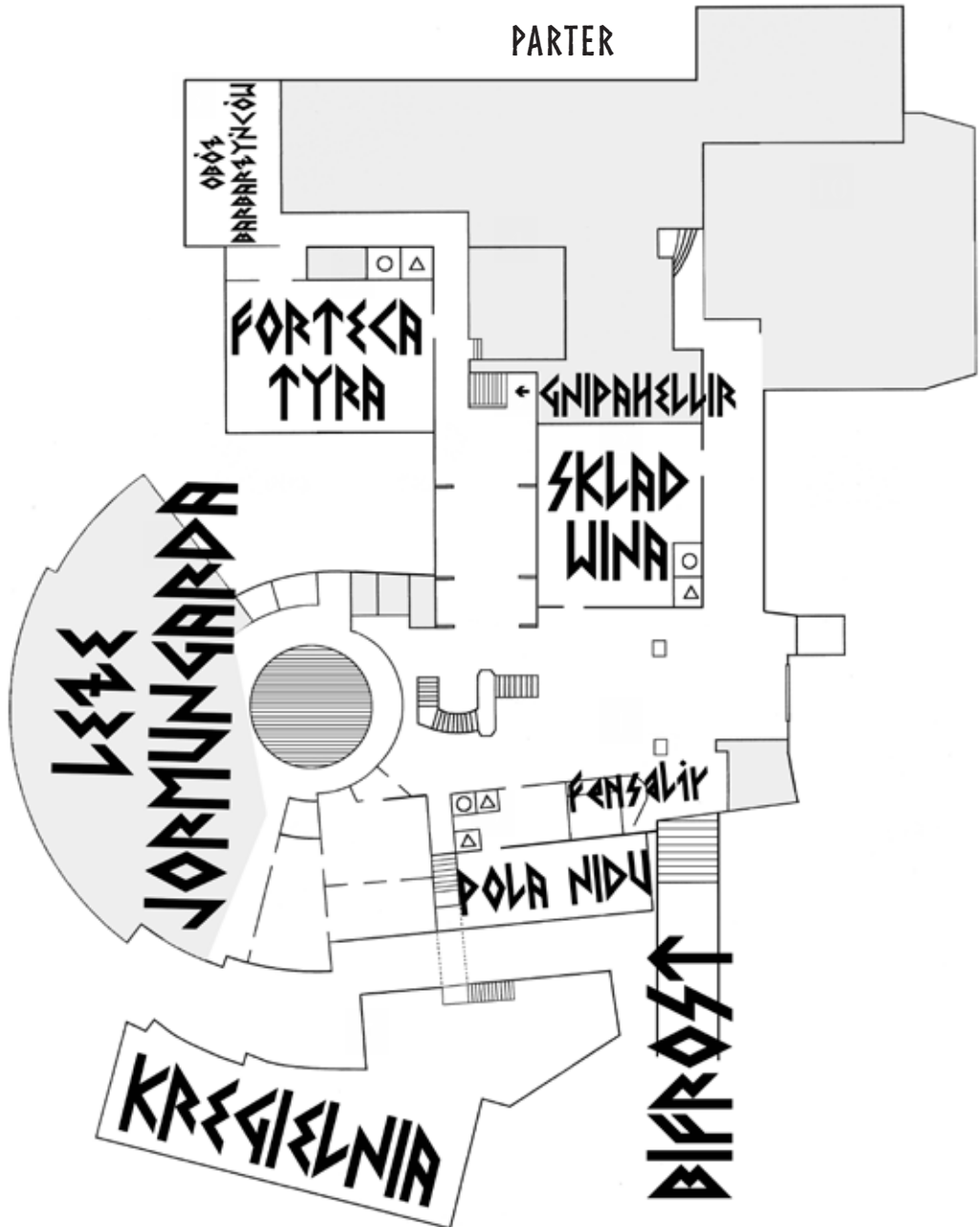
SSIJ! SSIJ! SSIJ!





PLANY – BUDYNEK A

PARTER

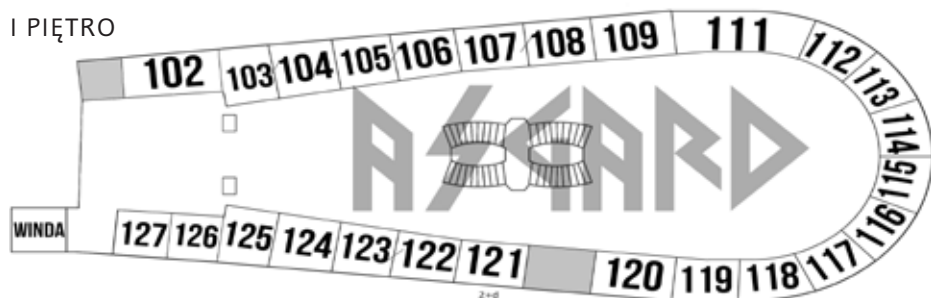




NORDCON 2018

## PLANY - BUDYNEK A

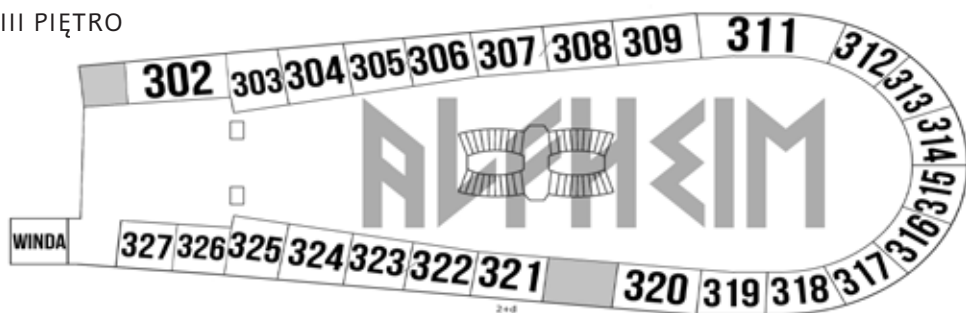
I PIĘTRO



II PIĘTRO



III PIĘTRO



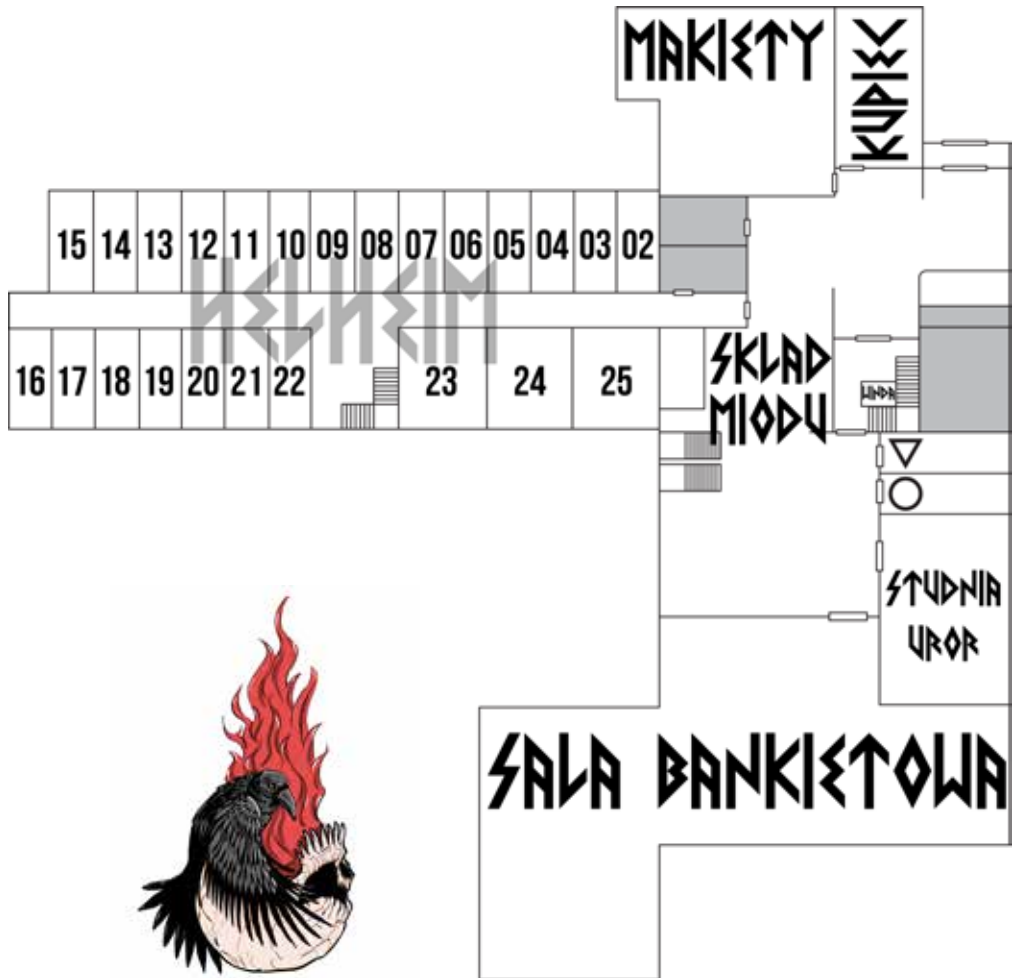
IV PIĘTRO





**PLANY – BUDYNEK B**

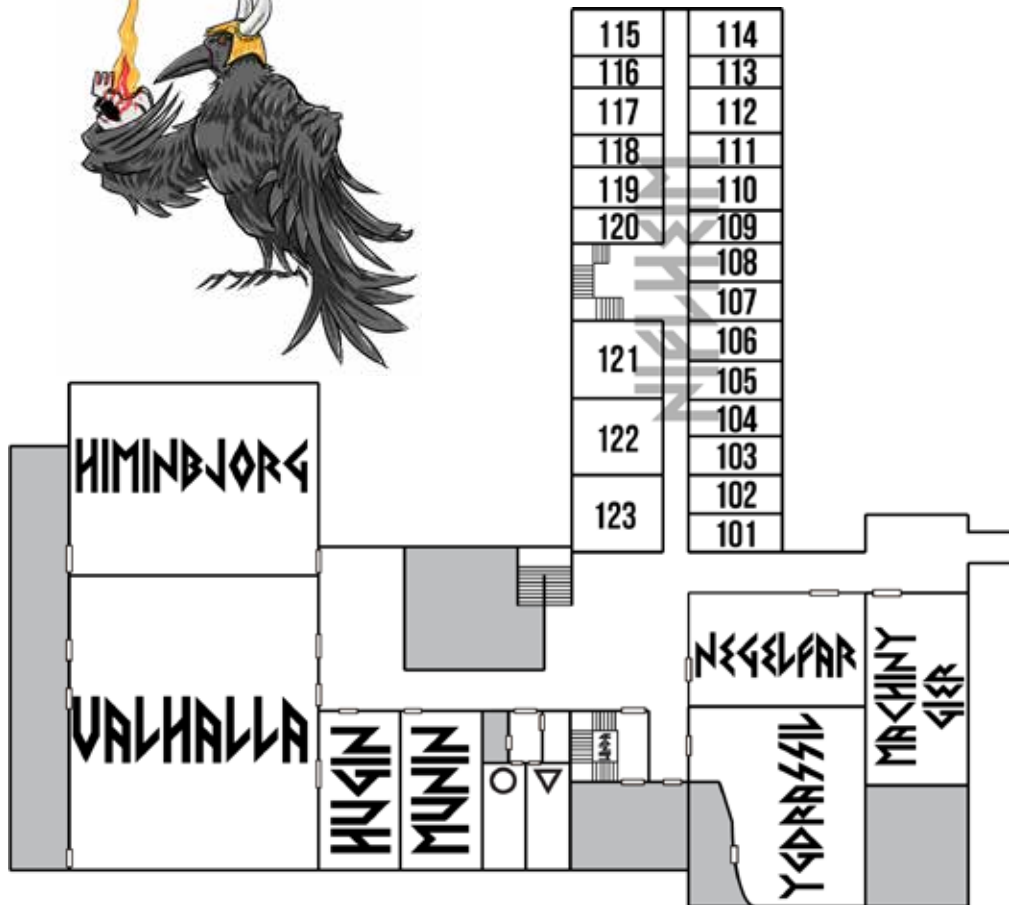
**PARTER**





PLANY - BUDYNEK B

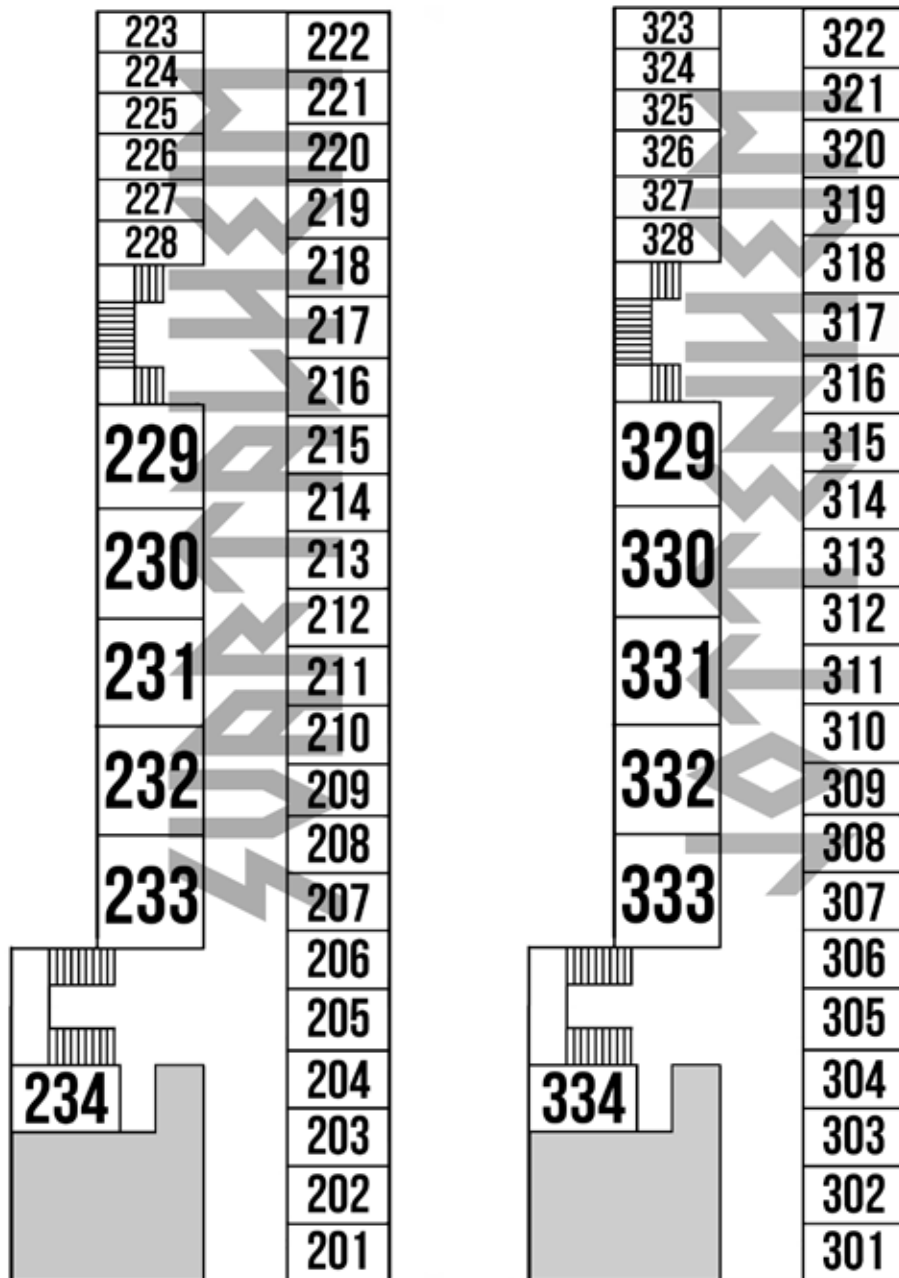
I PIĘTRO







## PLANY – BUDYNEK B



## 1% PODATKU NA RZECZ GKf

Działania naszego klubu realizowane są z powodzeniem od 30 lat, głównie siłami i entuzjazmem blisko 200 klubowiczów. Są jednak rzeczy, takie jak zakup książek do biblioteki czy wydawanie publikacji, których nie daje się załatwić nawet kilometrem sześciennym entuzjazmu.

A wiercie, że próbowaliśmy.

Dlatego jeśli przekażesz Gdańskiemu Klubowi Fantastyki 1% swojego podatku, możesz być pewien, że każda złotówka będzie naprawdę dobrze wydana na rozwój polskiej fantastyki (którą tak lubisz!) i dawanie młodym duchem osobom (także Tobie!) kulturalnej alternatywy w stosunku do szarej rzeczywistości. To zdecydowanie lepsza decyzja niż oddanie tych pieniędzy bezdusznej maszynie urzędniczej. Wyobraźnia i fantastyka też muszą czasem coś jeść. I niekoniecznie musi to być zielona pożywka.

Jak to zrobić?

W skrócie: na swojej deklaracji podatkowej wpisz numer GKfu jako Organizacji Pożytku Publicznego – **0000098018**. Jeśli chcesz, możesz też dopisać, na jaki konkretnie cel GKf ma spożytkować Twoje pieniądze.



## PLANSZÓWKI NA NORDCONIE 2018

### CZWARTEK

godzina 17:00 – Dilbert – Eliminacje #1

godzina 18:00 – Wikingowie na Pokład

### PIĄTEK

godzina 16:00 – Wojownicy Midgardu

godzina 16:00 – Dilbert – Eliminacje #2

godzina 18:00 – Wits & Wagers

### SOBOTA

godzina 12:00 – Dilbert – Eliminacje #3

godzina 16:00 – Uczta dla Odyna

godzina 16:00 – Dilbert – Finał

## UWAGA!!!

W piątek ok. godziny 19:00 w Fortecy Tyra odbędzie się spotkanie z Adamem Kwapińskim – twórcą gry *Nemesis*. Dodatkową atrakcją będzie demonstracja gry.

## RPG NA NORDCONIE 2018

Dział LARP&RPG serdecznie zaprasza do wspólnego turlania kostkami, przeżywania niesamowitych emocji i urozmaicenia sobie grabieżczych wypraw po nordconowe piwo, czy bitew na planszach gier. W tym roku prezentujemy Wam wachlarz atrakcji, od sesji RPG, przez prelekcje, na wspaniałych larpach kończąc. Dla zainteresowanych będzie możliwość wcześniejszego zapisania się na część atrakcji, jednak o tym poinformujemy Was na Nordconowym fanpage'u. Zapraszamy do zapoznania się z tegorocznymi fabularnymi punktami programu.

**Jeśli nie napisano inaczej,  
miejscem sesji jest Studnia Urur**

### CZWARTEK

1.

**Twórca:** Weronika „Panda” Sobczak

**Rodzaj atrakcji:** Sesja RPG

**Tytuł atrakcji:** Ofiara

**Data:** Czwartek 6.12 16–21:30

**Opis atrakcji:**

Odynie – Wszechojczce.

Szybkie nacięcie. Kap kap kap. Krew padająca na świeży śnieg. Zwierzę nawet nie pisnęło.

Thorze – Młotodzierzco.

Krótkie wierzgnięcie kopytami. Kolejne krople krwi wyrastające niczym kwiaty na idealnej bieli.



Frejo – Opiekunko.

Kielich po brzegi wypełniający się ciepłym płynem; gęstym i lepkiem, delikatnie parującym pośród wszechobecnego zimna.

I wszyscy pozostali bogowie, którzy dajecie naszemu ludowi podbijać nowe ziemie, ale i dbacie o to, co już mamy.

Usta powoli dotykające złotego brzegu naczyń. Drżenie ciała odzianego w lekką, białą szatę zlewającą się ze śniegiem. Dajcie nam swoje błogosławieństwo, by najbliższa wyprawa poszła zgodnie z Waszym planem. A tym, którzy nie wrócą, niechaj przygotowują miejsce przy stole w Valhalli.

**Setting:** Spin-off serialu Wikingowie. Mroźna północ, fiordy te sprawy

**Warning Tags:** przemoc, śmierć, okrucieństwo, przekleństwa, seks, naturalizm, przemoc wobec zwierząt, istoty nadnaturalne

**Liczba graczy:** 4–6 (do wyboru 5 postaci męskich, 1 postać kobieca)

2.

**Twórca:** Adam „Ceti” Cetnerowski

**Rodzaj atrakcji:** Sesja RPG

**Tytuł atrakcji:** Fiasco: Wikingowie

**Data:** Czwartek 6.12; 22–24:00

**Miejsce:** Forteca Tyra

**Opis atrakcji:**

Bracia Coen + hełmy z rogami

## PIĄTEK

3.

**Twórca:** Piotr „Kula” Milewski

**Rodzaj atrakcji:** Prelekcja

**Tytuł atrakcji:** Typy graczy, a podróż bohatera – porzucimy workologię!

**Data:** Piątek 7.12; 12:00

**Miejsce:** Hugin

**Opis atrakcji:**

Porzucić workologię

Workologia to termin, który zdefiniował Mikołaj Wicher podczas drugiej edycji Hardkon Larpers' Retreat. Oznacza ona larp, który wszystkie postacie rozpoczynają na tym samym etapie „podróż bohatera”. Tymczasem nie musi i chyba nie powinno tak być. Prezentacja będzie więc o tym, czym jest monomit i podróż bohatera oraz jak mają się one do współczesnych typologii graczy.

4.

**Twórca:** Piotr „Piotrek” Budzisz

**Rodzaj atrakcji:** LARP

**Tytuł atrakcji:** Piąteczka czy dupeczka?

**Data:** Piątek 7.12; 14–16:00

**Opis atrakcji:**

Piāteczka czy dupeczka: *Piāteczka czy Dupeczka* to reality show, w którym można wygrać aż milion dolarów! Do walki o wygraną staje jedna fantastyczna laska (FL) i tuzin młodych, przystojnych samców (MPS). Połowa z nich to geje, połowa to heterocy. W każdym odcinku FL zada im czadowe zadanie i bacznie będzie się przyglądać procesowi jego realizacji. W ten sposób postara się odsiać gejów, a pośród prawdziwych mężczyzn znaleźć samca dla siebie (SDS). Jeśli jej się uda, wygra okrągły milion dolców. Jeśli wybierze geja – haj\$ leci do niego i jego chłopaka. *Piāteczka czy Dupeczka* to niepoprawna politycznie komedia, dająca możliwość obśmiania stereotypów dotyczących orientacji seksualnej. Luźno nawiązuje do amerykańskiego reality show *Playing it straight*. Wariant nordyckoprzyjazny: każdy gracz może wcielić się w dowolną z ról niezależnie od płci. Wariant nordyckonieakceptowalny: FL jest kobietą, MPSy to faceci, na starcie



gry publiczność to kobiety, inni mężczyźni nie mogą brać udziału w grze ani się jej przyglądać.

**Liczba graczy:** 11–19

W przypadku niewystarczającej liczby chętnych będzie możliwość zagrania w grę *You Only Tell Me You Love Me When You Are Drunk*, która wymaga mniej graczy.

5.

**Twórca:** Piotr „Kula” Milewski

**Rodzaj atrakcji:** LARP

**Tytuł atrakcji:** 8 Minut

**Data:** Piątek 7.12; 18–22:00

**Opis atrakcji:**

Świąteczny larp-niespodzianka sceny BlackBox 3City, który na tyle spodobał się graczom, że – za ich namową – został rozbudowany do prawidłowego czterogodzinnego chambera. W nowej formie zawitał na Festiwal Dreamhaven 2017, II edycję poznańskiego Larp Now1, a teraz – do programu Nordconu!. Inspiracją do gry były *Kroniki Marsjańskie* – klasyka SF z połowy XX wieku autorstwa Raya Bradbury’ego. Larp opowiada o kolonistach wysłanych przez Elona Muska na Marsa w ramach realizacji marzenia o uniezależnieniu ludzkości od Ziemi. Mars staje się ich Nowym Domem. Podczas próby przełomowej technologii – nadprzestżennego statku kosmicznego w odmętach kosmosu znika Wielki Wzjoner.

Jego spadkobiercy nie umieją ani zarządzać firmą SpaceX, ani kontynuować wielkiego planu zasiedlenia Czerwonej Planety. Kolonia licząca około 300 000 ludzi z planowanego miliona zaczyna przeżywać ciężkie chwile. Gracze wcielają się w role zamkniętej kolonistów na odludnej stacji

terraformingowej. Praca – będąca jednocześnie walką o przeżycie – rzadko daje okazję do tego, by wspólnie usiąść przy stole i po prostu porozmawiać. Wypadałoby, zwłaszcza, że okolice stacji kryją w sobie relikty po poprzednich mieszkańcach planety. Larp podzielony jest na kilka aktów. Każdy z nich dzieli wiele miesięcy. Na każdym z nich pojawiają się niezapowiedziani goście. Przyniosą dary, przyniosą wieści, poproszą o talerz... Jak to w święta.

**Liczba graczy:** 8–12

W przypadku niewystarczającej liczby chętnych będzie możliwość zagrania w grę *Miesiąc miodowy na planecie „O”*, wymagającej mniej graczy.

## SOBOTA

6.

**Twórca:** Agnieszka „As” Krupińska

**Rodzaj atrakcji:** Sesja RPG

**Tytuł atrakcji:** Mroczne kwiaty

**Data:** Sobota 8.12; 11–16:00

**Opis atrakcji:**

Space opera, science fiction, podróże przez kosmos z arabskimi nutami... Wcielicie się w załogę statku, która stanie w obliczu pewnego, pozornie prostego wyzwania. Sesja kładzie nacisk na współpracę drużynową i immersję, będzie też miejsce na klimacenie, choć mechanika również się pojawi, acz nieco ograniczona. Jeśli nie znacie Coriolisa – nie bójcie się, ta sesja jest dedykowana takim graczom! Przed sesją opowiem Wam pokrótce o wszystkim, co powinniście wiedzieć. Będziecie mogli wybierać, kim zagrać, spośród przygotowanych wcześniej postaci.

Sesja jest nieco zmodyfikowanym scenariuszem dostępnym powszechnie online,



więc proszę nie szukać spoilerów w internecie. :)

W cenie będzie również znajomość języka angielskiego, choć grać będziemy po polsku.

**Triggery:** Graficzne opisy przemocy, groza, krew; sesja dla graczy 16+

**Liczba graczy:** 4–5

7.

**Twórca:** Piotr „Kula” Milewski, Piotr „Piotrek” Budzisz

**Rodzaj atrakcji:** Prelekcja

**Tytuł atrakcji:** Narracje nielinearne – jak adaptować książki i filmy w grach

**Data:** Sobota 8.12; 12:00

**Miejsce:** Hugin

**Opis atrakcji:**

Film, komiks, powieść, balet – to dzieło zamknięte. O ile nie mamy do czynienia z eksperymentami na obrzeżach gatunku, fabuła prowadzi nas przez niezmienny monolit opowieści wysnutej przez autora. Tymczasem gry to medium, które z definicji potrzebuje zmienności – ktoś musi przegrać, ktoś wygrać. Gra nie może dla wszystkich uczestników zakończyć się tak samo. Jak więc adaptować opowieści, by miało to sens?

8.

**Twórca:** Monika „Ester” Skrzyńska

**Rodzaj atrakcji:** Chamberlarp

**Tytuł atrakcji:** Kac Hogwart

**Data:** Sobota 8.12; 17–20:00

**Opis atrakcji:**

Jest śnieżny, grudniowy poranek, budzisz się w wieży Gryfindoru i z miejsca

wiesz, że coś jest nie tak. Dlaczego sufit lekko faluje, w twojej głowie kapela Fatalnych Jędz właśnie stroi instrumenty, a w gardle suszy cię tak jakbyś wczoraj wypił cały galon eliksiru pieprzowego? Do tego, nie możesz sobie odpowiedzieć na jedno proste pytanie – dlaczego u licha właściwie śpisz na podłodze w pokoju wspólnym, a nie w swoim dormitorium. I na brodę Merlina, czy to coś oplecionego wokół twojej szyi to damska pończocha?! Larp w konwencji kryminalno-komediowej o tym, co się działo w czasie balu i po balu bożonarodzeniowym zorganizowanym z okazji Turnieju Trójmagicznego. Jak to się stało, że Harry Potter zniknął, Draco Malfoy wylądował w pokoju wspólnym Gryfindoru, Ron Weasley ma malinkę na szyi i co najważniejsze, dlaczego nikt z tego wszystkiego nic nie pamięta? Będzie sporo humoru, trochę absurdu, mnóstwo pytań bez odpowiedzi i zagadek do rozwiązania. A to wszystko w oparach porannego kaca i obezwładniającego bólu głowy.

**Lista postaci do wyboru:**

Hermiona Granger, Ron Weasley, Draco Malfoy, Fred Weasley, Georg Weasley, Luna Lovegood, Percy Weasley, Ginny Weasley, Wiktor Krum, Neville Longbottom, Jęcząca Marta, Pansy Parkinson, Blaise Zabini

Zaznaczamy, że godziny punktów programu mogą ulec jeszcze zmianie, podobnie jak ich liczba, jednak o wszystkim będziemy Was informować na bieżąco.

**ZAPISY NA SESJE I LARPY ODBYWAĆ SIĘ BĘDĄ W TRAKCIE TRWANIA KONWENTU PRZY REJESTRACJI. NA WYWIESZONYCH LISTACH BĘDZIE MOŻLIWOŚĆ ZAPOZNANIA SIĘ Z OPISAMI ROZGRYWEK I WPISANIA SIĘ NA LISTĘ CHĘTNYCH.**



## TEMATYKA SAG W TRAKCIE RAGNAROKU

### CZWARTEK

#### Hugin, 17:00

Robert „Dimzrad” Bujniewski  
Mitologia wikingów

Thor, Odyn, Loki, Bifrost, elfy i krasnoludy? Brzmi znajomo? Krótka podróż przez Mitologię Nordycką na której wzorował się zarówno sam Tolkien jak i twórcy współczesnych filmów Marvela.

#### Munin, 18:00

Grzegorz Szczepaniak  
Na wikińską nutę. O muzyce inspirowanej kulturą nordycką

Prezentacja subiektywnie wybranych utworów, w których słychać wpływy nordyckich sag.

### PIĄTEK

#### Hugin, 12:00

Piotr „Kula” Milewski  
Typy graczy, a podróż bohatera – porzucić my workologię!

(Opis w programie RPG&LARP)

#### Hugin, 13:00

Marcin Szklarski  
Podbój rosyjskiego Dzikiego Wschodu

Historia żołnierzy, poszukiwaczy przygód, rabusiów i przedsiębiorczych kolonistów, którzy w sto lat podbili północną Azję, zbijając fortuny i zamieniając Księstwo Moskiewskie w rodzącą się

potęgę. Uwaga, prelekcja nie jest przeznaczona dla osób wrażliwych na los kobiet z haremów i zwierząt futerkowych.

#### Munin, 13:00

Natalia Czach, Ola Markowska  
Okręt dla wikingów

Każdy szanujący się wiking powinien posiadać swój środek transportu. Przyjdź i zbuduj z nami łódź dla wikingów! Warsztaty plastyczne dla dzieci i nie tylko.

#### Hugin, 14:00

Marcin „Alqua” Kłak  
Dublin 2019 – wybierz się na Worldcon!

W ostatnich latach Worldcon nieco częściej trafia do Europy i warto z tego skorzystać. Już w przyszłym roku odbędzie się on w Dublinie. Zapraszamy na prezentację imprezy oraz kilka praktycznych informacji o tym, jak się tam dostać i gdzie spać.

#### Hugin, 15:00

Karolina Czonstke, Bartosz Świątkowski  
„Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę”, czyli zanim przyjdą wikingowie...

Obraz Skandynawii sprzed okresu wikingów przedstawiony przez pryzmat jednego z najbardziej znanych cmentarzy z okresu Vendel w Danii – Nørre Sandegård. Stanowisko to zlokalizowane jest na północy Bornholmu. Pochowani zostali na nim przedstawiciele



lokalnej elity z okresu VI–VIII w., czyli czasu poprzedzającego wyprawy wikingińskie. Położenie cmentarza, bogate wyposażenie grobowe, a nawet struktura wiekowa zmarłych wskazują na ich szczególne znaczenie. Prowadzone w latach 2014–2016 przez polskich i duńskich archeologów badania przyniosły ciekawe rezultaty, przybliżające zwłaszcza świat wieżeń i rytuałów dawnych mieszkańców Skandynawii.

### **Munin, 15:00**

Maciej Górczyński

Podróżuj jak wiking, ale na tysiąc sposobów

Jak cieszyć się podróżą? Czy trzeba mieć kupę kasy, by wędrować? Jak poradzić sobie samotnie w Azji? Co ciekawego jest trzy ulice za domem? Maciek „Górczas” G, fan wszelkich wypraw, samodzielnych i w towarzystwie, kilkugodzinnych i kilkutygodniowych, postara się zrobić z Was podróżników. Liczę oczywiście na pomoc przyjaciół-konwentowiczów.

### **Hugin, 16:00**

Grzegorz Gajek

Kim była Tofa królowa Duńczyków? – czyli rzecz o życiu skandynawskich kobiet we wczesnym średniowieczu

Kiedy myślimy o skandynawskich sagach, jako pierwsi na ogół przychodzą nam na myśl wielcy bohaterowie, mężczyźni. Nie brak tam jednak również kobiet: żon, czarownic, a nawet wojowniczek, takich jak słynne skjaldmær. Jak mogło wyglądać ich życie? Czym się zajmowały na co dzień, jak się ubierały, w jakich uczestniczyły obrzędach? I kim

była Tofa, tajemnicza słowiańska księżniczka, która pozostawiła po sobie jeden z niewielu kamieni runicznych poświęconych kobietom?

### **Munin, 16:00**

Piotr „Qudłaty” Niedźwiedź

Praktyczne wykorzystanie tradycyjnej fotografii czarno-białej w erze fotografii cyfrowej

W ostatnich latach wraca moda na czarne płyty i kasety magnetofonowe, dotyczy to też fotografii analogowej. Każdy amator fotografii powinien sięgnąć po nią chociaż raz. Na Nordconie będziemy mieli okazję zobaczyć, jak to się robiło w „tamtych czasach”.

Wśród chętnych rozdamy 3 aparaty jednorazowe z filmem ILFORD HP5 (czarno-biały). Jeżeli posiadasz własny aparat analogowy (taki na kliszę), to mamy dla Ciebie 2 filmy czarno-białe.

Po zrobieniu zdjęć będzie można wywołać filmy na miejscu podczas pokazu/warsztatów wywoływania filmów. Mamy możliwość wywołania 5 filmów małoobrazkowych (czarno-białych) jednocześnie.

W miarę możliwości wykonamy skany wywołanego materiału, każdy dostanie swoje zdjęcia w formie elektronicznej. Jeśli pogoda pozwoli, zrobimy też spacer fotograficzny i sesję nad morzem.

### **Hugin, 17:00**

Łukasz Malinowski

Jak się bawi wiking?

Dogłębne badania materiału źródłowego, podparte skrupulatną analizą literatury przedmiotu, przekonują nas, że wiking to miał zaje... fajne życie. Ale nawet





krwiożerczy skandynawski pirat musiał niekiedy odpocząć od wszystkich tych grabieży, mordów i podpaleń. Jak spędzał wolny czas? Jakie sporty uprawiał, jakiemu hazardowi się oddawał i czym zapijał traumatyczne przeżycia z zamorskich wypraw? Tego wszystkiego dowiecie się na prelekcji o rozrywkach w świecie wikingów.

### **Hugin, 18:00**

Wikingowie w sztuce i popkulturze (opera, literatura, film, komiks) – panel dyskusyjny

Skąd się bierze niegasnąca popularność Wikingów w tekstach kultury.

### **Munin, 18:00**

Adam Mateja  
Rysujemy Conana

Rysowanie na ekranie!

### **Hugin, 19:00**

Paulina Hendel  
O demonach, wampirach i zabobonach

Czym jest pusta noc? Co napędzało wiarę w wampiryzm? Jakie było lekarstwo na kiłę i piegi? Czy we współczesnym świecie jest miejsce dla demonów? Odpowiedź na te i wiele innych pytań otrzymacie podczas spotkania.

## **SOBOTA**

### **Hugin, 12:00**

Piotr „Kula” Milewski, Piotr „Piotrek” Budzisz  
Narracje nieliniarne – jak adaptować książki i filmy w grach  
(Opis w programie RPG&LARP)

### **Munin, 12:00**

Robert „Dimzrad” Bujniewski  
Wspólne interesy Słowian i krajów skandynawskich

Słowianie z wczesnych lat państwa polskiego a sprawa wikingów. Wrogowie czy przyjaciele, a może wspólnicy w interesach?

### **Hugin, 13:00**

Marcin „Alqua” Kłak  
Konwentowe wikingowanie

Tak jak Wikingowie docierali wszędzie na swoich drakkarach tak i my możemy teraz relatywnie łatwo wybierać się na konwenty w różnych, nawet bardzo odległych, miejscach. Czy warto być takim konwentowym wikingiem? Jakie łupy można przywieźć z wyprawy? Na prelekcji będzie można posłuchać o fandomie i konwentach poza Polską.

### **Munin, 13:00**

Adam Kwapiński  
Skąd się biorą gry planszowe

Szybka podróż po poszczególnych etapach powstawania gier planszowych zaczynając od pomysłu, a kończąc na końcowym produkcie. Po co projektantowi notatnik i ołówki przy łóżku? Jak wymyślić grę idealną? Czy projektant potrzebuje wydawcy? Na te i inne pytania spróbuje odpowiedzieć doświadczony projektant gier planszowych, bo sam również jest ciekaw odpowiedzi...

### **Hugin, 14:00**

Czy mężni Wojownicy Wikińscy ulegli by słowiańskim demonom? – panel dyskusyjny



Na pytania z pogranicza mitologii Słowian i nordyckiej odpowie Paulina Hendel wraz z Robertem Bujniewskim

### **Munin, 14:00**

Grzegorz Gajek

Jeden, by wszystkimi rządzić, czyli rzecz o magicznych przedmiotach i magii wikingów

Świat wikingów pełen był magii: magiczna była biżuteria, którą nosili, broń, którą razili wrogów, statki, które zabierały ich nie tylko na wielkie wyprawy, ale też w ostatnią drogę; magię widzieli w żegludze, w jeździe konnej, w walce i w seksie; żyli magią. W tej prelekcji zastanowimy się, skąd brała się cała ta moc i jak wpływała na życie codzienne Skandynawów we wczesnym średniowieczu.

### **Munin, 15:00**

Rafał Nawrocki

Socrealizm magiczny. Fantastyka w architekturze bloku wschodniego

Donoszę niniejszym, że w czas rozkwitu socjalistycznego modernizmu pojawia się w architekturze i sztukach użytkowych zupełnie nowy nurt. Wbrew wytycznym epoki jest on narracyjny i bardzo fantastyczny. Nie wiadomo, czy można zarzucić mu powrót do historyzmu, skoro jest z gruntu futurystyczny, ale na pewno podejrzenie wzbudza jego lekce sobie wazenie funkcjonalizmu. Jego pojawienie się nie jest jednoznaczne z punktu widzenia idei przewodniej – unaoczniając świetlaną przyszłość, wspiera budowę socjalizmu, choć odchodzi od wytycznych socrealistycznych.

Zapraszam wszystkich towarzyszy na gremialne zgromadzenie celem przedyskutowania zjawiska.

Zgromadzenie poprowadzi tow. Rafał Nawrocki, zazwyczaj tropiący upiory i zabobony w twórczości dekadencjnych ludzi pióra, lecz niestroniący od wycieczek w stronę sztuk użytkowych.

### **Hugin, 16:00**

Karolina Czonstke, Bartosz Świątkowski  
Piraci, kupcy, wojownicy, rzemieślnicy? Relacje słowiańsko-skandynawskie we wczesnym średniowieczu

Okres wczesnego średniowiecza był czasem dynamicznych zmian w różnych częściach Europy. Procesy te widoczne były także w rejonie Morza Bałtyckiego i wiązały się m.in. z aktywnością ludności skandynawskiej, potocznie nazywanej wikińską, ale także słowiańskiej i bałtyjskiej.

W tym okresie nastąpił rozwój handlu, powstawały emporia takie jak Birka, Hedeby, Wolin, czy znajdujące się niedaleko Elbląga legendarne Truso. W kulturze popularnej wiele uwagi poświęca się obecności wikińskiej/skandynawskiej w południowej części Morza Bałtyckiego, często zapominając o tym, że relacje te miały charakter obustronny.

Do naszych czasów dotrwały dość liczne, choć nie zawsze imponujące pozostałości świadczące o obecności Słowian na obszarze Skandynawii. Jednak w zestawieniu z danymi językoznawczymi i licznymi źródłami historycznymi tworzą one bogaty i barwny obraz zapomnianej, wspólnej słowiańsko-skandynawskiej przeszłości.

**Munin, 16:00**

Konrad Klepacki  
Ragnarök to pikus

Życie, wszechświat i cała reszta. Tylko pominiemy te mniej istotne: życie i całą resztę.

Prelekcja o początku wszechrzeczy i tym jak całość (marnie) skończy. Kosmologia, fizyka, filozofia i spekulacje.

**Hugin, 17:00**

Łukasz Malinowski  
Heros i łotr

Czy brutalny zabójca mógł zostać bohaterem swojego ludu? Pochylmy swe zatroskane głowy nad pogańskim wojownikiem i zanurmy się w poważną tematykę jego moralnych wzlotów i upadków. A później przejdźmy do spraw weselszych. Jak wikingowie chadzali ubrani do boju, jak walczyli i na czym polegał ich honor? Zapraszam na prelekcję o wojownikach i bitwach, czyli o esencji świata wikingów.

**Munin, 17:00**

Adam Mateja  
Niepowstające komiksy, czyli dlaczego tak trudno stworzyć dobry komiks

Jak się robi komiksy i czemu trafiają do szuflady nieskończone, czyli: w czym tkwi największa trudność.

**Hugin, 18:00**

Piotr Cholewa, Michał Cholewa  
Austerlitz – militarny geniusz atakuje

Wśród wielu historycznych bitew były ważne i były ciekawe (albo jedno i drugie). Tym razem chcieliśmy opowiedzieć o jednej z nich (ważnej i ciekawej), uważanej przez teoretyków i historyków za drugie w kolejności „arcydzieło taktyki” – wyraźny dowód geniuszu Napoleona. Spróbujemy opowiedzieć, jak było, kto kogo pobił i za co, a także dlaczego kadeci w akademiach wojskowych wciąż studiują przebieg bitwy pod Austerlitz. I co śpiewali polscy żołnierze w CK-Armii.



## **NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE**

### **SALA BANKIETOWA (STOŁÓWKA W BUDYNKU B)**

#### **Obiady**

Czwartek–Sobota 13:00–15:00

Niedziela 12:00–13:00

#### **Kolacje**

Czwartek–Sobota 19:00–20:00

### **BUFET (NA STOŁÓWCE W BUDYNKU B)**

Środa 14:00–23:00

Od 8:00 w czwartek do 13:00 w niedzielę

przerwy:

5:00–8:00 (Czwartek–Sobota)

5:00–7:00 (Niedziela)

### **SKŁAD WINA (KAWIARNIA W BUDYNKU A)**

### **SKŁAD MIODU (KAWIARNIA W BUDYNKU B)**

Środa od 12:00–24:00

Czwartek–Sobota 9:00–24:00

Niedziela 7:00–13:00

### **YGGDRASSIL (KSIĘGARNIA)**

Czwartek–Sobota 10:00–21:00 (z przerwami na posiłki)

Niedziela 9:00–11:00

### **LEŻE JORMUNGANDA (PARK WODNY)**

Środa (od 15:00)

Czwartek–Sobota 10:00–20:00

### **POLA NIDU (ŚWIAT DZIECKA)**

Środa 14:00–18:00

Czwartek–Sobota 10:00–18:00

### **KRĘGIELNIA**

Środa–Sobota 14:00–22:00