

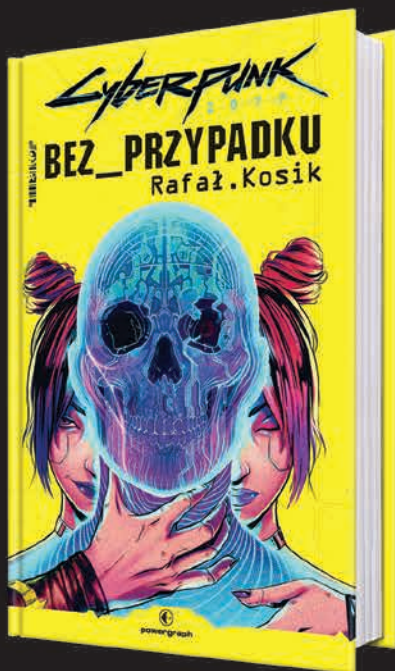
NORDCON



XXXVI

A.D. 2023

TRANSHUMANISTYCZNY THRILLER



Cyberpunk 2077: Bez przypadku
Rafała Kosika, powieść osadzona w uniwersum gry, ukazała się jednocześnie w Stanach Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii i w Polsce.

Szóstka nieudaczników, na pozór zwykłych ludzi, zostaje zaszantażowana i zmuszona do przeprowadzenia napadu niemożliwego.

Pozostałe książki Rafała Kosika:



CD PROJEKT RED

**XXXVI KONWENT
POLSKICH
KLUBÓW
FANTASTYKI
NORDCON 2023**



**JASTRZĘBIA GÓRA
5-10.12.2023**

ORGANIZATORZY

Koordynator	Wielki Mistrz	Adam „Ceti” Cetnerowski
Z-ca koordynatora ds. finansowych	Mistrz Monet	Michał Szklarski
Z-ca koordynatora ds. dyplomacji	Mistrzynie Dyplomacji	Marta „Tandi” Witkowska
Z-ca koordynatora ds. logistyki	Mistrz Apropozycji	Robert „Robson” Kamiński
Recepcja	Skryba	Jakub „Janonim” Olfier
Recepcja	Skryba	Adam „Zioło” Ziółkowski
Szef publicystyki	Naczelny Bard	Robert „Dimzard” Bujniewski
Publicystyka	Bard	Remigiusz Bujniewski
Happeningi	Starszy nad Gildią	Maciej „Malcolm” Mikołajczak
Happeningi	Starszy nad Gildią	Krzysztof „Sensei” Machnik
Szef Działu Gier	Mistrz Strategii	Łukasz Pankiewicz
Dział Gier	Miecz	Michał „Majkel” Kozina
Dział Gier	Tarcza	Bartosz „Buzia” Choiński
Dział Gier – LARP & RPG	Mistrzynie Intryg	Weronika „Panda” Sobczak
Dział Gier – LARP & RPG	Mistrz Intryg	Mateusz Beger
Konsole	Kat	Krzysztof Ciszewski
Szef Działu Filmowego	Mistrz Wizji	Bartek Gwozdecki
Dział Filmowy	Prorok	Bartek „Dunsteer” Pietrzak
Dział Filmowy	Prorok	Marcin Strocen
Szef księgarni	Mędrzec	Janusz Piszczek
Księgarnia	Student	Tomasz „Student” Świdorski
Rozrywka	Mistrz Rozrywki	Mariusz Czach
Kawiarenka	Karczmarz	Michał „Faraon” Stawski
Kawiarenka	Karczmarz	Magda „Mara” Stawska
Dekoracje	Mistrzynie Iluzji	Marta „Jagoda” Karbowska

CZERWONY KARZEŁ wydanie specjalne 34

ZESPÓŁ REDAKCYJNY: Adam Cetnerowski, Maciej Dawiowicz,
Grzegorz Szczepaniak (skład), Robert Kamiński, Marta Karbowska (korekta)

OKŁADKA: Adam Mateja

NAKŁAD: 400 egzemplarzy

ISSN: 1425-5952

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

NORDCON 2023

**NASTĘPUJĄCYM PODMIOTOM
(W KOLEJNOŚCI ALFABETYCZNEJ)**

JUST HOSTEL

KREATORIUM

POWERGRAPH

VIRTOFFICE

ZYSK I S-KA

Trzy Konwenty dla miłośników LARPów pod otwartym niebem,

Siedem dla czytelników w ich bibliotecznych pałacach,

Dziewięć dla graczy, ludzi kostkom podległych,

Jeden dla Fandomu na koniec roku

W Jastrzębiej Górze, kiedy spadną śniegi,

Jeden, by wszystkich zabawić, Jeden, by wszystkich odnaleźć,

Jeden, by wszystkich zgromadzić i ssaniem związać

W Jastrzębiej Górze, kiedy spadną śniegi.

GOŚCIE NORDCONU

DR HAB. LESZEK P. BŁASZKIEWICZ, PROF. UWM

Radioastronom pracujący w Uniwersytecie Warmińsko-Mazurskim w Olsztynie. Oprócz badań naukowych (głównie pulsary), swój czas poświęca na edukację studentów i popularyzację nauki. Jest stałym współpracownikiem kwartalnika „SFinks”, pisuje też teksty popularnonaukowe do innych czasopism, udziela się w internetowym kanale Astrofaza, współtworząc program #PopScience. Wygłasza prelekcje i organizuje pokazy fizyczne i astronomiczne, także podczas konwentów miłośników fantastyki naukowej, do których się zalicza.

Jest wielkim miłośnikiem muzyki elektronicznej, którą popularyzuje, prowadząc audycję radiową „Słodki smak el-muzyki” w radiu UWM FM. Od kilku lat organizuje pod kopułą Olsztyńskiego Planetarium cykliczne spotkania i koncerty pod hasłem „Muzyka pod Gwiazdami”



PIOTR W. CHOLEWA

Piotr W. Cholewa, matematyk, tłumacz, działacz fandomu. Ukończył studia matematyczne i obronił doktorat na Uniwersytecie Śląskim. Pracował w Instytucie Matematyki UŚ do 2000 roku.

Działa w Śląskim Klubie Fantastyki od początku jego istnienia (był skarbnikiem, wiceprezesem, członkiem Zarządu, wydawał fanzin). Był członkiem zarządu w Europejskim Stowarzyszeniu SF, gdzie pełnił (w różnej kolejności) funkcje prezesa, wiceprezesa i skarbnika. Także były prezes i wiceprezes Związku Stowarzyszeń „Fandom Polski”

Jako tłumacz debiutował w fanzinach. Pierwszym oficjalnym tłumaczeniem było opowiadanie *Meteor* Johna Wyndhama (1983 r.). Najbardziej znany jest z przekładu książek Terry'ego Pratchetta o świecie Dysku, cyklu Orsona Scotta Carda o Enderze, trylogii *Ciężko* Williama Gibsona czy cyklu *Amber* Rogera Zelazny'ego. Wielokrotnie nagradzany za działalność fanowską oraz tłumaczenia (w tym nagrodą Stowarzyszenia Tłumaczy Polskich).



JACEK FALEJCZYK



Z wykształcenia chemik, z zawodu żołnierz, sercem fantasta. Twórca i organizator akcji pod kryptonimem Zew Zajdla, która zachęca do głosowania na najstarszą i najfajniejszą fandomową nagrodę literacką. Poza tym człowiek ogarnięty misją krzewienia wiedzy o Marynarce Wojennej i broni masowego rażenia (mocno wybuchowa mieszanka!). Podobno za dużo gada, ale potrafi się zmieścić ze swoimi prezentacjami w wyznaczonym czasie.

MAREK HAJDUCZENIA



Psycholog, instruktor japońskich sztuk walki, myśliwy, żeglarz, miłośnik bushcraftu i przetrwania. Dynamiczny i otwarty na wyzwania człowiek o bardzo bogatym doświadczeniu w wielu dziedzinach, łączy w swym życiu dyscyplinę z dużą dawką ekscentrycznej przygody jednak zawsze w kontekście bezpieczeństwa i przetrwania. W trakcie konwentu przedstawi swoje osobiste doświadczenia wynikające z myślistwa i łowiectwa, a zapewne pojawią się wątki kulinarne i psychologiczne. Prepers, którego motto to: „Im więcej wiesz, tym mniej niesiesz!”

ADAM KWAPIŃSKI



Niezależny projektant gier planszowych związany z branżą od ponad dekady. Początkowo, przez kilka lat prowadził własne wydawnictwo. Ostatnio skupił się wyłącznie na projektowaniu, wydając swoje gry we współpracy z wydawcami z całego świata. Stworzył ponad 30 gier, z których do najbardziej znanych należą: *Nemesis*, *Lords of Hellas*, *Dark Ages* oraz planszowa adaptacja *Frostpunka*.

W 2021 roku ukazała się jego książka poświęcona projektowaniu gier. Interesuje się grami wszelkiego rodzaju od planszówek poprzez gry video czy klasyczne gry RPG. W czasie wolnym od pracy czyta co mu się nawinie pod rękę od fantastyki po Schopenhauera, ale można go też spotkać przy pokerowym stole albo na koncercie muzyki irlandzkiej.

PATRYCJA „DZICZKA” OLCHOWY

Stowarzyszenie Graj! Kolektyw / Black Monk Games. Gdy pierwszy raz sięgnęła po kostki i wyturlała krytycznego pecha, wiedziała, że RPGi na stałe zagospodzą w jej życiu. Aktywnie działa w fandomie, wspiera inicjatywy erpegowe, tworzy i publikuje. Przeszła całą drogę – od uczestniczki po organizatorkę i koordynatorkę bloków programowych, m.in. na takich konwentach jak Awangarda, Zjava czy Falkon, a nawet sędziowała konkursy erpegowe NERD, PMM i Złote Topory. Zawsze chciała połączyć pracę w mediach społecznościowych z niezwykłymi przygodami i odniosła na tym polu sukces dzięki pracy w wydawnictwie Black Monk Games. Uwielbia systemy oparte na zd20 i takie, które wspierają narrację, ale na pytanie, w co gra najczęściej, odpowie, że w *Zew Cthulhu* i *Warhammera*. Prywatnie żona Dzika i mama Diczka Jr. oraz stada kotów, trenerka jedno-rożców, z zamiłowania wiedźma. Poszukuje magicznego eliksiru rozciągającego w czasie dobę.



MARCIN „DREDU” REGULSKI

Polski twórca treści związanych z grami fabularnymi oraz prowadzący kanał na YouTube o nazwie Erpegówek. Urodzony w 1989 roku, zaczął swoją przygodę z RPG około 2002 roku, kiedy to zainteresował się grą *Advanced Dungeons & Dragons*. W 2018 roku założył kanał Oni On i Gry, który z czasem przekształcił się w Erpegówek. Współprowadzący podcastu RPGadka oraz twórca gdy Dice Royale. Oprócz tego, prowadzący transmisji na żywo z sesji RPG oraz aktywny twórca w polskiej społeczności RPGowej. Lubi gęsi.



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.

ŻNIWA

Żniwa to dwa połączone miłością żywioły – Lidia X Paweł. Muzyka to nasze życie i najgorętsza pasja. Razem żyjemy i gramy od 2017 roku! Żniwa to zakochane małżeństwo multiinstrumentalistów, Skjere i Raido.

Grają neoceltycki, słowiański i nordycki pagan-folk, wyzwalający pierwotne instynkty, porywający do tańca, a momentami wprowadzający w nostalgię. Usłyszycie autorski materiał inspirowany dawnymi legendami i muzyką, ale w repertuarze znajdują się też prawdziwe historyczne utwory sprzed wieków. Skjere i Raido wykorzystują wyłącznie prawdziwe, akustyczne instrumenty, które zabrzmią zarówno na scenie z mikrofonami, ale też bez zasilania, w środku lasu.

Cenią naturalne brzmienie akustycznych instrumentów i nie ograniczają się do konkretnego regionu pochodzenia przy ich doborze. W ich muzyce wykorzystują lutnię romantyczną, skrzypce, cały kołczan różnych fletów, altówkę,



harfę celtycką, didgeridoo, cajon, log drum, przeskadzajki, dwa głosy i przede wszystkim ducha pogańskiej muzyki!

Po koncercie będzie można nabyć produkty zespołu.

GŁÓWNE PUNKTY PROGRAMU

ŚRODA

18:00 Dziedziniec
Uroczyste Otwarcie

PIĄTEK

18:00 Dziedziniec
Koncert zespołu Żniwa

SOBOTA

12:00 Sala Palantiru
Spotkanie Związku Stowarzyszeń Fandom Polski

13:00 Sala Palantiru
Forum Fandomu

20:00 Dziedziniec
Konkurs Strojów
Minirecital zespołu Żniwa
Finał Loterii
Uroczyste Zamknięcie



PROGRAM PUBLICYSTYCZNY – ŚRODA

Godziny	Sala Opowieści	Sala Przechwał
	sala prelekcyjna K8	sala prelekcyjna K9
15:00	Mateusz „Bragi” Sawczyn: Miód Poezji i język skaldów, czyli jak pisano o romansach nie tylko Odyna i Frei	
16:00		
17:00	Małgorzata Wiczorek: <i>Labirynt</i> – bajka o dojrzewaniu czy przemocy seksualnej?	Maciej Górczyński: Fantasy: multimedialny konkurs rozpoznawania

WAŻNE PUNKTY PROGRAMU

Dziedziniec, 18:00 – Uroczyste Otwarcie

**PROGRAM GIER PLANSZOWYCH
ORAZ SESJI LARP/RPG
OPISANY ZOSTAŁ NA STRONACH 22–26**



VIRT OFFICE

ZYSK I S-KA

WYDAWNICTWO



PROGRAM PUBLICYSTYCZNY – CZWARTEK

Godziny	Sala Opowieści	Sala Przechwał
	sala prelekcyjna K8	sala prelekcyjna K9
12:00	Maciej „Voivod” Gostomski: Go	Damian Filipkowski: Rymarstwo/Kaletnictwo – zrób to sam
13:00		
14:00	Adam „Ceti” Cetnerowski: Historia RPG część III: Lata 80.	
15:00	Marcin „Alqua” Kłak: Glasgow 2024 – Wstawaj Nordconowiczu! Mamy Worldcon do odwiedzenia!	Marcin „Seji” Segit: <i>Satanic panic</i> , czyli diabeł tkwi w RPG
16:00		Marcin „Dredu” Regulski: Improvizacja na sesji
17:00	Maciej Górczyński: Podróż trzecia: Sri Lanka	Adam Kwapiński: Czy gry opowiadają historię? I czy na pewno muszą?
18:00	Piotr „Piter” Kędziora: Komiksowe kolekcjonerstwo/ szaleństwo	Piotr W. Cholewa, Michał Cholewa: Wojna o Pierścień (tak, o ten właśnie)
19:00		

INNE PUNKTY PROGRAMU

Dziedziniac, 14:00 – Patrycja „Dziczka” Olchowy: Czego boją się staruszki?

Dziedziniac, 15:00 – Patrycja „Dziczka” Olchowy: (i)Granie z dziećmiakami,
czyli przegląd RPGów dla dzieci i młodzieży

RYCERZE, MAGOWIE, ŁOWCY GŁÓW, POSZUKIWACZE PRZYGÓD, DZIEWICE ORAZ PACHOŁKOWIE

NIE PRZEGAPCIE SWOJEJ SZANSY!

**WIELKA REGLAMENTOWANA LOTERIA SSARUMAŃSKA
POZWOLI WAM CHWYCIĆ LOS W SWOJE RĘCE TAKŻE W TYM ROKU!**

NATYCHMIAST MOŻECIE SPRAWDZIĆ, CO WYGRALIŚCIE!

NA PECHOWCÓW (PUSTY LOS) CZEKA NIESPODZIANKA!

**PROGRAM PUBLICYSTYCZNY – PIĄTEK**

Godziny	Sala Opowieści	Sala Przechwał
	sala prelekcyjna K8	sala prelekcyjna K9
11:00	Radek „Rynvord” Polański: Lets make space great again, again!	Olivia Markowska: Warsztaty tworzenia talizmanów
12:00	Marcin „Dredu” Regulski i Masha Regulska: Bezpieczeństwo i Higiena Sesji	
13:00	Marcin „Dredu” Regulski: <i>Dice Royale</i>	Michał „Murazor” Narczewski: Middle Earth Role Playing – Śródziemie, jakiego nie znacie. A pewnie chcielibyście :)
14:00	Łukasz „Llengo” Lengowski: Jasnovidz na wieży	Maria „Merry” Piątkowska: Cool kids, czyli co stanowiło o byciu „fajnym” w latach 80. i 90. w Polsce? – System <i>Tajemnice Pętli i Powodzi</i>
15:00	Jacek „Kiwaczek” Falejczyk: Zew Zajdla. Po co to komu?	Maria „Merry” Piątkowska: Writer vs Narrative Designer – o różnicach stanowisk „pisarskich”
16:00	Konrad „Biały” Klepacki:	Marek Hajduczenia: Myślistwo i łowiectwo
17:00	Dokąd zmierza sztuczna inteligencja?	Leszek Błaszkwicz: Energia na Ziemi i w kosmosie

WAŻNE PUNKTY PROGRAMU

Dziedziniec, 14:00 – Konkurs gier wszelakich Adama Kwapińskiego

Dziedziniec, 18:00 – Koncert zespołu Żniwa

JustHostel

komfort snu i przystępna cena

KREATORIUM COM



PROGRAM PUBLICYSTYCZNY – SOBOTA

Godziny	Sala Opowieści	Sala Przechwał
	sala prelekcyjna K8	sala prelekcyjna K9
11:00	Radek „Rynvord” Polański: Ost-ry konkurs muzyki filmowej	Aleksandra Markowska: Robimy smoka! Warsztaty grupowe
12:00		
13:00	Magdalena Salik: Jak pisać, żeby wydrukowali?	Marcin Zajdel: Jak zacząć grać w RPG – perspektywa gracza. Prelekcja dla dzieci i młodzieży
14:00	Jacek „Kiwaczek” Falejczyk: 8 lat Zewu Zajdla. Przemyslenia, wnioski, afery	Marcin Zajdel: Jak grać w RPG – perspektywa mistra gry. Prelekcja dla dzieci i młodzieży
15:00	Panel o grach z udziałem Gości Nordconu	Leszek Błaszkievicz: Szybciej od światła
16:00	Piotr Deputowski: Historia filmu <i>Conan Barbarzyńca</i>	Rafał Nawrocki: Kulinaria w Śródziemiu
17:00		Piotr W. Cholewa: Skąd my to znamy
18:00	Jacek „Kiwaczek” Falejczyk: Wnioski dla Marynarki Wojennej RP z wojny w Ukrainie	Mateusz „Bragi” Sawczyn: Przedstawienia krain oraz bogów z wierzeń nordyckich w źródłach i popkulturze

WAŻNE PUNKTY PROGRAMU

Sala Palantiru, 12:00 – Spotkanie ZSFP

Sala Palantiru, 13:00 – Forum Fandomu

Dziedziniec, 20:00 – Konkurs Strojów, Minirecital zespołu Żniwa,
Finał Loterii, Uroczyste Zamknięcie





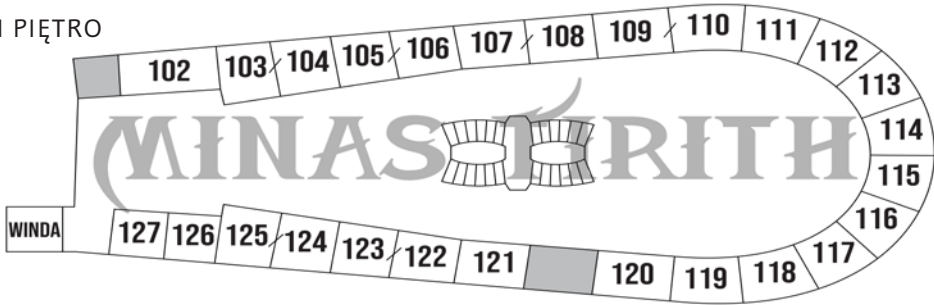
PLANY – BUDYNEK A



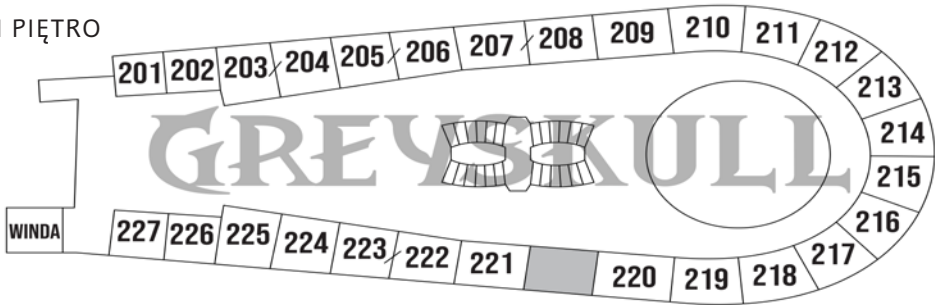


PLANY – BUDYNEK A

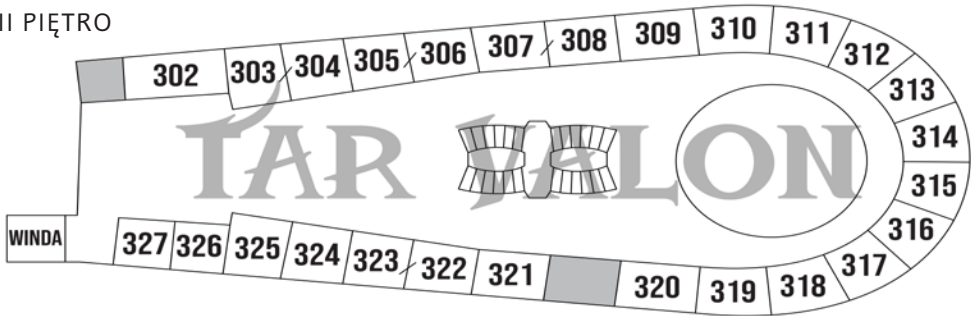
I PIĘTRO



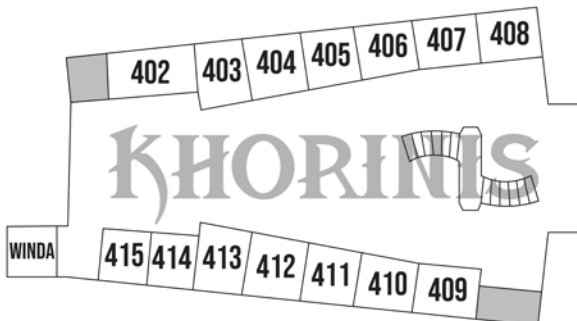
II PIĘTRO



III PIĘTRO



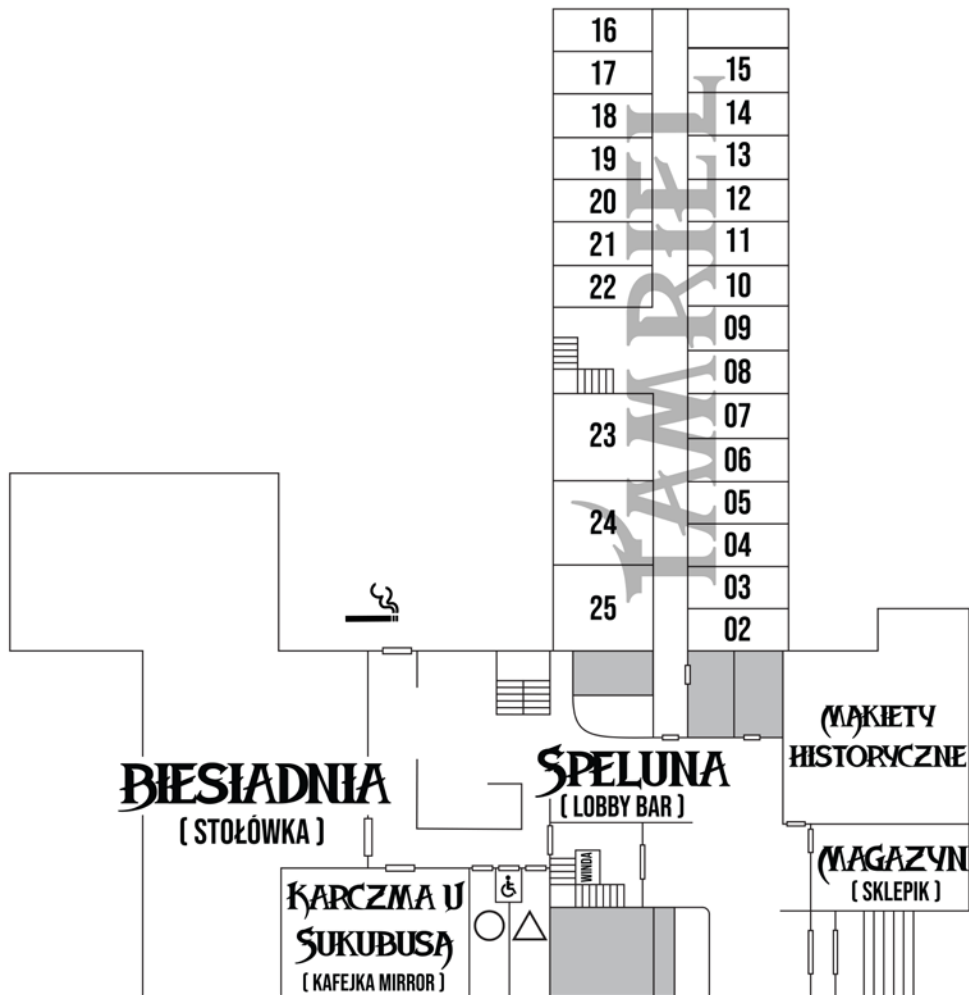
IV PIĘTRO





PLANY – BUDYNEK B

PARTER








PLANY – BUDYNEK B




I PIĘTRO





PLANY – BUDYNEK B

224	223
225	222
226	221
227	220
228	219
229	218
230	217
	216
	215
	214
231	213
232	212
233	211
234	210
235	209
	208
	207
	206
	205
	204
236	203
	202
	201

325	324
326	323
327	322
328	321
329	320
330	319
331	318
	317
	316
	315
332	314
333	313
334	312
335	311
336	310
	309
	308
	307
	306
	305
337	304
	303
	302
338	301

WAMPIURS WARS

epizod słowiańsko-demoniczny



GDZIE NASI PRZYJACIELE ZNALEŻLI SCHRONIENIE? OCZYWIŚCIE - NA NORDCONIE!

listopad 2023

TEKST I RYSUNKI
JAN PŁATA-PRZECHLEWSKI

NORDCON/GKF

INSPIRACJA:
www.archeo-opowiesci.pl ©



PLANSZÓWKI NA NORDCONIE 2023

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 – Mega Wojownicy (zapraszamy najmłodszych)
18:00 – Dragon & Flagon
20:00 – Dilbert eliminacje 1
Roll Player

CZWARTEK (10:00–02:00)

12:00 – Smallworld
15:00 – Dilbert eliminacje 2

16:00 – Wits & Wagers
20:00 – Challengers!

PIĄTEK (10:00–02:00)

12:00 – Dilbert eliminacje 3
14:00 – PitchCar – turniej
15:00 – Piłkarzyki
17:00 – Massive Darkness
19:00 – Dilbert eliminacje 4

SOBOTA (10:00–02:00)

11:00 – Fantasy Realms
13:00 – Dilbert finał
15:00 – Ethnos
20:00 – Wolne granie

UWAGI

Dilbert – prowadzi Piotr „Rózia” Rozenfeld.

RPG NA NORDCONIE 2023

Zapisy na sesje i larpki odbywać się będą na tablicy ogłoszeń fabularnych obok recepcji. Codziennie około godziny 19 pojawi się lista zapisów na kolejny dzień. Wszystkie informacje również będą się pojawiały na tablicy.

Prelekcje związane z programem RPG zostały opisane w Abstraktach prelekcji i warsztatów na stronach 26–32.

ŚRODA

1. Sesja RPG

Tytuł: Iron Chef – Monstrous Edition

Prowadzący: Mateusz Beger

Godzina: 13:00–17:00

Sala: RPG1

Setting: Fat Magic RPG – D&D 5e

Warning tags: Dużo jedzenia, jedzenie na podłodze, przemoc, śmierć

Ograniczenia wiekowe: 12+

Postacie: Będzie kilka szablonów, a dla chętnych jest możliwość zrobić postać pod okiem MG z wyprzedzeniem

Liczba graczy: 3–5

Opis: Wcielicie się w pomoc kuchenną jednych z najznamienitszych kucharzy, jakie widziały plany świata! Zaopatrzeni w magię jedzeniową, komponenty magiczne z wody po makaronie i święcone bułki +2 udacie się na polowanie składników (lub adekwatnych substytutów) potrzebnymi wielkiemu/wielkiej maestro w ugotowaniu zwycięskiego dania w okrągłej miliardowej edycji Iron Chef!!!!

Razem w drużynie stworzymy osobę dla której szukacie składników, oraz wylosujemy składniki dania, które będziecie musieli zdobyć. ;)

Smacznego!



2. SESJA RPG

Tytuł: Brindlewood Bay: Krzyk wszystkich świętych

Prowadzący: Weronika „Panda” Sobczak

Godzina: 19:30–00:30

Sala: RPG1

Setting: Brindlewood Bay: Krzyk wszystkich świętych; mechanika PbtA

Warning tags: Morderstwa, przemoc, prześladowanie, gore, wulgarny język, dyskryminacja, choroby, romanse

Ograniczenia wiekowe: 16+

Postacie: Robione wraz z graczami przed sesją

Liczba graczy: 4–5

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. Tym razem członkinie koła miłośniczek przygód detektyw Amandy Delacourt zostają zaproszone na przyjęcie halloweenowe do rezydencji Abnera i Coco Vidalów. Czy zabawa u znanego filmowca przyniesie niezapomnianą noc pełną tańców i tematycznych przekąsek, czy może coś zakłóci spokój gości? Wszak co złego może się stać...

Brindlewood Bay: Cozy Murder Mystery jak nazwa wskazuje to połączenie mrocznych, horrorowych elementów detektywistycznych z dość urokliwą opowieścią o rezolutnych emerytkach. Gracze, bez względu na płeć i wiek, wcielają się w przygotowane przed sesją postacie starszych pań (70+) należących do koła literackiego Miłośniczek Przygód Amandy Delacourt.

CZWARTEK

3. SESJA RPG

Tytuł: Fiasco

Prowadzący: Adam „Ceti” Cetnerowski

Godzina: 11:30–13:30

Sala: RPG1

Setting: Fiasco

Warning tags: Co gracze wymyślą

Ograniczenia wiekowe: 16+

Postacie: Robione w trakcie gry

Liczba graczy: 2–5

Opis: Fiasco to system bez mistrza gry inspirowany twórczością braci Coen. Tu każda postać jest anybohaterem i pewnie spotka ją ciężki, ale zasłużony los. Sesja składa się z tworzenia postaci, a następnie rozgrywaniem między nimi dramatycznych scen. W tym roku oczywiście chodzi o grupę poszukiwaczy przygody, zapewne w jakimś lochu.

4. SESJA RPG

Tytuł: Ostatnia Taka Akcja

Prowadzący: Marcin „Dredu” Regulski

Godzina: 12:00–16:00

Sala: RPG2

Setting: Cyberpunk

Warning tags: Przemoc, narkotyki, przekleństwa, śmierć bohaterów, agresja, sex.

Ograniczenia wiekowe: 16+

Postacie: Robione wraz z graczami przed sesją

Liczba graczy: Max 4

Opis: Gramy w grę CBR+PNK, cyberpunkowy system bazujący na Ostizach w Mroku. Wcielamy się w rolę Edgerunnerów rozpoczynających swoją ostatnią akcję w życiu, czy przeżyją czy nie.

System zakłada, że wszystko będziemy improwizować i przegadywać na bieżąco, więc nic więcej nie mogę Wam tu napisać.

5. SESJA RPG

Tytuł: Mała syrenka

Prowadzący: Marcin Zajdel

Godzina: 18:00–01:00

Sala: RPG1

Setting: Kult – Boskość Utracona

Warning tags: Przemoc, narkotyki, przekleństwa

Ograniczenia wiekowe: 18+

Postacie: Przygotowane przez Mistrza Gry

Liczba graczy: 4

Opis: Ariel Edelstein, nowojorski Żyd, głowa rodu, który od wieków zajmuje się handlem diamentami od dwóch dni nie może skontaktować się ze swoją najmłodszą córką Miriam i jej ochroniarzem. Podejrzewa, że jego córka mogła zostać porwana. Grupa graczy ma za zadanie w dyskretny sposób ją odnaleźć

STOJSKO Z KOSZULKAMI W BUDYNKU B





i bezpiecznie dostarczyć na łono rodziny. Czas nagli, bo Ariel nalega aby odnaleźć dziewczynę w ciągu 3 dni, pized rozpoczęciem ważnego żydowskiego święta.

PIĄTEK

6. SESJA RPG

Tytuł: Przygody w Jagodowym Lesie – sesja dla dzieci i młodzieży

Prowadzący: Damian Filipkowski

Godzina: 11:00-14:00

Sala: RPG1

Setting: Jagodowy Las

Warning tags: Brak

Ograniczenia wiekowe: Sesja przeznaczona raczej dla dzieci i młodzieży.

Postacie: Robione wraz z graczami przed sesją

Liczba graczy: 2-5

Opis: Zastanawialiście się kiedyś kto sika do mleka? Kto splątuje koniom ogony? Kto kradnie skarpetki i podjada Wasze słodycze, kiedy śpicie? Legendy mówią, że to złośliwe skrzaty są winne tym wszystkim plagom. Jeśli chcecie się wcielić w jednego z nich i ruszyć ku przygodzie, to zapraszam do Jagodowego Lasu. Czeką tu na Was wiele tajemnic.

7. SESJA RPG

Tytuł: Morderstwo w Stars Hollow

Prowadzący: Patrycja „Dziczka” Olchowy

Godzina: 13:00-17:00

Sala: RPG2

Setting: Brindlewood Bay

Warning tags: Morderstwo, przemoc, smutek, dramaty osobiste

Ograniczenia wiekowe: 18+

Postacie: Robione wraz z graczami przed sesją

Liczba graczy: 2-4

Opis: Sielankowe miasteczko Stars Hollow jest wstrząśnięte! Uwielbiana przez wszystkich dziewczyna z sąsiedztwa, serce lokalnej społeczności, Rory Gilmore zostaje znaleziona martwa w swoim rodzinnym domu! Całe szczęście, że Znawczyni Zbrodni akurat przyjechały tu w pogoni za nieuchwytną powieścią Robin Masterson!

Czym przywita Was Stars Hollow? Czy uda Wam się odnaleźć powieść ukochanej autorki? I – przede wszystkim – kto zabił Rory?! Wspólnie poszukamy odpowiedzi na te nurtujące pytania!

Zapraszam do rozwiązania tajemnicy inspirowanej serialem telewizyjnym *Gilmore Girls* (*Kochane kłopoty*). Uwaga! Znajomość serialu nie jest wymagana! Opowieść, którą tu stworzymy będzie alternatywną historią dla serialu.

8. SESJA RPG

Tytuł: Obcy

Prowadzący: Karol „Dzik” Olchowy

Godzina: 19:00-23:00

Sala: RPG1

Setting: Warhammer

Warning tags: Przemoc, morderstwa, chaos, inne

Ograniczenia wiekowe: 16+

Postacie: Przygotowane przez Mistra Gry

Liczba graczy: 3-4

Opis: Droga z Kislevu jest długa, lecz oto zza horyzontu wyłania się jedno z pierwszych imperialnych miasteczek. Ważne, że jest karczma i sensowna palisada, to daje nadzieję na pierwszą od dawna ciepłą noc w łóżku. Niestety spokój może zostać zmacony przez imperialnego inkwizytora, który tuż za wami przekroczył bramy miejskie.

SOBOTA

9. SESJA RPG

Tytuł: Harry Potter – sesja dla dzieci

Prowadzący: Marcin Zajdel

Godzina: 11:30-12:30

Sala: RPG1

Setting: Harry Potter

Warning tags: Brak

Ograniczenia wiekowe: Do 15. roku życia

Postacie: Robione wraz z graczami przed sesją

Liczba graczy: 5

Opis: Krótka demonstracyjna sesja RPG dla dzieci jako wprowadzenie do późniejszych prelekcji autora. Będziecie mieli okazje



spróbować swoich sił jako gracze podczas krótkiej przygody. Szybko stworzymy dla Was postacie, wybierzemy domy i zaklęcia. Następnie ruszycie na ratunek Hogwartowi. Harry Potter i jego przyjaciele są dzisiaj zajęci innymi sprawami. W Was jedyna nadzieja.

Uwagi dodatkowe: Przebrania mile widziane

10. SESJA RPG

Tytuł: End of the world

Prowadzący: Karol „Dzik” Olchowy

Godzina: 15:00–19:00

Sala: RPG1

Setting: Pulp Cthulhu

Warning tags: Przemoc

Ograniczenia wiekowe: 16+

Postacie: Przygotowane przez Mistrza Gry

Liczba graczy: 3–4

Opis: Proste śledztwo, kilka zaginionych artefaktów i tylko trochę podejrzany motyw morderstwa, jednak sytuacja błyskawicznie wyrwie się spod kontroli i tylko od graczy zależy, czy Nowy Jork, a tym samym USA, uda się uratować...

ABSTRAKTY WYBRANYCH PRELEKCYJ I WARSZTATÓW

ŚRODA

Sala K8, 15:00

Mateusz „Bragi” Sawczyn:

Miód Poezji i język skaldów, czyli jak pisano o romansach nie tylko Odyna i Frei

Ciekawią Cię korzenie wszelkiej fantastyki? Znajdziesz je w tekstach nordyckich poetów, skaldów, którzy w typowym dla siebie języku przedstawiali pójście za mąż Thora i niecne wybryki Lokiego. Dowiedz się nieco o *Eddie poetyckiej* i innych tekstach, dzięki którym znamy wierzenia wikingów. Odkryj, skąd wzięły się mityczne runy i czy posiadają magiczną moc, jak zakochany Odyn cierpiał po wykradzeniu Miodu Poezji i dlaczego „łzy Frei”, którą porzucił śmiertelny kochanek, są świetnym przykładem *kenningu*.

Sala K9, 16:00

Maciej Górczyński:

Fantasy: multimedialny konkurs rozpoznawania

Rozpoznawanie postaci z obrazków (filmy, seriale, książki, komiksy i inne media). Prowadzący są przekupni (lubimy Czarną Szmatkę) i gwarantują złośliwe komentarze. Prowadzi Maciek G. z przyjaciółmi.

Sala K8, 17:00

Małgorzata Wieczorek:

Labirynt – bajka o dojrzywaniu czy przemocy seksualnej?

Co łączy film *Labirynt* z powieścią *Lolita* Nabokova? Czy można porównywać pedofila z Lolity do Jaretha? Odpowiem na te pytania w czasie prelekcji, przedstawiając argumenty świadczące, że *Labirynt*, wbrew pozorom, jest bardziej niepokojącym tekstem kultury niż się na pierwszy rzut oka może wydawać.

CZWARTEK

Sala K8, 12:00

Maciej „Voivod” Gostomski:

Warsztaty Go

Go (inne nazwy to koreański „baduk” oraz chińskie „weigi”) to nazwa słynnej japońskiej strategicznej gry logicznej o ogromnej liczbie kombinacji, znacznie przekraczającej np. szachy. Gry strategiczne, ze szczególnym uwzględnieniem Go, wspomagają znacząco rozwój zdolności matematycznych oraz myślenia logicznego poprzez wdrażanie w myślenie abstrakcyjne oraz umiejętność liczenia i przewidywania, naukę koncentracji umysłowej oraz twórczego skupienia na prawidłowym procesie myślenia.



Równie ważna jest jednoczesna edukacja kulturalna, etyczna oraz estetyczna.

Sala K9, 12:00

Damian Filipkowski:

Rymarstwo/Kaletnictwo – zrób to sam

Marzą Ci się karwasze Angmaru, ale Cię na nie nie stać? Potrzebujesz sakiewki na zarobowane oreny, ale jesteś zbyt skąpy, żeby sobie takową kupić? Potrzebujesz fałszywych amuletów, aby sprzedawać je wsiokom na jarmarkach? Przyjdź do nas. Nie obiecujemy, że Cię czegoś nauczymy, ale jest szansa, że wyniesiesz swoją skórę cało.

Sala K8, 14:00

Adam „Ceti” Cetnerowski:

Historia RPG cz. III – lata 80., czyli czas symulacji

Trzecia już część cyklu prelekcji o historii RPG i firm, które je publikowały. Tym razem przejdziemy przez lata 80., gdy dominowały ciężkie gry symulacyjne.

Dziedzinec, 14:00

Patrycja „Dziczka” Olchowcy:

Czego boją się staruszki?

Brindlewood Bay, mroczna acz przytulna gra detektywistyczna, szturmem wjechała na erpegowe stoły, a granie starszymi paniami z sąsiedztwa stało się *cool*. Czego mogą lękać się staruszki i jakie bezeceństwa mogą knuć Akuszerki Odurzającej Otchłani? Zobaczmy, co w mroku i głębinach czyha na Znawczyźnie Zbrodni!

Dziedzinec, 15:00

Patrycja „Dziczka” Olchowcy:

(i) Granie z dziećmiakami, czyli przegląd RPGów dla dzieci i młodzieży.

Chcesz wciągnąć w gry fabularne swoje pociechy? Szukasz systemów, które nadają się dla nastolatków? Zapraszam na szybki przegląd RPGów, stworzonych z myślą o dzieciach i młodzieży!

Sala K8, 15:00

Marcin „Alqua” Kłak:

Glasgow 2024 – Wstawaj Nordconowiczu!

Mamy Worldcon do odwiedzenia!

Czym jest Worldcon? Czy warto się na niego wybrać? Jak się nań przygotować? Na te i inne pytania odpowiem w krótkiej prezentacji. Zaczniemy od rysu historycznego, potem omówimy, jak działa i spojrzymy nieco w przyszłość. Całość podsumuję przedstawieniem najbliższego Worldconu – Glasgow 2024 A Worldcon for Our Futures.

Sala K9, 15:00

Marcin „Seji” Segit:

Satanic panic, czyli diabeł tkwi w RPG

Opowieści z dreszczykiem z lat 80. ubiegłego wieku: jak gry fabularne zaliczono do wszechobecnego okultystycznego spisku ZŁA i co z tego wynikało.

Sala K9, 16:00

Marcin „Dredu” Regulski:

Improwizacja na sesji

Co zrobić kiedy nie masz pomysłu na przygodę? Jak odpowiadać na niewygodne pytania osób grających z nami przy stole? Czy improwizacja jest lepsza od prepu? Co zrobić gdy osoby grające wpadną na dumny pomysł? Odpowiedź brzmi nie wiem, ale się domyśląm (albo zaimprovizuje).

Sala K8, 17:00

Maciej Górczyński:

Podróż trzecia: Sri Lanka

Cały tegoroczny marzec spędziłem, podróżując w pojedynkę po Cejlonie. Opowiem Wam o tym, co tam znalazłem i co zobaczyłem. Opowiem, jak tam jest, kto tam żyje i co tam żyje. Będzie o tym, czego oglądać nie chciałem, co zobaczyłem, a co przegapiłem. Opowiem też o tym, czego nie powinno się tam robić, ale i tak to zrobiłem. Bonus track: Jak samotnie



podróżować po Azji, nie ginąc, nie bankrutując i nie popadając zbyt mocno w szaleństwo.

Sala K9, 17:00

Adam Kwapiński:

Czy gry opowiadają historię? I czy na pewno muszą?

Prelekcja, w której spróbujemy się przyjrzeć temu, czym różnią się gry od innych mediów. Czy są one naturalnym medium do opowiadania historii? Czy to, co leży w samym rdzeniu gier, raczej utrudnia im funkcję nośnika opowieści.

Sala K8, 18:00

Piotr „Piter” Kędziora:

Komiksowe kolekcjonerstwo/szaleństwo

Nowości i starocie, rzadkie wydania, poźółtkłe wycinki z gazet, wrysy, blanki, oryginalne plansze... O tym, co może zbierać fan komiksu (a nie są to tylko komiksy), jak to zbierać, gdzie to zdobywać, po co to właściwie mieć... Multimedialne spotkanie poprowadzą: Piotr Kędziora, posiadacz bezcennej i olbrzymiej

kolekcji komiksowych skarbów oraz jego uczeń w szaleństwie Maciek G.

Sala K9, 18:00

Piotr W. Cholewa, Michał Cholewa:

Wojna o Pierścień (tak, o ten właśnie)

Postaramy się spojrzeć na tę kanoniczną kampanię fantasy z punktu widzenia taktyki, strategii, chytrych pułapek, straconych szans (jeśli były). Kto był jakim dowódcą, kto był jakim politykiem... Wiemy, jak się to wszystko skończyło, więc możemy sobie pocenić.

PIĄTEK

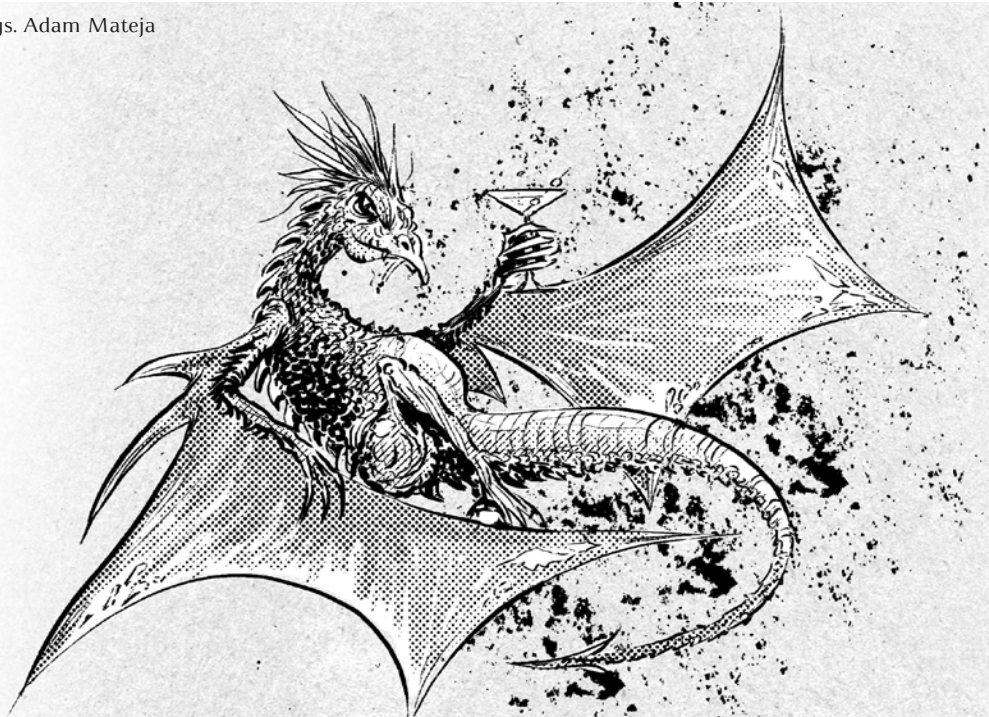
Sala K8, 11:00

Radek „Rynvord” Polański

Lets make space great again, again!

Jedyny w swoim rodzaju kwartalnik kosmiczny, w którym śledzę, co się dzieje w świecie astronomii, astrofizyki i astronautyki, żebyś Ty nie musiał! No dobra, żarty na bok... Jeśli

Rys. Adam Mateja





przegapiłeś ostatnią misję NASA, ESA, a także starty prywatnych firm, które odkrywają kosmos albo po prostu chcesz dowiedzieć się „co we Wszechświecie piszczy”, koniecznie zerknij na mój kwartalny przegląd kosmicznych wiadomości. Lets make space great again, again!

Sala K9, 11:00

Olivia Markowska:

Warsztaty tworzenia talizmanów

Potrzebujesz pieniędzy, szukasz miłości, a może dręczą Cię koszmary? Weź los w swoje ręce – stwórz z nami spersonalizowany talizman! (Nie ponosimy odpowiedzialności za ewentualne skutki uboczne).

Sala K8, 12:00

Marcin „Dredu” Regulski i Masha Regulska:
Bezpieczeństwo i Higiena Sesji

Pogadamy sobie wspólnie o tym czy BHS jest istotny i potrzebny, przytoczymy przykłady z życia i pogadamy z Wami, jak sobie z tym wszystkim radzić.

Sala K8, 13:00

Marcin „Dredu” Regulski:
Dice Royale

Dice Royale to quasi-RPG, które napisałem. Przyjmuje formę wesołego wybijania się wzajemnie w wymyślonych przez nas okolicznościach i przy użyciu dowolnych sposobów, dyktowanych nam przez wyobraźnię, aż pozostanie tylko jeden gracz przy życiu. Zasady są proste, wszystko wyjaśnię na miejscu i nie musicie nic wiedzieć, żeby się dobrze bawić.

Sala K9; 13:00

Michał „Murazor” Narczewski:

Middle Earth Role Playing – Śródziemie, jakiego nie znacie. A pewnie chcielibyście :)

Czy Tolkienowskie Śródziemie to tylko Rohan, Gondor i Mordor? Jak ono w ogóle wygląda? Czy Elfy Wysokiego Rodu walczą ze Złem za

wszelką cenę, choćby w dalekiej krainie Ardoru? Co kryje się wśród gorących piasków Haradu i jeszcze dalej, na południe od nich? Gdzie leży Zwierciadło Ognia, a gdzie można złowić najlepsze owoce morza? Wreszcie, kim tak naprawdę były Nazgule, które krzyczały głosem śmierci? Postaram się odpowiedzieć na te pytania i nie tylko na nie – na bazie gry fabularnej MERP oraz swojej wiedzy i doświadczeniu, jako Mistra Gry tego systemu, który prowadzę już od bardzo, bardzo wielu lat... Tak czy siak, serdecznie zapraszam!

Sala K8, 14:00

Łukasz „Llengo” Lengowski:
Jasnovidz na wieży

Spojrzenie w dość hermetyczny świat kontroli ruchu lotniczego i co ta praca ma wspólnego ze zdolnością jasno- lub czarnowidztwa.

Sala K9, 14:00

Maria „Merry” Piątkowska:

Cool kids, czyli co stanowiło o byciu „fajnym” w latach 80. i 90. w Polsce? – System *Tajemnice Pętli i Powodzi*

Kresz, walkman i pogi kontra relaksy, resoraki i *Thorgal* – czyli ekwipunek i moda „fajnego” dzieciaka w latach 80. i 90. w Polsce. Porozmawiamy o zachodnich wzorcach epoki lat 80., przeanalizujemy najciekawsze propozycje i przykłady, porównamy je z możliwościami rodzimego rynku lat 80. i 90., a na koniec zastanowimy się, jak z pomocą gumy turbo możemy stać się MacGyverem naszej drużyny.

Dziedziniec, 14:00

Adam Kwapiński:

Konkurs gier wszelakich

Drużynowy konkurs o wszelkiego typu grach od papierowych RPG’ów, poprzez gry komputerowe i planszówki. Pytania o tytuły, które pamiętają najstarsi gracze, jak i rynkowe nowinki. Zbierz ekipę i sprawdź swoją wiedzę, walcząc z innymi o tytuł prawdziwego gracza.



Sala K8, 15:00

Jacek „Kiwaczek” Falejczyk:
Zew Zajdla. Po co to komu?

Za nami kolejna edycja akcji pod kryptonimem Zew Zajdla. Może coś o niej słyszeliście. A jeśli się chcecie dowiedzieć, co to jest, skąd się wzięło i jaki ma cel, to zapraszam na moją prelekcję.

Sala K9, 15:00

Maria „Merry” Piątkowska:
Writer vs Narrative Designer – o różnicach stanowisk „pisarskich”

Podczas prelekcji opowiem o podstawowych różnicach między stanowiskami Narrative Designera (projektanta narracji) a Writera (Pisarza) w branży gier wideo.

Jeśli kiedykolwiek myśleliście o podjęciu pracy w gamedevie lub nie do końca wiecie, czego wymagać od Was może Wasz lead – ta prelekcja jest właśnie dla Was :)

Oba stanowiska są często błędnie traktowane jako synonimy. Opowiem o tym, jak przygotować CV/portfolio na wyżej wymienione stanowiska i jakie są poszczególne zakresy obowiązków.

Sala K8, 16:00

Konrad „Biały” Klepacki:
Dokąd zmierza sztuczna inteligencja?

Rzeczywistość dogoniła fantastykę naukową. Budujemy sztuczne byty, które podejmują decyzje. Czasem lepsze niż ich twórcy. Na co im pozwolimy? Na co one pozwolą nam? Pokażemy ciekawostki na temat stanu obecnego, kierunki rozwoju oraz dlaczego nie powinniśmy [ocenzurowano decyzją deformantu Franciszku].

Sala K9, 16:00

Marek Hajduczenia:
Myślistwo i łowiectwo

Prelegent przedstawi swoje osobiste doświadczenia związane z myślistwem i łowiectwem, a zapewne pojawią się także wątki kulinarne i psychologiczne.

Sala K9, 17:00

Leszek Błaszkiewicz:
Energia na Ziemi i we Wszechświecie

Pojęcie energia z jednej strony dosyć łatwo znajduje miejsce w naszym słowniku, a ma to swoje uzasadnienie: Energia jest najważniejszym pojęciem stosowanym do opisu otaczającego nas świata. Sama definicja energii jest niezwykle trudna, chociaż robiąc rozróżnienie na różne jej formy, możemy je całkiem precyzyjnie opisać. Co więcej, to zmiany form energii dają nam możliwość do działania. Energia zajmuje też sporo miejsca w literaturze i filmie SF, zaś jej nadmiar lub niedobór niesie za sobą konsekwencje.

Podczas spotkania przybliżę samo pojęcie i podam wiele przykładów różnych form energii w znanym nam Wszechświecie w skalach powszechnie znanych aż do niewyobrażalnych.

SOBOTA

Sala K8, 11:00

Radek „Rynvord” Polański:
Ostry konkurs muzyki filmowej

Ostateczny konkurs muzyki filmowej, jaki potrzebujesz w swoim fandomowym życiu. Jeśli uważasz się za znawcę, potrafisz odróżnić wszystkie utwory Zimmera, bez żadnego problemu wyłapiesz niuanse w utworach Williama, znasz mniej rozpoznawalnych kompozytorów – to Twój czas.

Sala K9, 11:00

Aleksandra Markowska:
Robimy smoka! Warsztaty grupowe

Nie od dziś wiadomo, że każdy bohater (niezależnie od klasy czy rasy) musi mieć z kim walczyć, żeby zyskać wieczną chwałę i zaszczytne miejsce w pieśniach śpiewanych przez potomków. Ale co zrobić, kiedy potwora do walki brak? Można go sobie stworzyć! Na warsztatach zbudujemy wspólnie z dostępnych materiałów (kartony, tkaniny itp.) najstraszniejszego smoka w Kaer Prim Avera! Warsztaty



dla uczestników w każdym wieku, młodsze dzieci prosimy jednak o przybycie z rodzicami (będziemy korzystać z kleju na gorąco, istnieje ryzyko poparzenia).

Sala K8, 13:00

Małgorzata Salik:

Jak pisać, żeby wydrukowali?

W pisaniu – jak we wszystkim – można się doskonalić samodzielnie, bezpłatnie, w domowym zaciszu i nieraz z doskonałymi efektami. Jak to zrobić i jak rozwinąć w sobie pewną cudowną umiejętność, która jest podstawą wszelkich działań pisarskich? Jak dzięki tej sekretnej zdolności zwiększyć swoje szanse na druk?

Sala K9, 13:00

Marcin Zajdel:

Jak zacząć grać w RPG – perspektywa gracza. Prelekcja dla dzieci i młodzieży

Prelekcja przeznaczona dla dzieci i młodzieży, które chciałyby rozpocząć swoją przygodę z RPG. Autor przedstawi podstawowe zasady gier fabularnych i krok po kroku poprowadzi słuchaczy przez krótką przygodę w świecie fantasy. Nauczycie się, co możecie robić podczas takich gier, jakie mogą być Wasze decyzje i jak się dobrze bawić.

Sala K8, 14:00

Jacek „Kiwaczek” Falejczyk:

8 lat Zewu Zajdla. Przemyślenia, wnioski, afery

Po ośmiu latach prowadzenia akcji p.k. Zew Zajdla możemy pokusić się już o pierwsze próby podsumowania. I wyciągnąć z nich wnioski. A także poopowiadać o blaskach i cieniach prowadzenia tego wyzwania czytelniczego.

Sala K9, 14:00

Marcin Zajdel:

Jak grać w RPG – perspektywa mistrza gry. Prelekcja dla dzieci i młodzieży

Prelekcja przeznaczona dla dzieci i młodzieży. A więc chciałbyś zostać mistrzem gry, tworzyć



Rys. Adam Mateja

fantastyczne światy i stawiać na drodze swoich graczy przerażające potwory?

Nie wiesz jednak jak zacząć. Nie martw się. Autor tej prelekcji opowie Ci o podstawowych narzędziach i działaniach, które sprawią, że od razu będziesz gotowa/y do swojej pierwszej sesji.

Sala K8, 15:00

Panel o grach z udziałem Gości Nordconu i nie tylko.

Sala K9, 15:00

Leszek Błaszkiwicz:

FTL, czyli szybciej od światła

Misja Apollo 11 wyniesiona potężną raketą Saturn 5 potrzebowała ponad 3 dni, by dotrzeć do Księżyca, do którego promień światła dociera w 1,2 sekundy. Voyagery, wysłane w 1978 roku, są odległe od nas o niecały dzień świetlny, a do najbliższej gwiazdy zdołałyby dotrzeć po 40 tys lat. Te ewidentne ograniczenia oraz rygory nakładane przez prawa fizyki kierują fantastykę ku kreowaniu możliwości pokonywania wielkich kosmicznych dystansów szybciej, niż czyni to światło. Wiele z tych pomysłów to fabularnie ciekawe, lecz fizycznie dziś niedorzeczne sposoby. Jednak sama fizyka stara się znaleźć choćby teoretyczne podstawy pod możliwość przemieszczania się szybciej niż światło bez łamania sprzecznych z tym faktem praw. Często



występuje wręcz swego rodzaju sprzężenie pomiędzy nauką a fantastyką w tym zakresie. Podczas spotkania opowiem o problemie prędkości nadświatlnych w aspekcie podróży kosmicznych i komunikacji, podając przykłady z literatury czy filmu oraz proponowane przez naukę rozwiązania.

Sala K8, 16:00

Piotr Deputowski:

Historia filmu *Conan Barbarzyńca*

W trakcie prelekcji omówione zostaną pierwotne wizje filmowego Conana, przyczyny rezygnacji z wcześniejszych zamierzeń, a także to, co ocalało z pierwotnych, epickich planów. Pojawiają się także repliki broni z filmu.

Sala K9, 16:00

Rafał Nawrocki:

Kuchnia w Śródziemiu – Śródziemnie od kuchni

Zapraszam na gastronomiczną prelekcję o Tolkienie. Jako składniki posłużą: dzieła J.R.R. Tolkiena oraz trylogia filmowa P. Jacksona.

Jadłospis:

I. Zakąska: muza Kulinaria jako sztuka i jako narzędzie interpretacji, czyli co nam może powiedzieć kuchnia w kulturze?

Zimny bufet: biblioteka mnisza z *Myszeidos* Krasickiego: nieskończone bogactwo smaków.

II. Dania główne:

a) Pierwsze danie mięsne. Kuchnia trollijska i orkowa, czyli pieczyście na okrutnie, ludzina *au naturel* i inne pikantne potrawy.

Dodatki: chleb i gorzała orków: smaki goryczy i porażki.

b) Pierwsze danie jarskie. Na psychodelicznie, czyli kuchnia elficka.

Dodatki: wino, miruvor i lembasy.

c) Drugie danie mięsne. Menu Golluma – dieta rybna oraz rozkosze i niestrawności kanibalizmu.

d) Drugie danie mięsno-jarskie. Kuchnia krasnoludzka, czyli z tradycją do syta.

Dodatki: kramy, miodowniki, bułeczki i inne wypieki.

e) Danie główne, czyli kuchnia hobbicka. Potęga smaku własnych upraw z pysznym dodatkiem importu, czyli kto jest mistrzem kuchni middle-ertańskiej i dlaczego?

III. Deser: pierścień kulinarny, czyli interpretacja Tolkienowskiej prozy „od kuchni”

Sala K9, 17:00

Piotr W. Cholewa:

Skąd my to znamy...

Jakże często, podczas lektury Pratchetta, doznajemy wrażenia, że coś nam się kojarzy, coś powinniśmy wiedzieć... A czasem niekoniecznie, ale warto się dowiedzieć, co i dlaczego. O niektórych skojarzeniach i nawiązaniach postaram się opowiedzieć.

Sala K8, 18:00

Jacek „Kiwaczek” Falejczyk:

Wnioski dla Marynarki Wojennej RP z wojny w Ukrainie

Wojna na Ukrainie kojarzy się głównie z konfliktem lądowym. Ale to tylko pozory. W domenie morskiej dzieje się tam sporo i dzięki temu otrzymujemy sporo danych do analiz. A te mogą posłużyć do wyciągania pierwszych wniosków dla przyszłości polskiej Marynarki Wojennej.

Sala K9, 18:00

Mateusz „Bragi” Sawczyn:

Przedstawienia krain oraz bogów z wierzeń nordyckich w źródłach i popkulturze

Wiesz, że przystojny Thor o blond włosach i pragnący tronu Asgardu Loki są braćmi? Słyszałeś o dziewięciu światach, które łączą jesion Yggdrasil? O różnicach między wizjami krasnala w tekstach źródłowych oraz interpretacjach obecnych w filmach Marvela, serii *God of War*, a także serialach takich jak *American Gods* i *Ragnarok* opowie autor powieści *Mity nordyckie*. Dowiesz się m.in., czy Freja i Frigg są jedną boginią, skąd wzięły świat i ludzie oraz ilu potomków miał Odyn.

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.



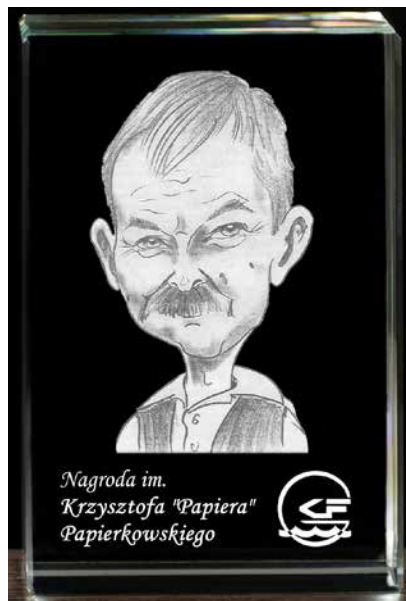
NAGRODA IM. KRZYSZTOFA "PAPIERA" PAPIERKOWSKIEGO

Krzysztof Papierkowski to wielka – i w pełni zasłużona! – legenda GKF-u. Był jednym z założycieli naszego klubu, jego wielokrotnym prezesem i wiceprezesem, redaktorem kilku giekaefowskich fanzinów, koordynatorem licznych konwentów, w tym Nordconów, Polconów i Euroconu 2000 w Gdyni, 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 nieomal do końca, gdy przyszło mu w 2013 roku przegrać walkę ze złośliwym nowotworem.

W celu upamiętnienia Krzysztofa GKF powołał nagrodę jego imienia dla najważniejszego, niekomercyjnego, wydarzenia w fandomie polskim (np. imprezy, inicjatywy wydawniczej, organizacyjnej) w danym roku, której przyznanie odbywa się w trakcie Nordconu.

Lista dotychczasowych laureatów



- 2014 – Bycze Karki Dicka za niestrudzone wydawanie „Widoku z Wysokiego Zamku”;
- 2015 – Klaudia „Foka” Heintze za zintegrowanie fandomu polskiego przy organizacji Polconu 2015;
- 2016 – Wojtek Sedeńko za pomysł i koordynację realizacji *Encyklopedii Fantastyki*;
- 2017 – Zielonogórski Klub Fantastyki Ad Astra za organizację Bachanaliów Fantastycznych;
- 2018 – Marcin „Alqua” Kłak za promocję fandomu polskiego na arenie międzynarodowej;
- 2019 – Elżbieta Gepfert za wieloletnią opiekę i promocję Nagrody im. Janusza A. Zajdla;
- 2020 – Nagrody nie przyznano (ze względu na pandemię odwołano Nordcon);
- 2021 – Jacek „Kiwaczek” Falejczyk za pomysł Zewu Zajdla i przygotowywanie Listy pomocniczej Nagrody Zajdla;
- 2022 – Paweł Majka i Cezary Zbierchowski za tworzenie podcastu „Czapa Kulturalna”



Regulamin Nordconu 2023

I. Konwent i Organizator

1. Konwent Polskich Klubów Fantastyki NORDCON 2023 (w skrócie Nordcon lub Konwent) odbywa się w dniach 5–10 grudnia 2023 r. na terenie ośrodka Primavera Conference & Spa w Jastrzębiej 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 Konwencie

1. Osoby niepełnoletnie, które przyjeżdżają bez rodziców lub opiekunów prawnych, zobowiązane są przedstawić ich zgodę na udział w Nordconie. Zgodę można przesłać emailiem w formie skanu lub przedstawić w recepcji Nordconu przy przyjeździe.
2. Zakwaterowanie uczestników rozpoczyna się we wtorek 5 grudnia od godziny 14.00. Uczestnicy powinni zdać pokoje hotelowe w niedzielę 10 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 skutkowało 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 15:00–2:00

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

Środa–Sobota 3:00–8:00

Niedziela 3:00–7:00

KAWIARNIA W BUDYNKU A

Wtorek 14:00–24:00

Środa–Sobota 12:00–24:00

Niedziela 8:00–13:00

KAWIARNIA W BUDYNKU B

Wtorek 14:00–3:00

Środa–Sobota 9:00–3:00

Niedziela 8:00–13:00

KSIĘGARNIA

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

PARK WODNY

Wtorek 15:00–21:00

Środa–Sobota 9:00–21:00

Niedziela nieczynny

POKÓJ ZABAW

Wtorek 15:00–19:00

Środa–Sobota 10:00–19:00 (przerwa: 14:30–15:00)

Niedziela 10:00–12:00

KRĘGIELNIA

Wtorek–Sobota 14:00–22:00

ZYSK I S-KA POLECA:



**J.R.R. Tolkien.
Biografia**
Humphrey Carpenter



Historia Śródziemia t. 3
Ballady Beleriandú
J.R.R. Tolkien



Upadek Númenoru
J.R.R. Tolkien



Listy Świętego Mikołaja
J.R.R. Tolkien



Gilotyna marzeń
Robert Jordan



Strażnik miecza
Cassandra Clare



Duchy zimowej nocy



Elryk z Melniboné
Michael Moorcock

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

ZYSK I S-KA
WYDAWNICTWO

JustHostel

komfort snu i przystępna cena

KREATORIUM
COM



VIRT OFFICE

ISSN: 1425-5952