



NECRONOMI
WORLD CON

EDYCJA XXXV

MIEDZYWYMIAROWE TARGI SAMO ZŁO
2022

Fantastyka

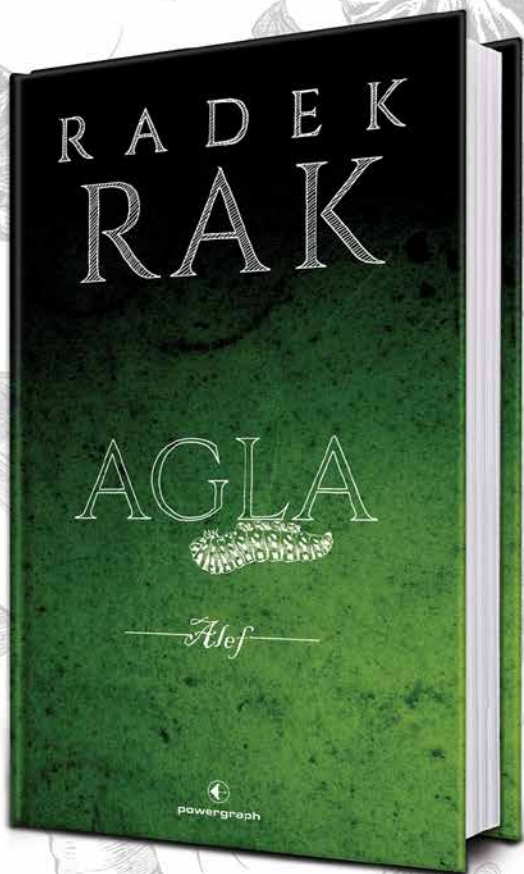
jakiej jeszcze w Polsce nie było!

Agla to brawurowa historia przygodowa, ale też wnikliwa i wzruszająca powieść psychologiczna o dojrzewaniu i przemianie, o miłości i odkrywaniu swej cielesności, o zawiedzionych przyjaźniach, wykluczeniu i samotności, o odnajdywaniu siebie i stawianiu się człowiekiem w pełni znaczenia tego słowa.

Sofja Kluk jest osobą upartą, wygadaną i konsekwentnie dążącą do celu. Mieszka na uniwersytecie w mieście, w którym panują dziewiętnastowieczne porządki społeczne, sklepy bławatne z ulicy Krokodyli spotykają się z mrocznym Urzędem Bezpieczeństwa i tajemniczym Carem, a zawodowi zabójcy cieszą się szacunkiem i zaufaniem. Świat bohaterów podbija rozbuchana wizja przyrody, a koncepcja owadziego przeobrażenia, którą niesie *Agla*, ma w powieści niebagatelne znaczenie.

Radek Rak pisze sugestywnymi obrazami, działającymi na wyobraźnię. Tajemnicami i mrokiem, intertekstualnością i zmysłowością swojej literatury, wdziękiem Sofji i jej bezkompromisową cielesnością, dowcipem języka i okrucieństwem świata *Agli* autor uwodzi czytelnika w zupełnie nowej literackiej zabawie. Rak kreuje oryginalną i hipnotyzującą rzeczywistość, w której ostry niczym fotografia realizm sąsiaduje z okrutną baśnią.

To powieść, od której nie sposób się oderwać – odważna, smakowita, fantastyczna i niepodobna do żadnej innej książki.



powergraph.pl

**XXXV KONWENT
POLSKICH
KLUBÓW
FANTASTYKI
NORDCON 2022**



**JASTRZĘBIA GÓRA
6-11.12.2022**

ORGANIZATORZY

Koordynator	Mózg	Adam „Ceti” Cetnerowski
Z-ca koordynatora ds. finansowych	Ząb	Michał Szklarski
Z-ca koordynatora ds. dyplomacji	Serce	Marta „Tandi” Witkowska
Z-ca koordynatora ds. logistyki	Dłoń	Robert „Robson” Kamiński
Recepcja	Biurokrator	Joanna Piszczek
Recepcja	Biurokrator	Adam „Zioło” Ziółkowski
Szef publicystyki	Mistrz Propagandy	Robert „Dimzard” Bujniewski
Publicystyka	Uczeń Propagandy	Remigiusz Bujniewski
Happeningi	Malki	Maciej „Malcolm” Mikołajczak
Szef Działu Gier	Starszy Strateg	Łukasz Pankiewicz
Dział Gier	Młodszy Strateg	Michał „Michael” Kozina
Dział Gier	Młodszy Strateg	Bartosz „Buzia” Choiński
Dział Gier – LARP & RPG	Biały Szpieg	Weronika „Panda” Sobczak
Dział Gier – LARP & RPG	Czarny Szpieg	Mateusz „Begson” Beger
Konsole	Haker	Krzysztof Ciszewski
Szef Działu Filmowego	Wielki Prac Mózgów	Bartek Gwozdecki
Dział Filmowy	Prac Mózgów	Bartek „Dunsteer” Pietrzak
Dział Filmowy	Prac Mózgów	Marcin Strocen
Szef księgarni	J	Janusz Piszczek
Księgarnia	S	Tomasz „Student” Świderski
Rozrywka	Barman	Mariusz Czach
Kawiarenka	Dante	Michał „Faraon” Stawski
Kawiarenka	Sukub	Magda „Mara” Stawska
Logistyka	Mięsień	Łukasz „Niebieski” Siwko
Dekoracje	Mistrzynie Kamuflażu	Marta „Jagoda” Karbowska

CZERWONY KARZEŁ wydanie specjalne 33

ZESPÓŁ REDAKCYJNY: Adam Cetnerowski, Maciej Dawidowicz,
Grzegorz Szczepaniak (skład), Marta Karbowska (korekta)

OKŁADKA: Adam Mateja

RYUNKI: Adam Mateja, Ottoich

NAKLAD: 400 egzemplarzy

ISSN: 1425-5952

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

NORDCON 2022

**NASTĘPUJĄCYM PODMIOTOM
(W KOLEJNOŚCI ALFABETYCZNE)**

EGMONT

KREATORIUM

POWERGRAPH

VIRTOFFICE

ZYSK I S-KA

QQGH!

Oalse osk kwjvwurfaw fs Lsjysuz Kseg Rdg!

Rscdsuse, rw okrqkuq gljrquesda vwcgvwj a bwklwkuaw
o klsfaw hjrwrqlsu lw oasvgegku.

Sf bxejqpn bdufijp ojisfp eqnpbnizojrd rnsntsd
tiutbnjienfqsj ef nhm wteifsnj.

Qcywcy wtyai iwtyecquw ji Nulauwb, qcyw hcy vyxy
mcy litjcmsquf. Ufy dymfc dymnymwcy jcyhqmts lut,
ni mcy xiqcywcy.

Ffww!

Ryi qgc zyug, ryi qgc zyug, EID!

GOŚCIE NORDCONU

ANNA S. CICHOSZ

Autorka książki fantasy pt. *Ziemia winowajców* oraz prawdziwy człowiek orkiestra. Na studiach weszła w oficjalny związek z historią sztuki, poprzysięgła też wierność muzyce, a dodatkowo namiętnie romansuje z literaturą, rękodziełem i charakteryzacją teatralną. Prowadzi warsztaty dla młodzieży i dorosłych, komponuje oraz własnoręcznie tworzy gadżety dla swojej firmy. Nie lubi chodzić utartymi ścieżkami i nie stawia granic swoim pasjom.



CEZARY FRĄC



Od 34 lat tłumacz, od czasu do czasu autor. Miłośnik SF i fantasy. Obecnie prowadzi małe regionalne wydawnictwo. Uwielbia konie i żagle.

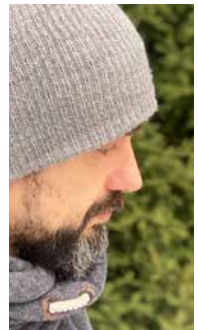
OTTOICH

AGLA, AGLA, AGLA, AGLA

Niezależny twórca komiksów, malarz i rzeźbiarz.

Twórca okultystyczno-groteskowej serii *Dwa Gwoździe*, psychodelicznego komiksu science-fiction *Otwarta Turma* oraz okultystycznej opowieści poprzez Polskie Mity Narodowe 827. Czas nie jest dany cały na raz, lecz jest parametrem dynamicznym układu.

RECAUSTIRA, CABUSTIRA, BUSTIRA, TIRA, RA, A



MARYSIA „MERRY” PIĄTKOWSKA



Doktorantka na wydziale filologii angielskiej UW. Z zawodu scenarzystka gier wideo w warszawskim studio Flying Wild Hog. Współzałożycielka stowarzyszenia Graj! Kolektyw i przewodnicząca Kapituły Quentin – konkursu na najlepszy scenariusz do gry fabularnej. Po godzinach mistrzyni gry związana z RPG od ponad 20 lat, prelegentka, laureatka konkursów. Pracowała nad polską edycją Zew Cthulhu RPG, jako tłumacz i autor tekstów. W wolnym czasie (!?) bawi się w rekonstrukcję historyczną i prowadzi audycję

„Groteka” poświęconą muzyce w grach w radio internetowym radiospacja.pl. Kocha Wikingów, horrory, niemiecką piłkę nożną i Mortal Kombat.

MAGDALENA SALIK

Dziennikarka i redaktorka popularnonaukowa, przez jedenaście lat w redakcji „Focusa”. Urodzona w Zamościu, córka nauczycieli historii i mechaniki, mieszka w Warszawie. Pisarka, autorka powieści *Płomień* i *Mniejszy cud*. W 2022 r. uhonorowana Nagrodą im. Macieja Parowskiego przyznawaną przez redakcję „Nowej Fantastyki”, Główną Nagrodą Literacką im. Jerzego Żuławskiego oraz Nagrodą Zajdla.



Filozof, dziennikarz, autor metody ΑΕΓΩ-ΛΟΓΟΣ (pol. LEGO-LOGOS) – filozofowania za pomocą klocków (metoda stosowana jest w Polsce, Niemczech, Francji, Irlandii i Anglii – więcej o metodzie <https://malirebelianci.pl/>). Obecnie wykłada na Universität Konstanz (Niemcy), w Wyższej Szkole Bankowej w Gdańsku i w Collegium Civitas w Warszawie. Wcześniej dyrektor School of Form / Uniwersytet SWPS w Poznaniu i dyrektor Centrum Kultury w Żyrardowie.

Naukowo interesuje się historią filozofii i religii, a szczególnie zjawiskiem przenikania się religii i filozofii w zakresie wyobrażeń o pośmiertnych losach człowieka oraz ich wpływem na współczesną edukację, komunikację i marketing.

Autor publikacji naukowych i popularnonaukowych z zakresu filozofii i historii religii, m.in.: *Heracles, Jesus Christ and Lord Vader at the Crossroads. The ethical message of the ΑΕΓΩ-ΛΟΓΟΣ method*; *Die Höhle. Der Weg der Rebellen*; *Mali Rebelianci*; *Jaskinia. Droga rebeliantów*; *Eracle, Gesù Cristo e Darth Vader al bivio. Il messaggio etico del metodo LEGO-LOGOS*; *Legenda apolińska w życiu i działalności Platona*; *Herakles, Jezus Chrystus i Lord Vader na rozstajnych drogach*; *Bulletproof – platońskie przesłanie ΑΕΓΩ-ΛΟΓΟΣ*; *ΑΕΓΩ-ΛΟΓΟΣ: czytać, myśleć, mówić*; *LEGO-LOGOS: Dlaczego Tales patrzył w niebo?*; *Orfeusz i orficy – zarys problematyki*; *Zarys historii kultu Izdy w świecie grecko-rzymskim*; *Kłopoty wyznawców Izdy na terenie Rzymu w roku 58 p.n.e.*





GŁÓWNE PUNKTY PROGRAMU

ŚRODA

19:00 Sala Tronowa
Uroczyste Otwarcie

SOBOTA

12:00 Sala Tronowa
Spotkanie Związku Stowarzyszeń Fandom Polski

13:00 Sala Tronowa
Forum Fandomu

15:00 Sala Tronowa
Pokaz katori

20:00 Sala Tronowa
Finał Loterii
Konkurs Strojów
Zamknięcie Targów



PROGRAM PUBLICYSTYCZNY – ŚRODA

Godziny	Ta Sala A	Tamta Sala B
		sala prelekcyjna B1
15:00	Michał Szklarski: Inflasyja – samo zło	
16:00		Jarosław Marek Spychała: Herakles, Jezus Chrystus i Lord Vader na rozstajnych drogach – pitagorejski mit Heraklesa w filozofii, teologii, sztuce i popkulturze
17:00	Maciej Górczyński: Konkurs: Jak rozpoznać czarny charakter?	
18:00		Anna Strzelczyk-Cichosz: Magiczna psychologia – książka fantasy jako komentarz do współczesności

WAŻNE PUNKTY PROGRAMU

Sala Tronowa, 19:00 – Uroczyste Otwarcie

**PROGRAM GIER PLANSZOWYCH
ORAZ SESJI LARP/RPG
OPISANY ZOSTAŁ NA STRONACH 22-27**



VIRT OFFICE



PROGRAM PUBLICYSTYCZNY – CZWARTEK

Godziny	Ta Sala A	Tamta Sala B
	sala prelekcyjna B1	sala prelekcyjna B2
12:00		Anna Strzelczyk-Cichosz: Warsztaty charakteryzacji teatralnej
13:00		Jarosław Marek Spychała: Platońska alegoria jaskini w kinie – o wpływie metafory Platona na filmy
14:00		
15:00	Krzysztof Machnik: Historia technik interwencyjnych. Jak uchronić się przed sprytnymi metodami naszego nemezis?	
16:00		Adam „Ceti” Cetnerowski: Kiedy TSR Było Bogiem
17:00	Anna Strzelczyk-Cichosz: Bitka, pitka i przyśpiewka, czyli kultura i sztuka w powieści fantasy	
18:00		Maciej Górczyński: Wywiad z twórcami Pyrkonu: Jak to się stało, że z konwentu na 400 osób, powstał gigant na 40000 uczestników

HURTOWNICY, HANDLARZE, NIEWOLNICY
JUŻ DZIŚ WEŹCIE LOS W SWOJE RĘCE!
WIELKA REGLAMENTOWANA LOTERIA SSAMOZŁOJSKA
PO RAZ KOLEJNY OTWIERA PRZED WAMI SWE PODWOJE!
KAŻDY (PRAWIE) LOS WYGRYWA!
NATYCHMIAST MOŻESZ SPRAWDZIĆ, CO WYGRAŁEŚ!
NA PECHOWCÓW (PUSTY LOS) CZEKA NIESPODZIANKA!

ZYSK I S-KA
WYDAWNICTWO



PROGRAM PUBLICYSTYCZNY – PIĄTEK

Godziny	Ta Sala A	Tamta Sala B
	sala prelekcyjna B1	sala prelekcyjna B2
12:00	Maria „Merry” Piątkowska: Niewinny pajacyk czy zło wcielone? Dlaczego boimy się kłownów?	Olivia Markowska: Warsztaty dla uczestników 10+: Stwórz własną laleczkę voodoo.
13:00		
14:00	Piotr Nikolski: Pisanie fantastyki z pozycji religijnych	Krzysztof Machnik: Gun-fu
15:00	Maria „Merry” Piątkowska: Szlakiem nawiedzonych miejsc w Polsce	Magdalena Salik: Jak radzić sobie z krytyką?
16:00	Marcin Zajdel: Złoczyńcy w lotnictwie komunikacyjnym	Michał Cholewa, Piotr W. Cholewa: Perska nawała
17:00		
18:00	Jarosław Marek Spychała: Mit Golema – Etyczny obraz sztucznej inteligencji w kinie	
19:00	Cezary Frąc: Tolkien oczami tłumacza oraz problematyka tłumaczenia <i>Historii</i> <i>Śródziemia</i>	Ottoich: Projektowanie sigili – warsztaty tylko dla dorosłych

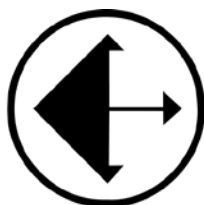
EGMONT
Polska

KREATORIUM
COM



PROGRAM PUBLICYSTYCZNY – SOBOTA

Godziny	Ta Sala A	Tamta Sala B
	sala prelekcyjna B1	sala prelekcyjna B2
12:00	Agnieszka Bohosiewicz: Dla dzieciaków i dorosłych – kurs odżaszczania się	
13:00		Ottoich: Rysowanie bohaterów <i>Dwóch Gwoździ</i>
14:00	Rafał Nawrocki: Zła wizerunek popkulturowy	
15:00	Jarosław Marek Spychała: Warsztat „Mali Rebelianci”	
16:00		Cezary Frąc: Mity, Mitologia, Tabu a fantasy
17:00	Magdalena Salik: Czego jeszcze nie było w s-f: nowe teorie naukowe, które dopiero czekają na wykorzystanie w fantastyce	
18:00		Konrad „Biały” Klepacki: Zmiany klimatu dla Złych – przewodnik praktyczny



powergraph

WAŻNE PUNKTY PROGRAMU

Sala Tronowa, 12:00 – Spotkanie ZSFP
 Sala Tronowa, 13:00 – Forum Fandomu
 Sala Tronowa, 15:00 – Pokaz katori
 Sala Tronowa, 20:00 – Konkurs Strojów,
 Finał Loterii, Zamknięcie Targów



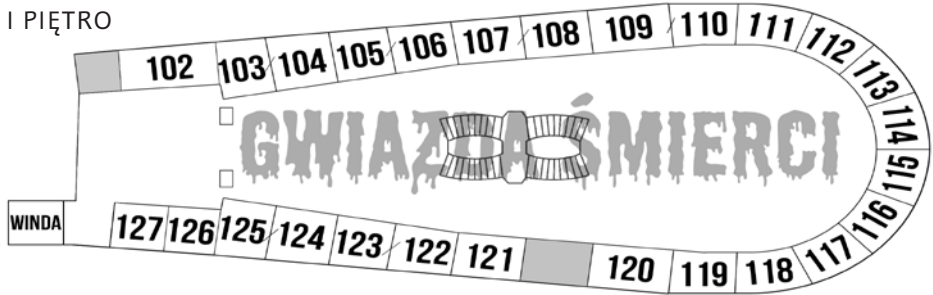
PLANY – BUDYNEK A



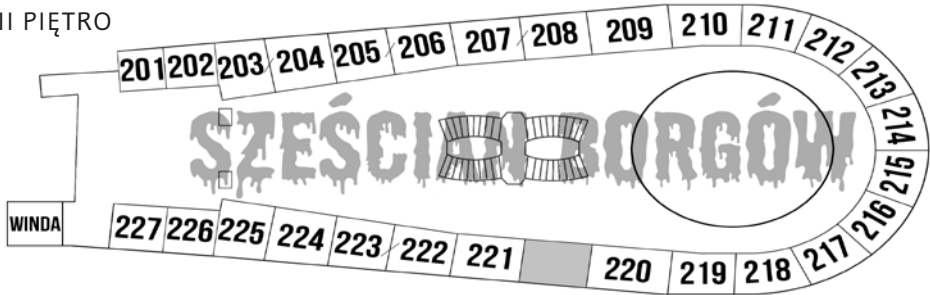


PLANY – BUDYNEK A

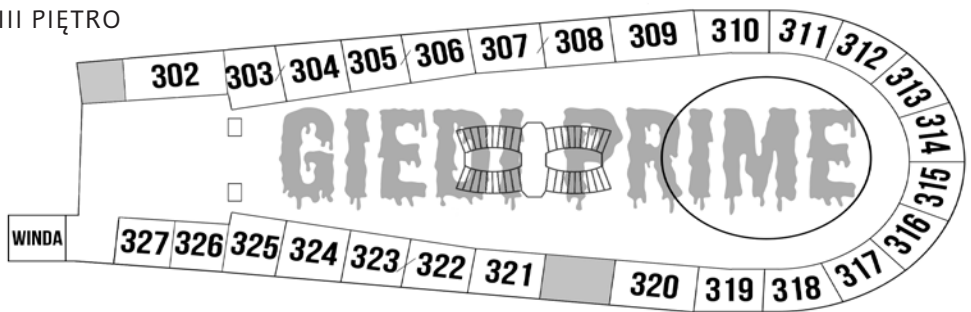
I PIĘTRO



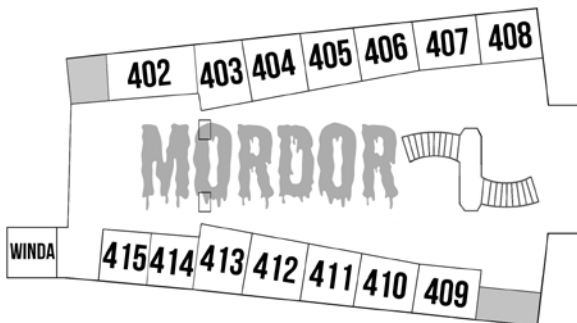
II PIĘTRO



III PIĘTRO



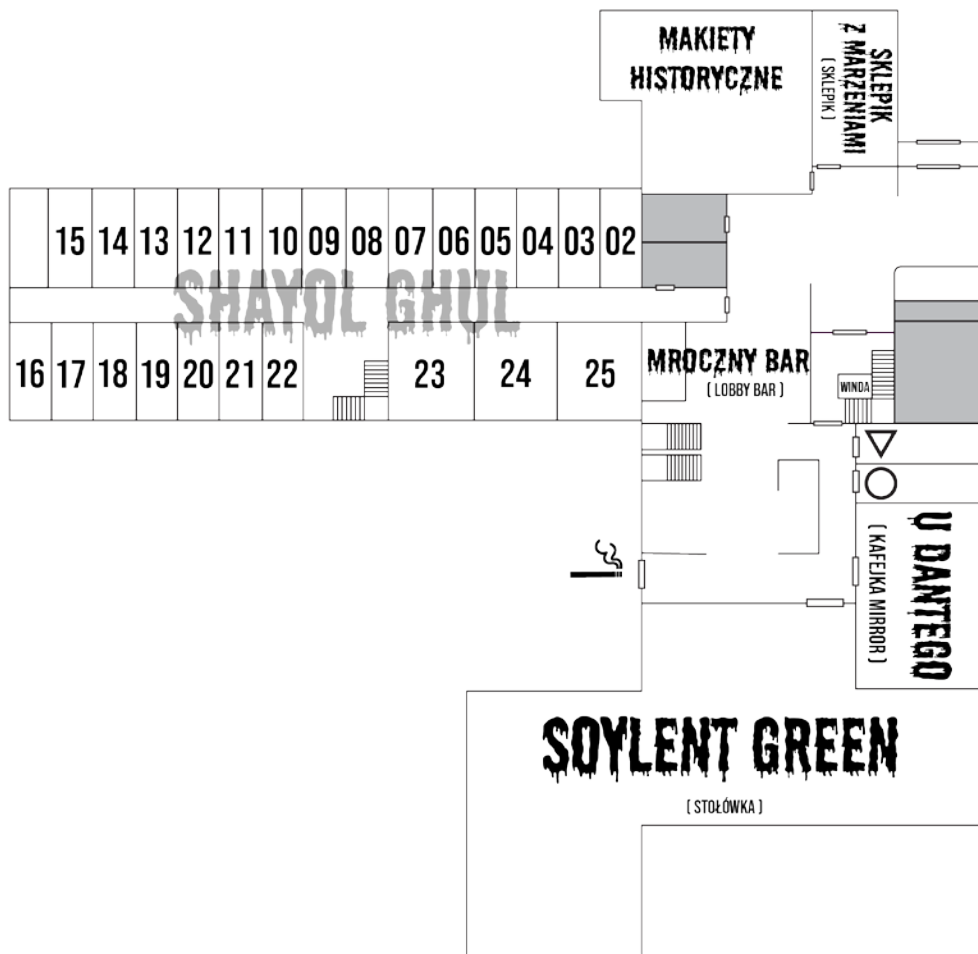
IV PIĘTRO





PLANY – BUDYNEK B

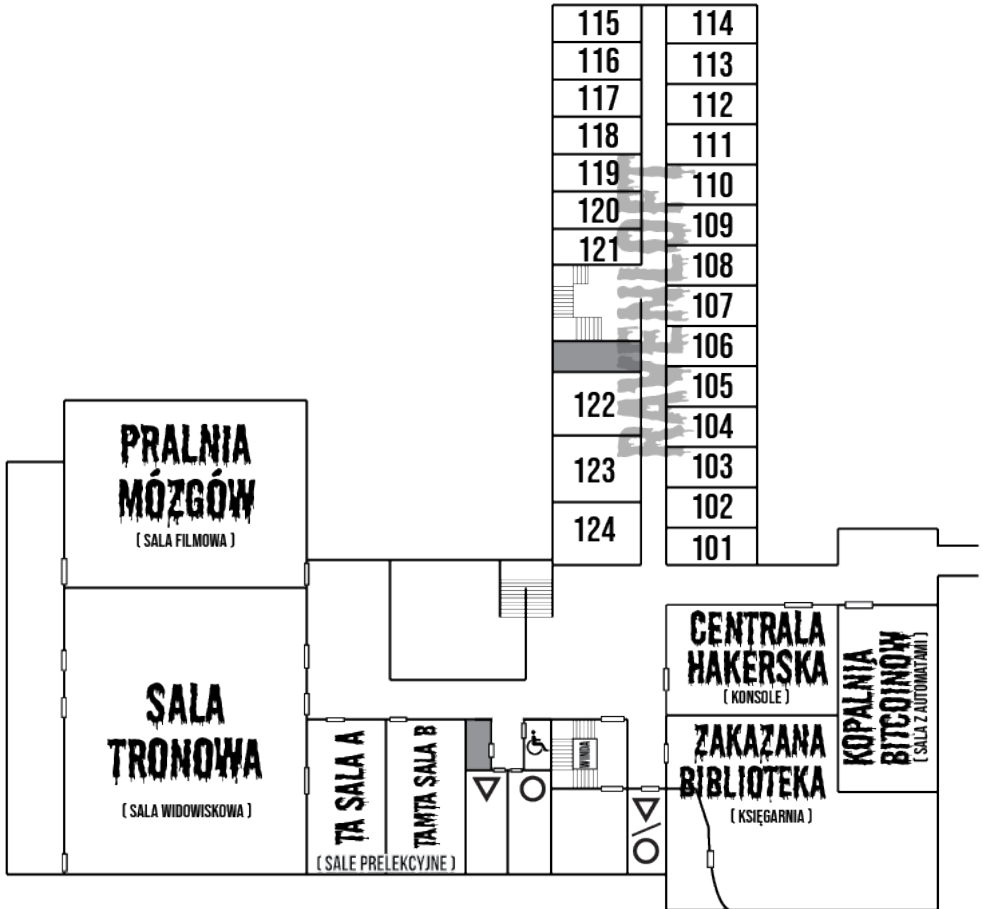
PARTER



PLANY – BUDYNEK B

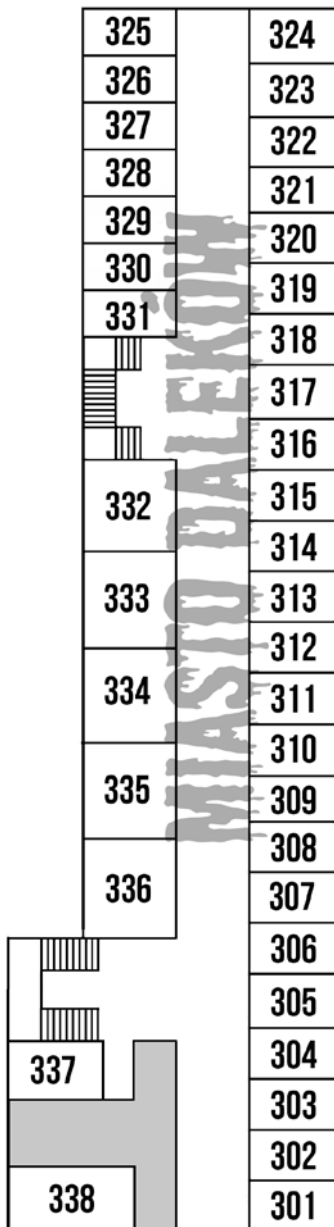
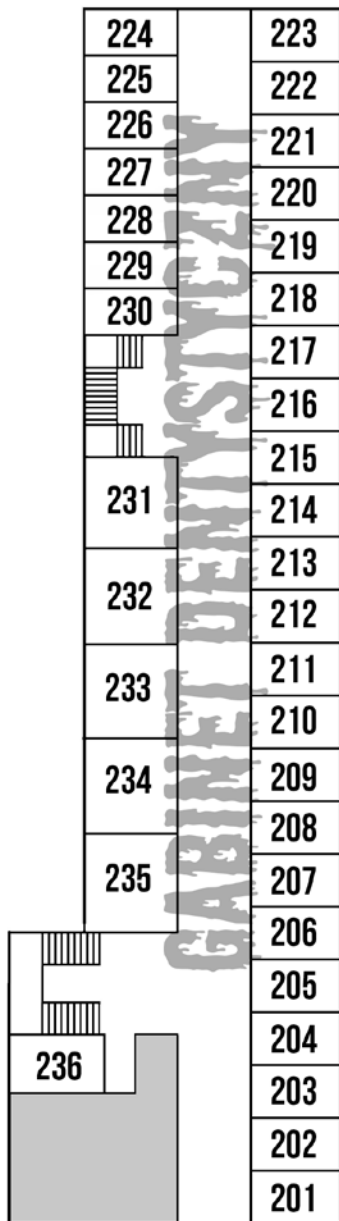


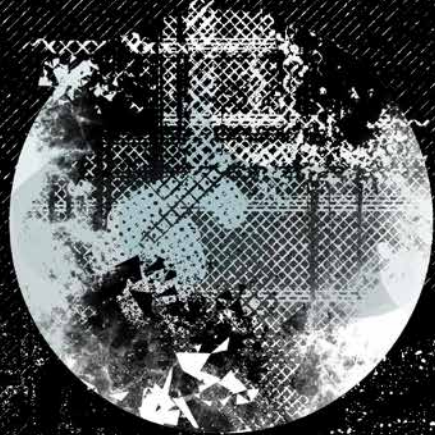
I PIĘTRO





PLANY – BUDYNEK B







PLANSZÓWKI NA NORDCONIE 2022

Przez cały czas trwania Nordconu (do soboty włącznie) Studio Gier pozostaje otwarte w godzinach od 10:00 (za wyjątkiem środy – od 12:00) do „ostatniego klienta” (ok. 2:00 w nocy). Preferujemy tzw. wolne granie, czyli samoorganizujące się grupki chętnych na dowolną grę – dlatego poniżej wskazujemy tylko na wybrane stałe punkty programu.

ŚRODA (12:00–02:00)

15:00 – Takenoko (zapraszamy najmłodszych)
20:00 – Dilbert eliminacje 1

CZWARTEK (10:00–02:00)

12:00 – GO gra warsztaty 1
15:00 – Dilbert eliminacje 2

18:00 – Piłkarzyki
20:00 – Republic of Rome

PIĄTEK (10:00–02:00)

12:00 – Dilbert eliminacje 3
15:00 – PitchCar turniej (zapraszamy najmłodszych)
17:00 – Dilbert eliminacje 4
19:00 – FRAG turniej

SOBOTA (10:00–02:00)

11:00 – GO warsztaty 2
13:00 – Dilbert finał
20:00 – wolne granie

UWAGI

Dilbert – prowadzi Piotr „Rózia” Rozenfeld.

RPG NA NORDCONIE 2022

Zapisy na sesje i larp'y odbywać się będą na tablicy ogłoszeń fabularnych obok recepcji. Więcej informacji o poszczególnych sesjach i larpach pojawi się na tablicy ogłoszeń fabularnych

ŚRODA

1. SESJA RPG

Tytuł: Samo zło, własne zło

Prowadzący: Mateusz „Beger” Beger

Godzina: 14:00-17:00

Sala: Sala RPG

Setting: Dungeon&Dragons 5e

Warning tags: przemoc, narkotyki, fragmenty ciała

Ograniczenia wiekowe: 16+

Postacie: Przygotowane przez Mistra Gry

Liczba graczy: 3-5

Opis: W podziemiu czai się wiele niebezpieczeństw w postaci potworów, kultów czy organizacji. Wy byliście

ślugusami najpotężniejszego z nich. Lub raczej ślugusami ślug wielkiego licza. Vecna to imię które zna każda osoba wiedząca cokolwiek więcej o świecie.

Niestety grupa świętych mężów i poszukiwaczy przygód rozgromiła ciało licza, zabiła waszych panów. Jako byli śludzy teraz sami możecie decydować o sobie. Sami możecie stawiać swoje cele. Znaleźć swoje miejsce w podziemiu. Czynieć ZŁO... Bo co innego wam pozostało...?

2. SESJA RPG

Tytuł: Brindlewood Bay – Staruszki na tropie

Prowadzący: Weronika ‘Panda’ Sobczak

Godzina: 20:30–24:00



Sala: Sala RPG

Setting: Brindlewood Bay: Cozy Murder Mystery, PbtA

Warning tags: Morderstwa, przemoc, prześladowanie, wulgarny język, gore

Ograniczenia wiekowe: 16+

Postacie: Przygotowane razem z graczami w czasie sesji. Gracze bez względu na płeć i wiek, wcielają się w postacie starszych pań (70+)

Liczba graczy: 3–5

Opis: Brindlewood Bay wydaje się być miasteczkiem nad wyraz urokliwym, przyciągającym osoby poszukujące spokoju i otoczenia przyrody. Ale jak każde małe miasteczko ma swoje dziwactwa i tajemnice. Kto wszak mógłby przewidzieć, że na spotkanie koła miłośniczek przygód detektyw Amandy Delacourt wpadnie najprawdziwszy policjant i poprosi o pomoc w rozwikłaniu pewnej zagadki? Czy starszym paniom uda się przywrócić spokój w miasteczku?

CZWARTEK

3. SESJA RPG

Tytuł: Jesień w Aldorfie

Prowadzący: Michał „Michu” Nowicki

Godzina: 11:00–17:00

Sala: Sala RPG

Setting: WFRP

Warning tags: brak

Ograniczenia wiekowe: 18+

Postacie: Przygotowane przez Mistra Gry

Liczba graczy: 3–6

Opis: Magia.

4. SESJA RPG

Tytuł: FIASCO: Szpiedzy Tacy Jak My

Prowadzący: Adam „Ceti” Cetnerowski

Godzina: 12:00–15:00

Sala: Dodatkowa SALA – ogłoszona w czasie konwentu

Setting: FIASCO: Szpiedzy

Warning tags: brak

Ograniczenia wiekowe: 16+

Postacie: Przygotowywane w ramach sesji

Liczba graczy: 2–5

Opis: Życie agenta tajnych służb jest zwykle nudne: pościgi, zabójstwa, skradanie się, walka z biurokracją. Wiadomo jednak, że w Fiasco wszystko pójdzie nie tak. Pograżą was żądze i relacje z innymi postaciami. Czy komuś los będzie sprzyjał, czy wszyscy skończą marnie?

Fiasco to narracyjna gra bez Mistra Gry. Nowa edycja zastępuje kości i listy jedną talią kart. Do tej sesji stworzony został specjalny Playset.

5. LARP

Tytuł: Nieruchomości

Prowadzący: Marcin Zajdel

Godzina: 17:30–20:30

Sala: Sala RPG

Setting: Czasy współczesne. Lekkie elementy fantastyczne. Czarny humor. Improwizacja

Warning tags: Przemoc, przekleństwa, rasizm, wcielanie się w zwierzęta / kosmitów, kontakt fizyczny, bycie związanym, bollywood

Ograniczenia wiekowe: 16+

Postacie: Ramowo przygotowane przez Mistra Gry. W większej części improwizowane przez graczy

Liczba graczy: 4 (8–10 publiczności)

Opis: XXV Krajowy zjazd pośredników nieruchomości. Największe persony z branży zbierają się w luksusowym hotelu „Cesar Palace” na szkolenia, wymianę doświadczeń, pogaduszki i ploteczki. Ukoronowaniem wieczoru ma być wybór „Sprzedawcy roku”. Tytuł ten

TYLKO OD CZWARTKU DO SOBOTY!

STOISKO Z KOSZULKAMI W BUDYNKU B
GDZIEŚ PRZY BARZE

KREATORIUM
com





jest bardzo prestiżowy i bardzo pomaga w prowadzeniu biznesu. Przed ogłoszeniem werdyktu kilkunastu znajomych zbiera się w hotelowym barze, aby popowiadać sobie najciekawsze historie związane ze sprzedanymi przez nich w minionym roku nieruchomościami.

LARP składa się z 6 mini-opowieści (scen trwających 5–10 minut) spiętych kłamrą zjazdu pośredników nieruchomości.

LARP przeznaczony jest dla 4 graczy, ale przewiduje aktywny udział publiczności, która może wpływać na przebieg zdarzeń.

PIĄTEK

6. PRELEKCJA

Tytuł: Złe stare systemy vs. Dobre nowe nury – czy ta walka ma sens?

Prowadzący: Patrycja „Dziczka” Olchowy

Godzina: 11:00–11:30

Sala: SALA RPG

Opis: O tym, czy stare systemy są faktycznie takie złe i czy te nowe są dużo lepsze. A może taki podział w ogóle nie ma sensu? Wspólnie odpowiemy sobie na to pytanie!

7. PRELEKCJA

Tytuł: Eriador – zło czai się wszędzie

Prowadzący: Patrycja „Dziczka” Olchowy

Godzina: 11:30–12:00

Sala: Sala RPG

Opis: Mrok po cichu wkrada się w serca mieszkańców Eriadoru. Właśnie tak Nieprzyjaciel zyskuje swych popleczników. Porozmawiamy o źródłach cienia i zahaczkach fabularnych, wokół których możemy zbudować przygody do systemu Jedyny Pierścień.

8. PRELEKCJA

Tytuł: Niewinny pajacyk czy zło wcielone? Dlaczego boimy się kłownów?

Prowadzący: Maria „Merry” Piątkowska

Godzina: 12:00–12:40

Sala: Sala B1

Opis: Z czym najczęściej kojarzy nam się *clown*? Większość z nas poda proste skojarzenie z pomalowanym na twarzy człowiekiem rozbawiającym dzieci. Gdzie indziej padną odpowiedzi, że *clown* to kolorowa, plastikowa zabawka. Jednak z drugiej strony bardzo częstą reakcją na słowo *clown* jest automatyczna odpowiedź: horror. Skąd bierze się takie skojarzenie? Dlaczego *clown* budzi strach i niepokój? Co sprawiło, że w terminologii pojawiło się hasło *coulrophobia*, czyli ‘strach przez clownami’? Biorąc pod uwagę obecność *clownów* w starożytnym Egipcie, greckie pantomimy, francuskich pierrotów, włoską *commedia dell'arte* oraz filmowe i literackie horrory poświęcone *clownom*, odpowiem na wszystkie powyższe pytania.

9. PRELEKCJA

Tytuł: Czy pulpa = brak grozy?

Prowadzący: Patrycja „Dziczka” Olchowy

Godzina: 13:00–13:30

Sala: Sala RPG

Opis: Porozmawiamy o łączeniu konwencji w systemach RPG i o tym, co naprawdę straszy, a co nie.

10. PRELEKCJA

Tytuł: Szlakiem nawiedzonych miejsc w Polsce

Prowadzący: Maria „Merry” Piątkowska

Godzina: 15:00–15:40

Sala: Sala B1

Opis: Opowieść o autentycznych miejscach w Polsce, których upiorne legendy



stanowią wspaniałe inspiracje do sesji w dowolny system horrorowy. Zwiedzimy zakątki zarówno nadające się do wykorzystania w mrocznym Vaesen, jak i te świetnie służące za setting do Zewu Cthulhu.

11. PRELEKCJA

Tytuł: Złoczyńcy w lotnictwie komunikacyjnym

Prowadzący: Marcin Zajdel

Godzina: 16:00–17:00

Sala: Sala B1

Opis: Porwania samolotów komunikacyjnych to poważne zagrożenie dla tej branży. Tylko w latach 1993–2021 dokonano 217 porwań statków powietrznych. Na Bogu ducha winnych pasażerów oraz członków załogi czyhają całe zastępy złoczyńców. Historia lotnictwa zna jednak oprócz terrorystów (islamskich/komunistycznych/ultraprawicowych, itp), przestępców i wszelkiej maści desperatów, przypadki komiczne. Autor prelekcji, pilot pracujący na co dzień w jednej z linii lotniczych, opowie o najciekawszych przypadkach bezprawnego przejęcia statków powietrznych. Usłyszycie m.in. o ataku komunistów uzbrojonych w japońskie katany, o porywaczu który ćwiczył na Flight Simulatorze oraz o człowieku, który wyskoczył z samolotu ze spadochronem zrobionym z ceraty.

12. SESJA RPG

Tytuł: Serce Mazur

Prowadzący: Karol „Dzik” Olchowy

Godzina: 17:00–21:00

Sala: Sala RPG

Setting: Vaesen: Mityczne istoty

Warning tags: Przemoc, rytuały, niewolnictwo, zabójstwa, narkotyki

Ograniczenia wiekowe: 16+

Postacie: Przygotowane przez Mistrza Gry

Liczba graczy: 4

Opis: Budowa sieci kolejowej na Mazurach już niejednokrotnie doprowadziła do tarć między światem ludzi i światem Vaesen. Waszej grupie przyjdzie rozwiązać kolejny z tych konfliktów. Ten jednak może się okazać wcale nie taki prosty...

SOBOTA

13. SESJA RPG

Tytuł: Nutka w Nutkę Zgadza Się Ene

Prowadzący: Maria „Merry” Piątkowska

Godzina: 11:00–14:00

Sala: Sala RPG

Setting: Tajemnice Pętli

Warning tags: Krew, przemoc, kontuzja, duchy

Ograniczenia wiekowe: 12+

Postacie: Przygotowane przez Mistrza Gry

Liczba graczy: 2–4

Opis: Zwiedzimy Dom w Rembertowie, w którym dzieją się dziwne rzeczy, a pomoże nam w tym Majka Jeżowska.

14. SESJA RPG

Tytuł: Aliens – Dziadersi

Prowadzący: Marcin Zajdel

Godzina: 14:30–19:30

Sala: Sala RPG

Setting: Aliens

Warning tags: Xenomorphy, śmierć, przemoc, starzy ludzie jako bohaterowie, horror

Ograniczenia wiekowe: 16+

Postacie: Przygotowane przez Mistrza Gry

Liczba graczy: 3–4

Opis: Czterech pracowników kolonii New Providence, czekało już tylko na emeryturę. Najlepsze lata mieli za sobą. Wspaniałe przygody i wielkie sukcesy

były dla nich już tylko pieśnią przeszłości. Życiowe błędy, złe decyzje, czy po prostu zwykły pech, sprawiły, że trafili na tę zapomnianą przez Boga i ludzi kolonię. W New Providence nikt nie pytał ich o przeszłość, ale wyładowali na samym dole hierarchii. Woźny, nocny stróż,

sprzątaczką oraz kierowcą buldożera - tak kończyli swoją karierę. Wydawało się, że nic już nie odmieni ich losu, aż pewnego dnia grupa naukowców kolonii znalazła w pobliskich jaskiniach dziwne jaja.





ABSTRAKTY WYBRANYCH PRELEKCYJ I WARSZTATÓW

ŚRODA

Sala B1, 15:00

Michał Szklarski:
Inflasyja – samo zło

Inflasyja. Samo zło. Ssie pieniądze z portfela. Skubie wypłatę. Zamienia sen o M4 na komfortowe M2. Marzenie o M2 na podwyżkę czynszu. Kraftowe piwo na heinekena. Majonez Kielecki na Winiary. I inne straszne rzeczy robi. Włazi i wyjść nie chce. Spróbujemy przemyśleć, dokąd jeszcze pójdzie. Wspomożemy też zespół analityczny NBP i wspólnie z uczestnikami stworzymy niezawodną prognozę inflacji w najbliższych latach.

Sala B2, 16:00

Jarosław Marek Spychała:
Herakles, Jezus Chrystus i Lord Vader na rozstajnych drogach – pitagorejski mit Heraklesa w filozofii, teologii, sztuce i popkulturze

Pitagorejski mit o Heraklesie na rozstajnych drogach i jego echo w kulturze popularnej na przykładzie filmów *Matrix* i *Star Wars*.

Sala B1, 17:00

Maciej Górczyński:
Konkurs: Jak rozpoznać czarny charakter?

Chętnych do zmierzenia się z tematem zapraszamy do wstąpienia w szranki, mniej odważnym pozostaje rola kibica.

Sala B2, 18:00

Anna Strzelczyk-Cichosz:
Magiczna psychologia – książka fantasy jako komentarz do współczesności

Czy fantastyka to dobre miejsce na psychologię? Autorka książki *Ziemia winowajców* udowodnia, że tak. W prelekcji poruszony zostanie temat współczesnych problemów osobowościowych, trudnych i toksycznych relacji, lęków, traum oraz wiele innych kwestii psychologicznych, które znajdziemy w książkach. Zapraszamy do dyskusji na temat moralnych dylematów w dziełach kultury oraz o tym, jak kreować wiarygodnych bohaterów literackich.

CZWARTEK

Sala B2, 12:00

Anna Strzelczyk-Cichosz:
Warsztaty charakteryzacji teatralnej

Naucz się, jak domowymi sposobami wykonać realistyczną ranę ciętą, która niejedną osobę wprawi w prawdziwe osłupienie. Materiały są zapewnione, a cały przebieg warsztatów nadzoruje doświadczona prowadząca.

Sala B2, 14:00

Jarosław Marek Spychała:
Platońska alegoria jaskini w kinie – o wpływie metafory Platona na filmy

Na przykładzie wybranych filmów: *Il conformista*, Bernardo Bertolucci, France-Germany-Italy 1970; *THX 1138*, George Lucas, USA 1971; *Logan's Run*, Michael Anderson, USA 1976; *Seksmisja*, Juliusz Machulski, Poland, 1983; *They Live*, John Carpenter, USA 1988; *The Truman Show*, Peter Weir, USA 1998; *Dark City*, Alex Proyas, Australia-USA 1998; *Matrix*, Larry & Andy Wachowski, Australia-USA 1999; *The Island*, Michæla Baya, USA 2005; *City of Ember*, Gil Kenan, USA 2008; *Surrogates*, Jonathan Mostow, USA 2009; *Batman Begins*, Christopher Nolan, USA-UK 2005; *The Dark*



Knight Rises, Christopher Nolan, USA 2012;
The Giver, Phillip Noyce, USA 2014.

Sala B1, 15:00

Krzysztof Machnik:

Historia technik interwencyjnych. Jak uchronić się przed sprytnymi metodami naszych nemezis?

Nieważne, czy to Bond czy Capitan Ameryka – poznaj ich metody!

Sala B2, 16:00

Adam „Ceti” Cetnerowski:

Kiedy TSR Było Bogiem

Wkrótce po ukazaniu się *Dungeons & Dragons* pojawili się kolejni twórcy, którzy chcieli zaistnieć w nowej branży. Na prelekcji zapoznamy się z ważnymi wydawnictwami powstałymi w latach 70. To jest druga część wieloletniego cyklu prelekcji o historii RPG.

Sala B1, 17:00

Anna Stizelczyk-Cichosz:

Bitka, pitka i przyśpiewka, czyli kultura i sztuka w powieści fantastyki

Dlaczego niektóre światy fantastyki są wiarygodne, a inne nie? Czy uniwersum fantastyczne może się obyć bez kultury i sztuki? O tych i innych kwestiach opowie historyczka sztuki i kompozytorka, która stworzyła autorską muzykę do swojej książki. Zapraszamy do dyskusji o kulturze w światach fantastyki i o tym, co sprawia, że w danym uniwersum „chce się być”

Sala B2, 18:00

Maciej Górzyński:

Wywiad z twórcami Pyrkonu: Jak to się stało, że z konwentu na 400 osób, powstał gigant na 40000 uczestników

Huraganowy ogień pytań bezkompromisowego prowadzącego wyciśnie z interlokutorów

najszersze odpowiedzi na tytułowe pytanie. Chcecie być świadkami tej dziennikarskiej rezi – nie wolno Wam opuścić wydarzenia.

PIĄTEK

Prelekcje Marii „Mery” Piątkowskiej oraz Marcina Zajdla zostały opisane w programie RPG na s. 25–26.

Sala B2; 12:00

Olivia Markowska:

Stwórz własną laleczkę voodoo – warsztaty

Chcesz poskromić swoją złość? Twój mroczny lord to tyran? Twoje minionki znowu zawiodły? Odzyskaj kontrolę! Stwórz laleczkę voodoo i pozbadź się swoich trosk. Tylko z nami! Satisfakcja gwarantowana. Dla dorosłych i nieletnich 10+.

Sala B1; 14:00

Piotr Nikolski:

Pisanie fantastyki z pozycji religijnych

Sala B2; 14:00

Krzysztof Machnik:

Gun-fu

W jaki trening złych minionów i młotów rodziny warto inwestować współcześnie.

Sala B2; 15:00

Magdalena Salik:

Jak radzić sobie z krytyką?

Sala B2; 16:00

Michał Cholewa, Piotr W. Cholewa:

Perska nawała

Sala B1, 18:00

Jarosław Marek Spychała:

Mit Golema – Etyczny obraz sztucznej inteligencji w kinie

RECTO VERSO

Buduj z wyobraźnią!



foto. Tomasz Stchlerowski / @rodzina_przy_planszy

Co jest kluczem do zwycięstwa?

- doskonała współpraca
- błyskawiczny refleks
- wyobraźnia przestrzenna



Grę polecają:



• CzasDzieci

mama:Du.pl

Gra dostępna w księgarniach,
sklepach z zabawkami
oraz na EGMONT.pl



Na przykładzie wybranych filmów: *Blade Runner*, Ridley Scott, USA-Hong Kong 1982; *Chappie*, Neill Blomkamp, USA 2015.

Sala B1, 19:00

Cezary Frąc:

Tolkien oczami tłumacza oraz problematyka tłumaczenia *Historii Śródziemia*

Sala B2; 19:00

Ottoich:

Projektowanie sigili – warsztaty tylko dla dorosłych

SOBOTA

Sala B1, 12:00

Agnieszka Bohosiewicz:

Dla dzieciaków i dorosłych – kurs odzłaszczania się

Będzie można swoją złość narysować, namalować, będzie można ją podeptać i przywalić jej jaśkiem. Zrobimy pomoce naukowe „tu tupać ze złości”. Dla wszystkich złośników!

Sala B2, 13:00

Ottoich:

Rysowanie bohaterów *Dwóch Gwoździ*

Sala B1, 14:00

Rafał Nawrocki:

Zła wizerunek popkulturowy

Prelekcja poświęcona różnym czarnym charakterom, antybohaterom i innym zaka-piorom, pojawiającym się w kinie popularnym, kreskówkach, komiksach etc. Podczas wnikliwych badań filozoficznych i antropologicznych dzieł tego formatu, co *Jazon*

z *gwieźdznego patrolu*, *He-Man*, *Pokemony* czy seria bondowska prelegent spróbuje odpowiedzieć na pytania o:

- wizerunek zła w popkulturze,
- jego genezie i ewolucji,
- przesłanie humanistyczne i propagandowe,
- tendencje rozwojowe.

Z definicji będzie to prelekcja bardzo zła!

Sala B1, 15:00

Jarosław Marek Spychała:

Warsztat „Mali Rebelianci”

Metoda znana również pod nazwą: ΔΕΓΩ-ΛΟΓΟΣ = LEGO-LOGOS, czyli nauka filozofii i kreatywności za pomocą klocków plastikowych, drewnianych lub gliny.

Sala B2, 16:00

Cezary Frąc:

Mity, Mitologia, Tabu a fantasy

Sala B1, 17:00

Magdalena Salik:

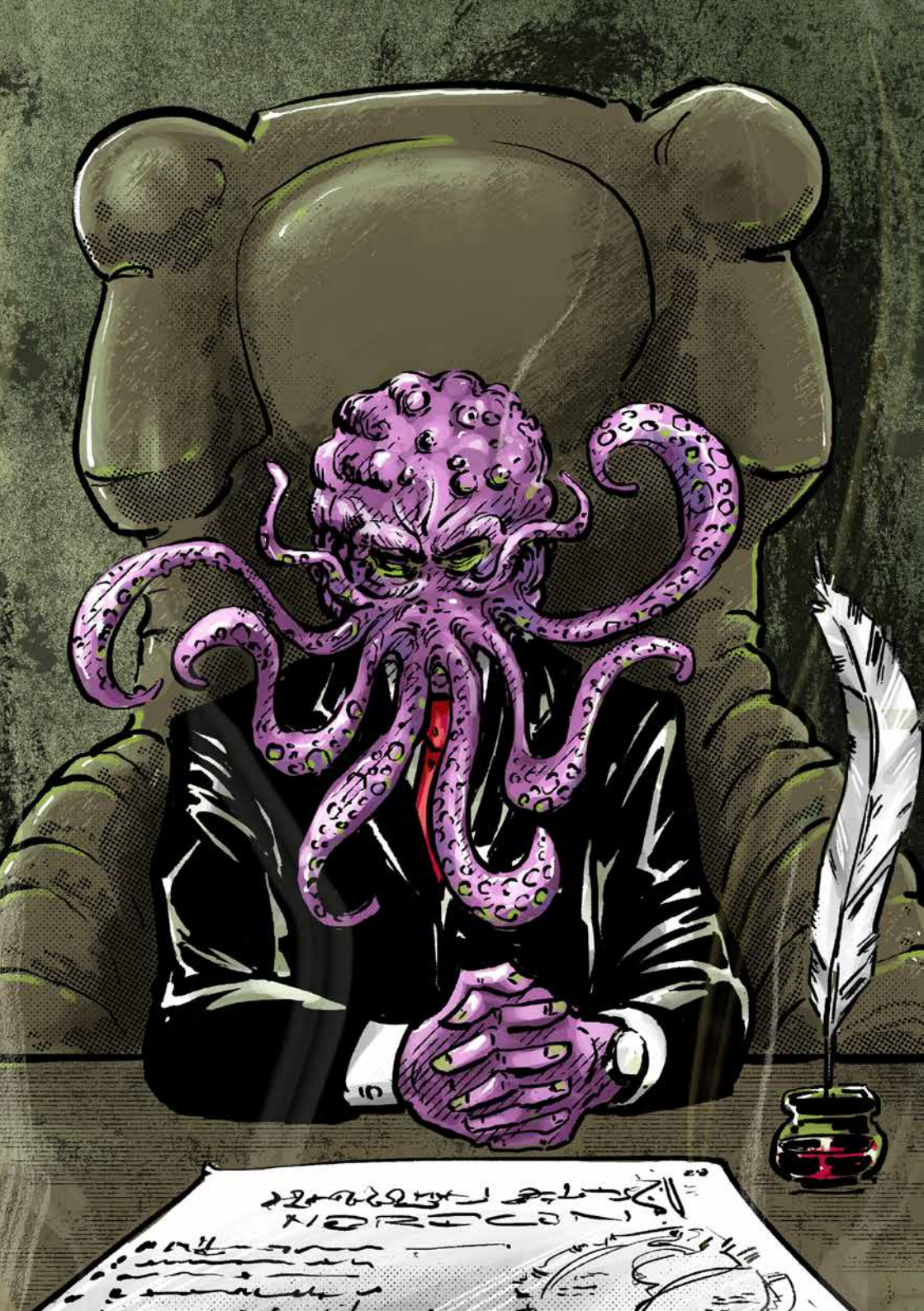
Czego jeszcze nie było w s-f: nowe teorie naukowe, które dopiero czekają na wykorzystanie w fantastyce

Sala B2, 18:00

Konrad „Biały” Klepacki

Zmiany klimatu dla Złych – przewodnik praktyczny

Niszczenie miast to przejaw małych ambicji. Prawdziwy Zły bierze się za planetę. Tu pokażemy jak krok po kroku wywołać globalną panikę, a potem uzależnić od siebie całą ludzkość. Słowem będzie o klimatycznych tipping points i o geoinżynierii. Niech przywódcy świata wiją się pod Twoimi butami! Buahahaha...



1,5% PODATKU NA RZECZ GKF

Działania naszego klubu realizowane są z powodzeniem od ponad 30 lat, głównie siłami i entuzjazmem ponad 100 klubowiczów. Są jednak rzeczy, takie jak zakup książek do biblioteki czy wydawanie publikacji, których nie daje się załatwić nawet kilometrem sześciennym entuzjazmu.

A wierzcie, że próbowaliśmy.

Dlatego jeśli przekażesz Gdańskiemu Klubowi Fantastyki 1,5% swojego podatku, możesz być pewien, że każda złotówka będzie naprawdę dobrze wydana na rozwój polskiej fantastyki (którą tak lubisz!) i dawanie młodym duchom 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.

KRZYSZTOF „PAPIER” PAPIERKOWSKI

Podczas ubiegłorocznego – „japońskiego” – Nordconu można było zauważyć plakaty z samurajem o marsowym obliczu. Jednak ów wojownik nie miał azjatyckich rysów, za to nosił isticie sarmacki wąs. Wielu młodych uczestników konwentu zadawało pytanie: „Kto to taki?”. Pytanie dla nich oczywiste; nieco zaś szokujące dla starszych bywalców i klubowiczów. Kolejne lata mijają jednak nieubłagane – i już czas postać „Papiera” przypomnieć.

Aż trudno tu wymieniść, kim Krzysztof był. Krócej by chyba było napisać, kim nie był. Spróbuję jednak podjąć się tego zadania...

Krzysztof Papierkowski to wielka – i w pełni zasłużona! – legenda GKF-u. Był jednym z założycieli naszego klubu, jego wielokrotnym prezesem i wiceprezesem, redaktorem kilku giekæfowskich fanzinów, koordynatorem wielu Nordconów, inicjatorem najrozmaitszych wydarzeń klubowych. A także przesympatycznym człowiekiem, wspaniałym kompanem, naszym serdecznym Przyjacielem.

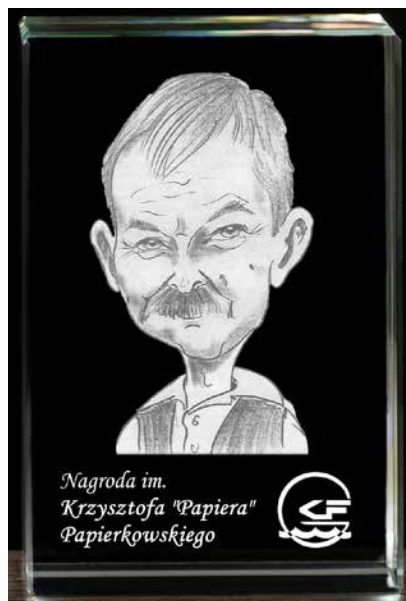
Należał do pierwszego pokolenia polskiego fandomu. Jako wyższy oficer Marynarki Wojennej był pracownikiem naukowym oksywskiej uczelni. Wcześniej ukończył cywilną politechnikę – a swoją fantazją, pomysłowością i aktywnością zawstydziłby niejednego artystę czy humanistę. Nadużyciem i niesprawiedliwością byłoby powiedzieć, że początki GKF-u to wyłącznie Krzysztof Papierkowski – ale na pewno można obronić tezę, że „Papier” był osobą ponadprzeciętnie aktywną i pomysłową; swoimi działaniami inspirował też twórczo wielu innych członków klubu. I takim – wiecznie młodym, pomysłowym, aktywnym – pozostał niemal do końca, gdy przyszło mu przegrać walkę ze złośliwym nowotworem.

Barwnymi anegdotami o „Papierze” dałoby się zapełnić całe łamy niniejszego biuletynu! Ograniczę się więc tutaj do kilku... Wyjazd w galowym mundurze do warszawskiej siedziby cenzury, gdy – przy większej rozmiarowo publikacji – gdański oddział tej instytucji nie był

władny wyrazić zgody (a centrala wyraźnie nie miała ochoty). Oksywscy podchorążowie (z Klubu Lokalnego „Hydrus”) mówiący pod koniec sobieszewskich Nordconów, że od jutra, na uczelni, dziwnie będzie znów mówić doń nie „Krzyżku”, lecz „doktorze” lub „komandorze”. Wielokrotne zastizeganie się, że „nie będę już prezesem!” – i nagłe pozwalanie się wybrać na tę funkcję w różnych, krzysowskich dla klubu, sytuacjach. Tubalny głos niosący się echem po nordconowskich korytarzach, by w połowie konwentu przejść w chrypkę, a pod koniec w zbolaty szept. Niezliczone drobne i spontaniczne, a nader miłe i zabawne epizody.

GKF nie umarł wraz z „Papierem”. Trwa i rozwija się. Co jest zasługą wielu wspaniałych, młodszych i starszych, ludzi. Również tych, którzy nigdy nie mieli okazji spotkać Krzysztofa. Ale jednak, pisząc tę wspominkową impresję, po raz kolejny odczułem, jak wielką ponieśliśmy stratę.

Jan „PiPiDżej” Płata-Przechlewski
(tę ksywę też wymyślił „Papier”...)





REGULAMIN NORDCONU 2022

I. Konwent i Organizator

1. Konwent Polskich Klubów Fantastyki NORDCON 2022 (w skrócie Nordcon lub Konwent) odbywa się w dniach 6–11 grudnia 2022 r. na terenie ośrodka Primavera Conference & Spa w Jastżębiej Górze przy ul. Rozewskiej 40 (zwanego dalej Ośrodkiem).
2. Organizatorem Nordconu jest stowarzyszenie Gdański Klub Fantastyki (zwany dalej Organizatorem), adres siedziby 80-395 Gdańsk, ul. Opolska 2, nr KRS 0000098018.
3. Konwent jest zjazdem miłośników fantastyki: fikcji literackiej, filmowej i komiksowej, a także gier o tematyce fantastycznej (np. komputerowych, planszowych, RPG, LARP). Konwent obejmuje spotkania, prelekcje, konkursy, gry i inne punkty programu.

II. Regulamin

1. Każdy uczestnik Nordconu akceptuje niniejszy regulamin. Zgoda jest wyrażana przy zgłoszeniu rejestracyjnym. Zgoda jest dobrowolna, ale niezbędna do uczestnictwa w konwencie.
2. Wszystkie osoby uczestniczące w Nordconie mają obowiązek zapoznać się i przestrzegać treści niniejszego regulaminu. Niedopełnienie tego obowiązku nie może być podstawą do ewentualnych roszczeń w stosunku do Organizatora.
3. Osoby nieprzestrzegające regulaminu lub zachowujące się niezgodnie z prawem lub zasadami współżycia społecznego mogą zostać upomniane, a w skrajnych sytuacjach wydalone z konwentu bez zwrotu kosztów. Decyzję w tej sprawie podejmuje Koordynator.

III. Uczestnictwo w Konwencji

1. Osoby niepełnoletnie, które przyjeżdżają bez rodziców lub opiekunów prawnych, zobowiązane są przedstawić ich zgodę na udział w Nordconie. Zgodę można przesać emailiem w formie skanu lub przedstawić w recepcji Nordconu przy przyjeździe.
2. Zakwaterowanie uczestników rozpoczyna się we wtorek 6 grudnia od godziny 14.00. Uczestnicy powinni zdać pokoje hotelowe w niedzielę 11 grudnia do godziny 12.00.
3. Zgodnie z ustaleniami z Ośrodkiem, przy zamówieniu noclegów należy brać pod uwagę godzinę przyjazdu. Osoby odbierające klucze do pokoju przed godziną 9 rano (np. w nocy) powinny wykupić nocleg od dnia poprzedniego.
4. Na terenie Nordconu mogą przebywać jedynie uczestnicy posiadający imienny identyfikator Organizatora. Uczestnicy są obowiązani do noszenia identyfikatorów w widocznym miejscu. W razie uszkodzenia identyfikatora należy zgłosić się do recepcji Nordconu w celu wydania identyfikatora zastępczego.
5. Klucze do pokoi hotelowych będą wydawane przez Ośrodek na podstawie identyfikatora Organizatora. Wyjątkowo uczestnicy przyjeżdżający w nocy lub wcześniej rano otrzymają klucze do pokoi po wylegitymowaniu przez recepcję ośrodka. Osoby takie proszone są o odbiór identyfikatorów rano po otwarciu recepcji Organizatora.
6. Organizatorzy i służby porządkowe mają prawo prosić o okazanie identyfikatorów. Brak identyfikatora będzie skutkować obowiązkiem weryfikacji, czy dana osoba jest uprawniona do przebywania na terenie konwentu. Osoby nieuprawnione (nie będące uczestnikami) mogą nie zostać wpuszczone na teren obiektu lub otrzymać nakaz jego opuszczenia.



IV. Płatności za uczestnictwo w Konwencji

1. Uczestnicy proszeni są o dokonanie dwóch płatności: za noclegi bezpośrednio do Ośrodka hotelowego, a w pozostałym zakresie (akredytacja, ewentualna wpłata patrona, gadzety) na rzecz Organizatora. [...]

[Pełny tekst regulaminu dotyczący płatności dostępny jest na stronie nordcon.gkf.org.pl/regulamin, jako że dotyczy głównie okresu przed rozpoczęciem Konwentu].

V. Zasady uczestnictwa w Konwencji

1. Każdy uczestnik Nordconu zobowiązany jest do kulturalnego zachowania i szanowania innych uczestników.
2. Na terenie Nordconu zabrania się powielania multimediów chronionych prawami autorskimi oraz handlu nielegalnymi ich kopiami.
3. Na terenie Nordconu obowiązuje całkowity zakaz posiadania i zażywania nielegalnych środków odurzających i psychotropowych.
4. Na terenie Nordconu obowiązuje zakaz prowadzenia agitacji politycznej, w szczególności kampanii wyborczych. Szanujemy różnorodność poglądów uczestników.
5. Zabronione jest wnoszenie na teren Nordconu:
 - broni w rozumieniu obowiązującej Ustawy o Broni i Amunicji;
 - broni pneumatycznej (ASG, paintball);
 - amunicji do wyżej wymienionych;
 - broni białej (z wyjątkiem noży oraz tzw. larpowej broni bezpiecznej);
 - broni treningowej (bokkenów, palcatów itp.);
 - materiałów wybuchowych;
 - substancji toksycznych, cuchnących lub łatwopalnych.
6. Niektóre w/w przedmioty wolno wносить w porozumieniu z Koordynatorem, jeśli są niezbędne do przeprowadzenia punktu programu.
7. Podczas trwania Nordconu zabronione jest kierowanie broni czy jakiegokolwiek niebezpiecznego narzędzia w stronę innego uczestnika Nordconu z wyjątkiem sytuacji, gdy udzielił na to wyraźnej zgody (np. podczas pozowania do zdjęć).
8. Organizator zastrzega sobie prawo do wyznaczenia stref tylko dla osób pełnoletnich.
9. Osoby uczestniczące w punkcie programu „Pidżam Party” lub innych wskazanych punktach programu zobowiązane są do posiadania odpowiedniego stroju wskazanego przez Organizatorów. Decyzję o dopuszczeniu stroju podejmuje Koordynator lub osoba przez niego wskazana.
10. Nagrodami w konkursach są nagrody rzeczowe oraz bony na przyszłe Nordcony. Bony na akredytację i/lub noclegi nie podlegają wymianie na gotówkę.
11. Rozwieszanie lub kolportaż materiałów reklamowych na Nordconie powinny zostać uzgodnione z Organizatorem. Organizator zastrzega sobie prawo usunięcia materiałów reklamowych, które znalazły się na konwencji bez uzgodnienia.
12. Zdjęcia i filmy z Nordconu można robić na własny użytek. Ich rozpowszechnianie wymaga zgody osób na nich utrwalonych. Wyjątkiem jest konkurs i parada strojów – zgłoszenie



do nich oznacza zgodę na rozpowszechnianie zdjęć i filmów zrobionych w trakcie ceremonii zamknięcia.

13. Członkowie grupy organizacyjnej mogą brać udział w konkursach i turniejach organizowanych w ramach programu konwentu, jednak nie mogą uzyskać głównych nagród – te są przeznaczone dla uczestników.
14. Lubimy zwierzęta, ale niektórzy uczestnicy mogą być na nie uczuleni albo się ich bać (szczególnie dzieci). Nawet spokojne zwierzęta mogą być zaniepokojone w tłumie i kogoś ugryźć. Dlatego psy, niezależnie od wielkości, powinny być prowadzone na smyczy albo przebywać w pokojach.

VI. Zasady porządkowe

1. Podczas korzystania z obiektów Ośrodka (m.in. basen, sauna, kręgielnia), uczestnicy są zobowiązani przestrzegać regulaminów w/w obiektów.
2. Uczestnicy Nordconu są zobowiązani do zachowania czystości i porządku na terenie Ośrodka.
3. Na terenie Ośrodka obowiązuje całkowity zakaz palenia, z wyjątkiem miejsc wskazanych przez obsługę Ośrodka.
4. Podczas trwania Konwentu, obsługa Ośrodka zastrzega sobie prawo do sprzątania w pokojach hotelowych w godzinach 12–20.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody poczynione przez uczestników Nordconu. Za wszelkie szkody odpowiedzialność (w tym finansową) ponoszą sprawcy.
6. Organizatorzy nie zapewniają ubezpieczenia uczestników od następstw nieszczęśliwych wypadków. Uczestnicy powinni być ubezpieczeni we własnym zakresie.
7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione bez opieki lub zagubione.

VII. Zasady dotyczące zdarzeń losowych, w szczególności epidemii i stanów nadzwyczajnych

1. W przypadku zdarzenia losowego, epidemii, siły wyższej, a także innych przyczyn, które uniemożliwiają zorganizowanie wydarzenia, a za które Organizator nie ponosi odpowiedzialności, ma on prawo odwołania konwentu, zmiany daty i/lub miejsca jej odbywania się, bez wcześniejszego uprzedzenia. W takim wypadku Organizator zachowa wpłaty na poczet przeniesionego konwentu albo zwróci wpłaty na życzenie uczestnika. Organizator nie jest zobowiązany do innej rekompensaty wobec uczestnika konwentu, który z przyczyn niezależnych od Organizatora i bez jego winy został przeniesiony, odwołany lub odbył się jedynie w części.
2. W przypadku, gdy przepisy prawa uzależniają uczestnictwo w konwencie od spełnienia szczególnych wymogów, takich jak zaszczepienie na covid-19, Organizator ma prawo uzależnić wstęp na konwent od spełnienia tych kryteriów.

VIII. Uwagi i sugestie

1. W przypadku pytań lub wątpliwości dotyczących płatności prosimy o email na adres repcja@nordcon.gkf.org.pl. Odpowiemy najpóźniej w ciągu 14 dni (postaramy się szybciej).
2. Pozostałe uwagi, sugestie i życzenia prosimy kierować na email: koordynator@nordcon.gkf.org.pl. Odpowiemy najpóźniej w ciągu 30 dni (postaramy się szybciej).

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

BUFET (NA STOŁÓWCE W BUDYNKU B)

Wtorek 14:00–2:00

Od 8:00 w środę do 13:00 w niedzielę
przerwy:

5:00–8:00 (Środa–Sobota)

5:00–7:00 (Niedziela)

KAWIARNIA W BUDYNKU A KAWIARNIA W BUDYNKU B

Wtorek 12:00–2:00

Środa–Sobota 9:00–2:00

Niedziela 7:00–13:00

KSIĘGARNIA

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

PARK WODNY

Wtorek 15:00–22:00

Środa–Sobota 8:00–22:00

Niedziela nieczynny

POKÓJ ZABAW

Wtorek 12:00–20:00

Środa–Sobota 10:00–20:00

Niedziela 10:00–12:00

KRĘGIELNIA

Wtorek–Sobota 16:00–24:00

ZYSK I S-KA POLECA:



**Lśnienie
w ciemności**

J.R.R. Tolkien
**Księga zaginionych
opowieści cz.1**



George R.R. Martin
Panowanie Smoka
tom 1

J.R.R. Tolkien
Natura Śródziemia



Brandon Sanderson
Cytomiczka

Sezon duchów



D. Graeber, D. Wengrow
**Narodziny
wszystkiego**



Duchy nocy wigilijnej

Zysk i S-ka Wydawnictwo s.j.
ul. Wielka 10, 61-774 Poznań, tel. (061) 853 27 67
Dział handlowy, tel. (061) 855 06 90, sklep@zysk.com.pl, www.zysk.com.pl

SPONSORZY



powergraph

KREATORIUM
COM

EGMONT
Polska

ZYSK I S-KA
WYDAWNICTWO



VIRT OFFICE

ISSN: 1425-5952