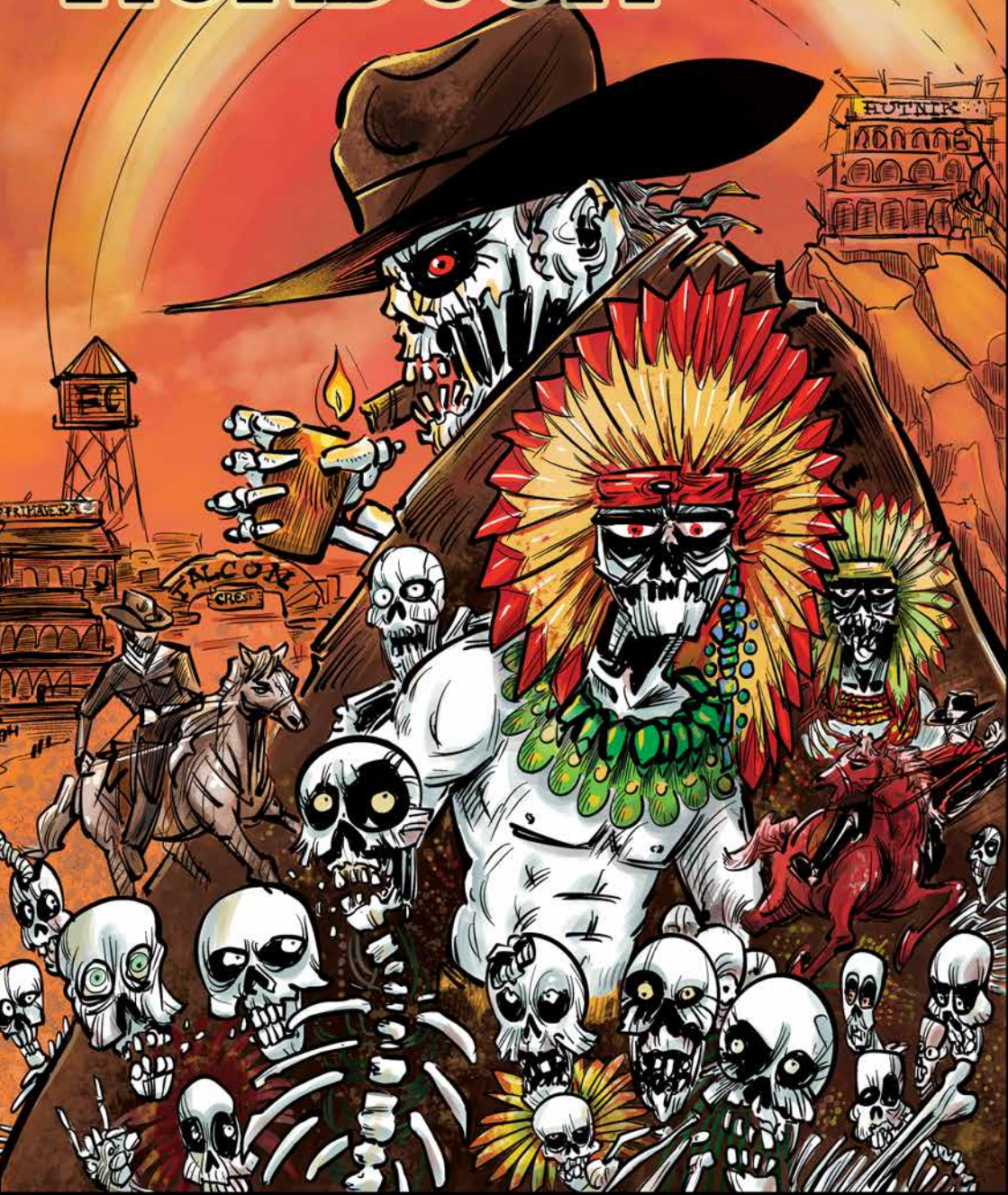
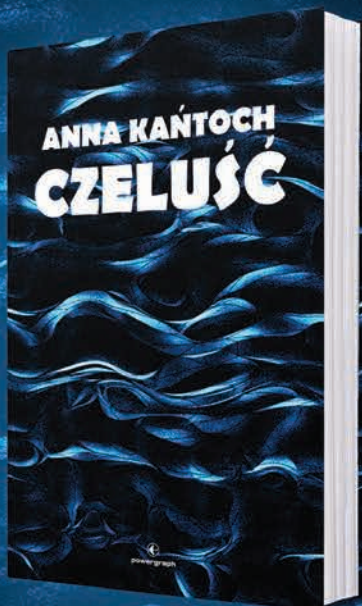


NORDCON

XXXVII
2024





Pozostawione ślady giną
w mrokach pamięci,
a podświadomość zaciera
granice tożsamości.
Co jest prawdą, a co
jedynie wyrzutem sumienia?



powergraph

Sześcioro bohaterów, z sześciu
różnych perspektyw patrzących
na swój spopieląły świat,
tak naprawdę opowiada nam
o naszej rzeczywistości.



powergraph

**XXXVII KONWENT
POLSKICH
KLUBÓW
FANTASTYKI
NORDCON 2024**



**JASTRZĘBIA GÓRA
03-08.12.2024**

ORGANIZATORZY

Koordynator	Mayor	Adam „Ceti” Cetnerowski
Z-ca ds. ogólnych	Sheriff	Piotr „Prezes” Mazurowski
Z-ca ds. finansowych	Banker	Michał Szklarski
Z-ca ds. dyplomacji	Shepherd	Marta „Tandi” Witkowska
Z-ca ds. logistyki	Undertaker	Robert „Robson” Kamiński
Recepcja	Receptionist	Jakub „Janomin” Olfier
Recepcja	Receptionist	Adam „Zioło” Ziółkowski
Szef publicystyki	Chief Editor	Robert „Dimzard” Bujniewski
Publicystyka	Reporter	Remigiusz Bujniewski
Publicystyka	Printer	Grzegorz „Ogan” Szczepaniak
Happeningi	Ringmaster	Maciej „Malcolm” Mikołajczak
Happeninig / Gra	Boy With No Name	Jacek Cetnerowski
Szef Działu Gier	Cowboss	Łukasz Pankiewicz
Dział Gier	Cowboy	Michał „Majkel” Kozina
Dział Gier	Cowboy	Bartosz „Buzia” Choiński
Dział Gier – LARP & RPG	Showwoman	Weronika „Panda” Sobczak
Dział Gier – LARP & RPG	Showman	Mateusz Beger
Konsole	Mad Scientist	Krzysztof Ciszewski
Szef Działu Filmowego	Operator	Bartek Gwozdecki
Dział Filmowy	Operator	Bartek „Dunsteer” Pietrzak
Dział Filmowy	Operator	Marcin Strocen
Szef księgarni	Snake Oil Salesman	Janusz Piszczek
Księgarnia	Snake Oil Assistant	Tomasz „Student” Świdorski
Rozrywka	Caller	Mariusz Czach
Kawiarenka	Bartender	Michał „Faraon” Stawski
Kawiarenka / Gra	Bartender	Magda „Mara” Stawska
Dekoracje	Scout	Marta „Jagoda” Karbowska
Ochrona	Deputy	Krzysztof Machnik
Ochrona	Deputy	Marek Hajduczenia

CZERWONY KARZEŁ wydanie specjalne 35

ZESPÓŁ REDAKCYJNY: Adam Cetnerowski, Maciej Dawidowicz,
Grzegorz Szczepaniak (skład), Robert Kamiński, Aleksandra Markowska (korekta)

OKŁADKA I RYSUNKI: Adam Mateja

NAKŁAD: 400 egzemplarzy

ISSN: 1425-5952

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

NORDCON 2024

NASTĘPUJĄCYM PODMIOTOM

EGMONT
Polska

KREATORIUM
COM



powergraph



REBIS



VIRT OFFICE

znak *litera
nova*

ZYSK I S-KA
WYDAWNICTWO

Falcon Crest Tribune

December 1866

Est. 1856

Burmistrz nie chce pojedynków

Według źródeł w biurze szeryfa, Burmistrz Falcon Crest chce zakazać najświętszej tradycji Dzikiego Zachodu – pojedynków w samo południe!

Zapytany przez nas Szeryf zaprzecza tym doniesieniom, mówiąc, że Burmistrz ma nowy rewolucyjny pomysł na bezpieczniejsze pojedynki.

Pomysł zostanie ujawniony w najbliższą środę na spotkaniu z mieszkańcami miasteczka.



Wyrusz w Rejs!

SSJ Nordcon jest przygotowany na zabranie chętnych na rejs życia.

O bilety można się dopypywać w biurze podróży.

Redaktor O'Gun postrelony

Z przykrością zawiadamiamy, że nasz redaktor Greg O'Gun został postrelony.

Oczekujemy spadku jakości kolejnych wydań naszej gazety, do czasu udanej reko, renko, reko-~~wałes~~, wyzdrowienia naszego naczelnego.

Widziano Zombiego!

Według naocznych świadków w naszym miasteczku zamieszkał Zombie. Widziano również Rózię, Fortepa, Voivoda, Ziembę i Borówę.

Czy nasze spokojne miasteczko po raz pierwszy odwiedzi Student?



GOŚCIE NORDCONU

PAWEŁ JURGIEL

Jestem erpegowcem od 30 lat, a to niedysiejsze hobby jest teraz całym moim życiem. Prowadziłem gry na obozach erpegowych, opowiadałem o nich na konwentach, a po założeniu z przyjaciółmi grupy kreatywnej Lans Macabre – pojawiajemy się właściwie wszędzie, gdzie można, żeby propagować, inspirować i uczestniczyć w rozwoju tej wspaniałej aktywności. Jestem współprowadzącym kanału Lans Macabre na Youtubie, a za swój największy sukces uważam stworzenie gry fabularnej *Smoczy Jeźdźcy*. Na Nordconie po poprowadzę sesję i prelekcję.



TOMEK KRECZMAR

Urodził się w 1973 roku. Był dziennikarzem, publicystą i tłumaczem, zajmującym się grami elektronicznymi oraz fabularnymi. W latach 80. należał do ruchu fanowskiego, pracując m.in. przy publikacjach trzeciego obiegu. W latach 90. pracował w wydawnictwie MAG przy erpegach. Na początku XXI wieku szefował kanałowi o grach i nowych technologiach o nazwie Hyper. W 2023 roku wydał książkę *Byłem geekiem w PRL-u: Opowieść o intelektualnej pożywce nerdów tamtych lat*, która zrodziła się na fundamencie popularności artykułów pisanych do magazynu „Pixel”. W 2024 roku wydał książkę *Kostki zostały rzucone* poświęconą historii gier fabularnych na świecie i w Polsce, czyli pierwszą taką publikację w naszym kraju.



KRZYSZTOF M. MAJ

Badacz nauk humanistycznych w dziedzinie cyfrowej (budowanie świata, fantasy i SF, gry wideo, opowiadanie historii transmedialnych), redaktor, tłumacz i youtuber.

Adiunkt na Wydziale Humanistycznym Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie, były redaktor naczelny czasopisma naukowego „Creatio Fantastica”

Autor *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych* (2015) i *Światotwórstwo w fantastyce* (2019), a także współredaktor czterech książek: *More After More* (2016), *Narracje fantastyczne* (2017), *Ksenologie* (2018) i *Dyskursy gier wideo* (2019).





KONRAD MROZIK

Wychował się oglądając *Conana* ze Schwarzeneggerem, zajadając jajecznicę z ketchupem i biegając po lesie z kijami i muzyką z *Władcy Pierścieni*. Odkąd pamięta, inspirowały go połączenia klasycznych motywów ze współczesnym sznytem, zabawa konwencją oraz gatunkowość, ale przede wszystkim: opowieść. Udało mu się połączyć pasję z pracą zawodową, jako scenarzysta specjalizujący się w gatunkach fikcji, a najwięcej czerpiący z baśni i legend z całego świata.

Niepełny filolog klasyczny oraz pełny animator kultury. Autor przygód do gier *Wampir: Maskarada* („Dobranoc, nadchodzi mrok”, współautor: Władysław Kasiński), *Mysia Straż* („Zdażyć przed świtem” oraz „Burza nad Lockhaven”), *Nibiru* („Wewnętrzna bestia”, współ-

autorka: Maria Borys-Piątkowska) oraz scenariusza ze zbioru pirackich przygód „Morskie Opowieści”, wydanego przed stowarzyszenie Topory w *W dzień biały może śpiewa*).

Storytelling to jego życie, pasja i zawód, przy jednoczesnym oddaniu kościom i tańbelom losowym. Jego poświęcenie grom fabularnym przekracza dozwolone normy i nie zamierza tego zmieniać.

ARTUR OWCZARSKI



Reportażysta, autor książek, podróżnik, od zawsze kieruje się pasją. Tak mogą o sobie powiedzieć teraz, ale za kilka lat pewnie to się zmieni, bo najbardziej nie lubię stagnacji, kocham rozwój, nowe wyzwania, działanie.

W mojej reporterskiej pasji najbardziej lubię historie ludzi, których nigdy bym nie poznał, gdybym nie zdecydował się zacząć pisać. Kieruje mną ciekawość, żądza wiedzy, odrzuca – komercyjna i bezrefleksyjna codzienność. Wiedza jest pasjonująca, a przekazywana przez drugiego człowieka bezcenna, bo subiektywna i ulotna. Żeby poznawać świat trzeba go smakować, wyjść do ludzi i posłuchać ich historii, a dla tych, którzy nie mają na to czasu lub możliwości są książki i filmy, które tworzę właśnie z myślą o innych.

Podróżuję od ponad dwudziestu lat. Moje ulubione kierunki to Chiny, w których byłem kilkanaście razy, i Stany

Zjednoczone. Szczególnie dużo czasu spędziłem w Teksasie, Luizjanie, na Florydzie i w Kalifornii. Przejechałem też słynną Drogę 66 od Chicago do Santa Monica. W wyniku wypraw do USA napisałem trzy książki: *Droga 66*, *Droga Matka: o historii, legendzie, podróży*, *Teksas to stan umysłu* oraz *Luizjańskie gumbo*. Teksas jest mi bliski nie tylko ze względu na kulturę, ludzi i czas, który tam spędziłem, ale również ze względu na fakt, że w 2019 roku otrzymałem tytuł honorowego mieszkańca miasta Bandera, drugiej najstarszej polskiej osady w USA i jednocześnie miasteczka szczytającego się tytułem światowej stolicy kowbojów. Bandera, która jest moim drugim domem, otrzymała ten tytuł od Amerykańskiego Kongresu w 2016 roku.

JAN PLATA-PRZECHEWSKI

Od prawie roku 65-latek – ale nadal nie emeryt. Absolwent orłowskiego liceum plastycznego oraz polonistyki na UG. Autor undergroundowego cyklu komiksowego *Wampiors Wars*. Członek GKF-u od 1987 r. Wieloletni redaktor naczelny „Informatora GKF” (nagroda im. Krzysztofa „Papiera” Pa-pierkowskiego przyznana podczas poprzedniego Nordconu). W dzieciństwie i we wczesnej młodości zaczytywał się historiami z Dzikiego Zachodu; szczególnie klasycznymi po-wieściami Karola Maya oraz współcześnie pisanym cyklem Wiesława Wernica. W telewizji i w kinie równie namięt-nie oglądał westerny: od klasyki, poprzez kontestacyjne interpretacje za swych lat licealnych, po nieliczne przykłady współczesniejsze. Na tym Nordconie chętnie podzielił się swymi westernowymi wrażeniami.



MATEUSZ K. SAWCZYN

Filozof podczas męczenia doktoratu, fantazjujący o staro-żytniej Grecji i ucztach pod egidą Dionizosa. Najchętniej spędza czas wolny na rowerze, absolwent katowickiej filmówki, tłumacz. Autor publikacji o filozofii w filmie i komiksie, książek dla dzieci oraz powieści napisanej na kanwie poezji islandzkiej *Mity nordyckie. Bogowie*, nad której kontynuacją właśnie pracuje. Organizował międzynarodowe konferencje naukowe poświęcone twórczości H.P. Lovecrafta i popkulturze. Za dużo gra na konsoli (albo w planszówki... przeklęta *Europa Universalis*), powoli wkręca się w rekonstrukcję wczesnośrednio-wieczne. Żyje opowiadaniem i pochłanianiem wszelakich opowieści. Trochę ze Śląska, trochę z Pomorza.



MARCIN SŁOWIKOWSKI

Larpy są dla niego czymś więcej niż tylko rozrywką. Zagrał ponad 200, poprowadził ponad 130, a (współ)tworzył po-nad 30 gier. Obronił pracę magisterską o larpach, a teraz uczy ich projektowania i reżyserii na UMCS. Wychowanek lubelskiej szkoły larpowej, współzałożyciel grupy LubLarp, pomysłodawca Larpów Najwyższych Lotów. Laureat i sędzia Złotych Masek i Larpowych Laurów. Uczestnik i mów-ca konferencji: KOLA, Knudepunkt, Portal oraz TEDxLublin, gdzie prezentował larpy jako potężne narzędzie w edukacji i rozwoju osobistym. Pracował przy takich projektach jak Witcher School, HØST, Krystalivm, Larp Alchemy i Portal 10. Współzałożyciel LarpVenture, którego celem jest dostar-czanie gier dobrej jakości pod względem fabuły, designu, produkcji i doświadczenia grających.



Saloon

– Co podać? Whisky czy spluwaczkę? [...] Jak to ile? Co łąska!”

W tym roku będzie się u Nas działa... Oj, będzie się działa! Zapraszamy do Konwentowej Kawiarenki, gdzie oprócz tradycyjnej degustacji nalewek konkursowych i wspólnej zabawy będzie można zasmakować w herbatkach i odpocząć od konwentowego zgiełku. Od rana w naszych skromnych progach będzie dostępna herbaciarnia i chillzone, gdzie cudowny Phoenix będzie parzył ziółka i prowadził warsztaty dla spragnionych (sic!) wiedzy. Poza tym będziemy gościć punkty programu, prowadzić Ligę NOOBa (jak to nie wiesz co to? To przyjdź zapytaj!) i organizować różne radosne wydarzenia. Jak nie chcesz nic przegapić, to odwiedź naszą tablicę ogłoszeń.

Gra konwentowa: Dobry, Żli i Brzydcy

Ktoś musi rządzić w mieście, zdecydowanie sprzeciwiamy się anarchii (chyba, że należymy do Brzydkich, wtedy anarchia to nasze drugie imię). Co tu dużo mówić... Walka o władzę, wpływy i złoto. Przede wszystkim złoto. Szukamy złota. Zbieramy złoto. Kochamy złoto! I jak zbierzemy nasze złoto we wspólnej frakcji to damy radę kupić całe miasto. Ale żeby być wśród wygranych, musimy się trochę postarać i wykonać parę większych i mniejszych zadań. Chcesz dołączyć do wspólnej zabawy? Zgłoś się do odpowiedniego koordynatora frakcji: Dobry – Machnik, Żli – Jacek, Brzydcy – Mara.

NOOB ed. II, czyli „Najszybszy Rewolwer Nordconu”

– Ej ty! Tak, TY! Czy myślisz, że nadajesz się na Nordconowego Odważnego Obrońcę Bliźnich? Czy masz w sobie to „coś” co sprawia, że kule się ciebie słuchają, a bandyci drżą ze strachu? Czy jesteś wystarczająco odważny, żeby stawić czoła innym zawodowym rewolwerowcom? Tak? To powiedz: „Wyrewolwerowany rewolwerowiec wyrewolwerował się z rozrewolwerowanego tłumu” i dołącz do ligi najszybszych, najsprawniejszych i najbardziej nieprzewidywalnych!

W tym roku, zamiast rzucania niewyważonymi kośćmi i żmudnego podliczania punktów zapraszamy do zabawy w westernową wersję „kamień-papier-nożyce-jaszczurka-Spock”. Można więc powiedzieć, że rozgryzienie intencji przeciwnika będzie miało w sobie coś z Pokera ;) Więcej informacji i zapisy w Kawiarence.

Oprócz przyjacielskich potyczek zapraszamy do wzięcia udziału w Lidze „W samo południe, o 16”, która będzie się odbywać w Kawiarence konwentowej, jak sama nazwa wskazuje, codziennie o 16. Hasło do dołączenia znajduje się w tekście powyżej.

Atrakcje w Saloonie

	12:00	16:00	18:00	20:00
Środa		Liga NOOBa „W samo południe, o 16”		
Czwartek	Warsztat Herbaciarny	Liga NOOBa „W samo południe, o 16”		
Piątek		Liga NOOBa „W samo południe, o 16”	Festyn obwoźny (w sumie będzie w różnych miejscach... trzeba będzie go samemu znaleźć)	Turniej pokera/ ruletki
Sobota	14:00 Podliczanie punktów gry w kawiarence – czyli ostateczny termin dostarczenia złota i dolarów do koordynatorów frakcji			

GŁÓWNE PUNKTY PROGRAMU

ŚRODA

19:00

Uroczyste Otwarcie

PIĄTEK

18:00

Spotkanie z Arturem Owczarskim, twórcą filmu *The Cowboy Capital*, połączone z projekcją obrazu

SOBOTA

12:00

Spotkanie Związku Stowarzyszeń Fandom Polski

13:00

Forum Fandomu

20:00

Konkurs Strojów

Finał Loterii

Uroczyste Zamknięcie



PROGRAM PUBLICYSTYCZNY – ŚRODA

Godziny	Falcon Crest Gazette	Falcon Crest Herald
		sala prelekcyjna K8
15:00	Tomasz „Kruszon” Stępiński: Nie tylko rekiny!	
16:00	Anna „Tenko” Lewandowska: Zdrowy mózg	
18:00	Maciej Górczyński i przyjaciele: Konkurs: Rozpoznajemy Dzikie Zachód	

WAŻNE PUNKTY PROGRAMU

Main Street, 19:00 – Uroczyste Otwarcie

**PROGRAM GIER PLANSZOWYCH
ORAZ SESJI LARP/RPG
OPISANY ZOSTAŁ NA STRONACH 22–25**



VIRT OFFICE

**ZYSK I S-KA
WYDAWNICTWO**



PROGRAM PUBLICYSTYCZNY – CZWARTEK

Godziny	Falcon Crest Gazette	Falcon Crest Herald
	sala prelekcyjna K8	sala prelekcyjna K6
12:00	Tomasz „Kruszon” Stępiński: Początki polskiej fantastyki	Jan „Ensifer” Chodkiewicz: Fechtunek długim mieczem
13:00	Karolina Rabczak: Przygotowanie do pojedynku	Olivia Markowska: Spersonalizuj własną bandanę (warsztaty)
14:00		
15:00	Adam „Ceti” Cetnerowski: Historia RPG lata 90.	
16:00	Konrad „Harry” Mrozik: O drugich częściach	Kuba #1 i Maciek G.: Najpopularniejsze lokacje filmowe USA
17:00	Tomek Brylant, Ania „Gnoll” Dymarczyk: Zdejmujemy kłatwę z polskiego serialowego <i>Wiedźmina</i>	
18:00	Marcin „Słowik” Słowikowski: LARP – story of my lives	

INNE PUNKTY PROGRAMU

Main Street, 16:00 – Mateusz „Bragi” Sawczyn: Film *Wiking* (2022)
inspiracje mitologiczne – pokaz i dyskusja

**INDIANIE, BLADE TWARZE, ŁOWCY SKALPÓW,
COWGIRLS & COWBOYS ORAZ POSZUKIWACZE ZŁOTA**

**NIE PRZEGAPCIE SWOJEJ SZANSY!
WIELKA REGLAMENTOWANA LOTERIA SZZAMAŃSKA
POZWOLI WAM I W TYM ROKU CHWYCIĆ LOS SWEGO ŻYCIA ZA ROGI!
NATYCHMIAST MOŻECIE SPRAWDZIĆ, CO WYGRALIŚCIE!**



NORDCON 2024

PROGRAM PUBLICYSTYCZNY – PIĄTEK

Godziny	Falcon Crest Gazette	Falcon Crest Herald
		sala prelekcyjna K8
12:00	Jakub Królczyk: Poradnik Młodego Demonologa	Remigiusz Makuch: ABC Historii (warsztaty)
13:00		
14:00	Jakub „Qbuś” Nowak: Łowienie ryb na Pystyni Samarkandzkiej, czyli książki nieistniejące i sfabrykowane	
15:00	Mateusz „Bragi” Sawczyn: Mity Nordyckie: bohaterowie rodu Wolsungów	Piotr „Majster” Taczała: Jak bardzo Crazy był Horse? Czyli słów kilka o słynnym wodzu Indian
16:00	Konrad „Biały” Klepacki:	
17:00	AI >= człowiek – warsztat futurologii	

WAŻNE PUNKTY PROGRAMU

Main Street, 18:00 – Artur Owczarski: *The Cowboy Capital* – prezentacja filmu i spotkanie z twórcą



REBIS

KREATORIUM
COM



PROGRAM PUBLICYSTYCZNY – SOBOTA

Godziny	Falcon Crest Gazette	Falcon Crest Herald
	sala prelekcyjna K8	sala prelekcyjna K6
12:00	Tomasz Kreczmar: Byłem geekiem-dzieckiem w PRLu, albo dlaczego piractwo było dobre	Konrad „Harry” Mrozik: ScriptJam: pisanie scenariuszy 1.01
13:00	Michał Cholewa: Bismarck – Moby Dick Winstona Churchilla	
14:00		Mateusz „Bragi” Sawczyn: Wszystko co chcielibyście wiedzieć o Odynie, ale boicie się zapytać
15:00	Jan Plata-Przechlewski: Subiektywne spotkania z Dzikim Zachodem – filmowym i książkowym	
16:00	Tomasz Kreczmar: Rok 1995 – po nim rynek gier w Polsce już nigdy nie był ten sam	

WAŻNE PUNKTY PROGRAMU

Main Street, 12:00 – Spotkanie ZSFP

Main Street, 13:00 – Forum Fandomu

Main Street, 20:00 – Konkurs Strojów,

Finał Loterii, Uroczyste Zamknięcie



powergraph



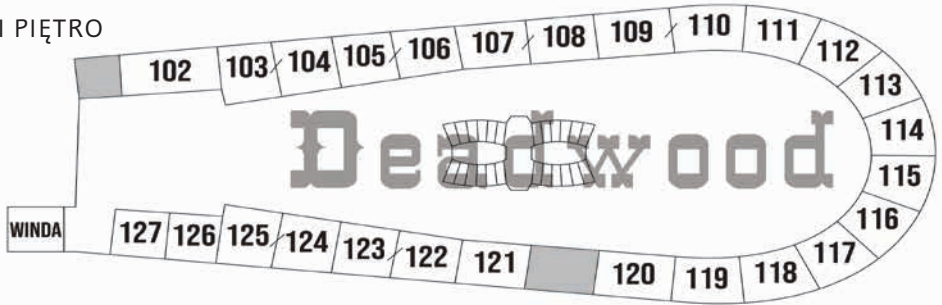
PLANY – BUDYNEK A



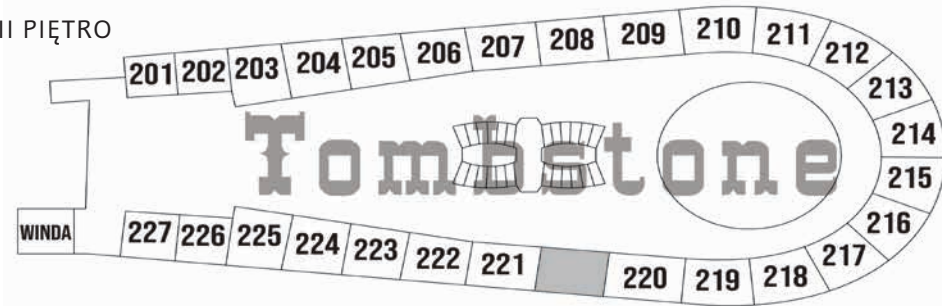


PLANY – BUDYNEK A

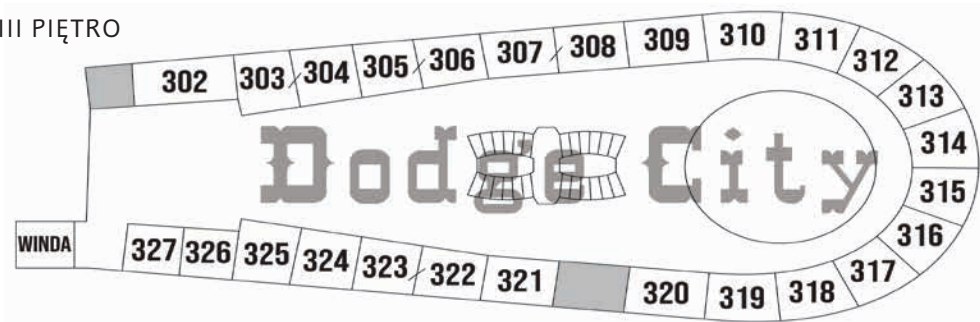
I PIĘTRO



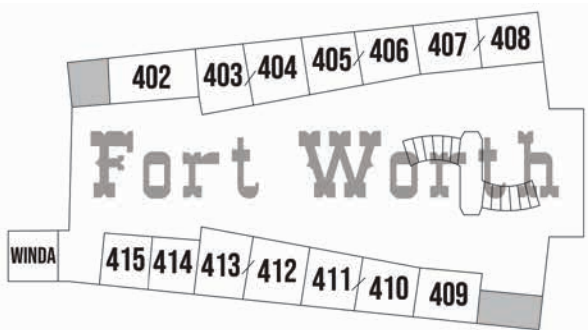
II PIĘTRO



III PIĘTRO



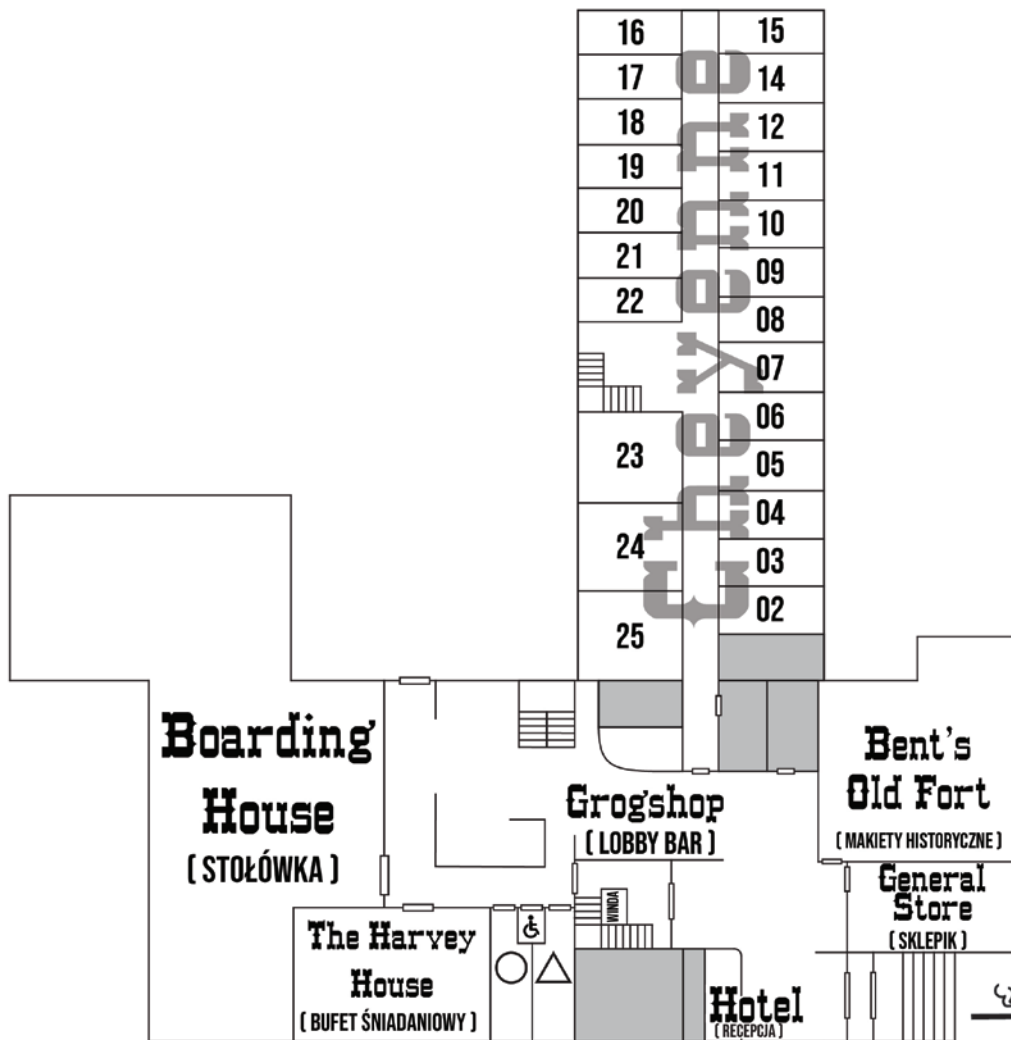
IV PIĘTRO





PLANY – BUDYNEK B

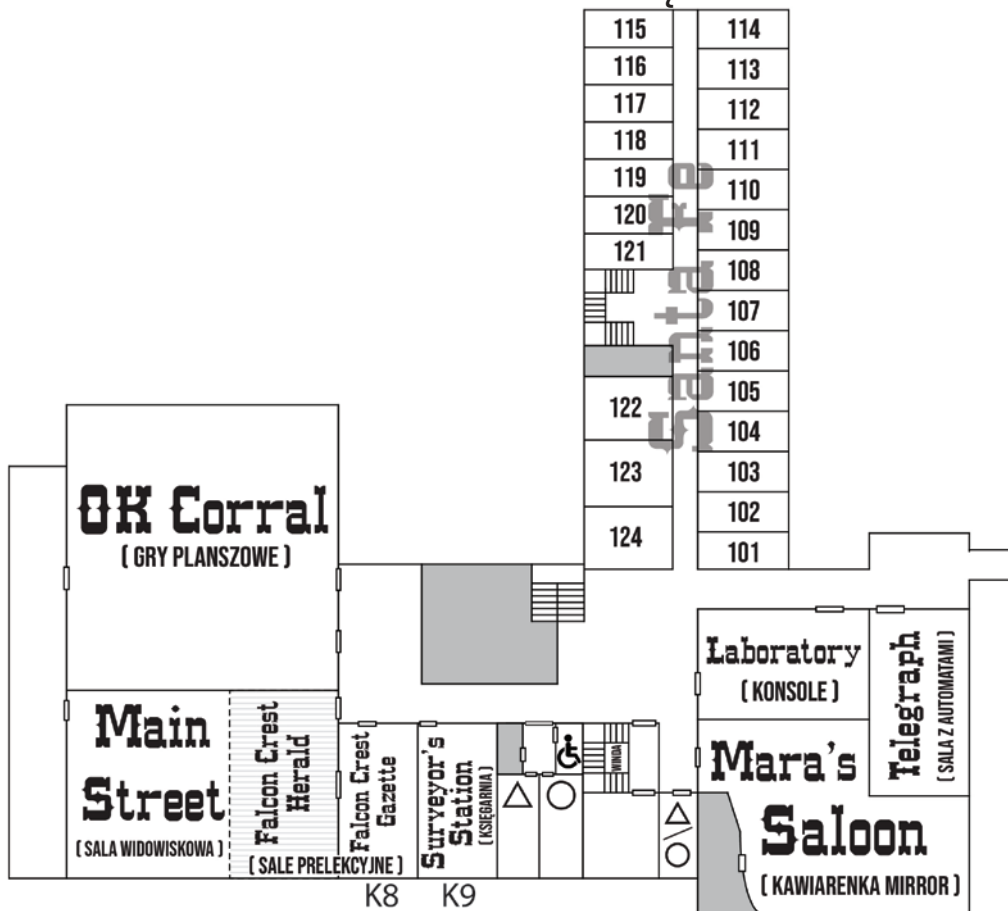
PARTER










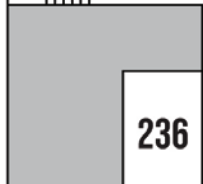
PLANY – BUDYNEK B






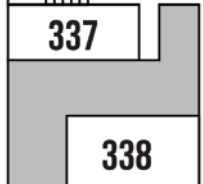
I PIĘTRO





PLANY – BUDYNEK B

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

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

WAMPIURS WARS

Wild West Horror Episode by Johnny P&P



NAJSTARSI INDIANIE OD LAT OPOWIADALI O TEJ ZGROZIE



NADLATUJĄCEJ Z GÓR SKALISTYCH Z JASTRZĘBIAMI



HVE!
HVE!
HVE!

OBAWIALI SIĘ JEJ NAWET BANDYCI DYBIĄCY NA DYLIŻANSE



Brzykło
Brzykło

ORAZ MIEJSCOWE KRYPTYDY ŻYJĄCE W LASACH I NA PRERII!



JEDYNIEMIEJSCOWYSZERYF PRÓBOWAŁ Z NIĄ WALCZYĆ



PIW!
PAW!

KUB!

ZAŚ MIEJSCOWY CZARNIK TRZYMAŁ Z NIĄ CHYBA SZTAMĘ



HI! HI!

THE END

jp/24



PLANSZÓWKI NA NORDCONIE 2024

Przez cały czas trwania Nordconu (do soboty włącznie) studio gier pozostaje otwarte w godzinach od 10:00 (za wyjątkiem środy – od 14:00) do „ostatniego klienta”.

Czy znowu szeryf wpakował Cię na noc za kratki za rzekome nietrzymanie pionu po ledwie 2 flaszkach księżycówki? Czy topienie smutków było spowodowane tym, że znowu Jednooki Joe orznął Cię do gołej skóry podczas gry w kości? Czy w Saloonie ten dziwny barman łypie na Ciebie trzecim okiem? Jeśli na którekolwiek z tych pytań odpowiesz tak (lub nie, bo to w zasadzie bez znaczenia) – ukojenie znajdziesz w Świątyni Gier. Cowboss i jego dwaj niewierni Cowboys zapraszają na rozgrywki w gry wszelakie – może nie uda Ci się tym razem ograć Jednookiego Joe, ale za to spędzisz czas w otoczeniu zacnych bandytów!

ŚRODA (14:00–02:00)

- 15:00 – Odjechane Jednorożce
- 17:00 – Kaskadia
- 20:00 – Śpiące Królowny 2: Na ratunek!
- 20:00 – Dilbert (eliminacje 1)
- 20:30 – Bang! Gra kościana (eliminacje 1)

CZWARTEK (10:00–02:00)

- 12:00 – Mysterium
- 13:00 – Szarlatani z Pasikurowic

- 15:00 – Dilbert (eliminacje 2)
- 16:00 – Wits & Wagers
- 17:00 – Piłkarzyki Nord Con KAP (zespoły 2-osobowe – obowiązują zapisy, zbiórka przed turniejem przy recepcji)
- 19:00 – SideQuest: 7th Sea
- 20:30 – Bang! Gra kościana (eliminacje 2)

PIĄTEK (10:00–02:00)

- 12:00 – Dilbert (eliminacje 3)
- 13:00 – Zwierzaki żadne władzy
- 15:00 – Poszły Konie!
- 16:00 – To ja go tnę!
- 17:00 – Stella: Dixit Universe
- 19:00 – Dilbert (eliminacje 4)
- 21:30 – Bang! Gra kościana (finałowy pojedynek)

SOBOTA (10:00–02:00)

- 11:00 – Ekspedycja
- 13:00 – Dilbert (finał)
- 15:00 – Colt Express
- 17:00 – Wolne granie (każdą grę odnosimy spakowaną na miejsce)

UWAGI

Dilbert – prowadzi Piotr „Rózia” Rozenfeld.
Broń zostawiamy przed świątynią gier!
Nagrody losowane każdego dnia – zapraszamy do udziału w rozgrywkach!





RPG NA NORDCONIE 2024

Program RPG&LARP będzie na bieżąco uzupełniany i dostępny w wersji online. Część harmonogramu może ulec zmianie.



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

ŚRODA

1. SESJA RPG

Tytuł: Zaginięcie Alice

Prowadzący: Weronika Sobczak

Godzina: 13:30–17:30

Sala: Sala RPG1

Setting: Czasy współczesne; Północna Kalifornia; cicha gra fabularna Spencera Starke'a

Warning tags: Gore i przemoc, przemoc seksualna, obwinianie ofiary, śmierć bliskich osób, trudne relacje rodzinne, poczucie bezradności

Postacie: Robione wraz z graczami przed sesją

Liczba graczy: 4

Opis:

Silent Falls to ciche, nadbrzeżne miasteczko położone w północnej Kalifornii, na skraju lasu. Od czasów recesji sprzed kilku lat ludzie nie są tak przyjaźnie nastawieni, jak dawniej. Dla wszystkich mieszkańców był to trudny okres. Głównym liceum w mieście jest Franklin Academy. Znajduje się ono na zalesionych wzgórzach we wschodniej części miasta. To ostatni dzień przed feriami zimowymi, a uczniowie snują się po korytarzach, otrzepując z kurtek śnieg. Jest zimno. Na końcu korytarza, za pustą gablotą na puchary i odłączając od ściany naklejką z logo Franklin Academy, wisi tablica ogłoszeń. Na obrzeżach tablicy wiszą stare plakaty wyborcze do samorządu uczniowskiego, zapisy na przyszłoroczne zajęcia z futbolu i całe mnóstwo przypomnień o nadchodzącym balu maturalnym. Kiedy jednak uczniowie się rozchodzą, da się zauważyć plakat, który wzbudził całe to poruszenie. Zaginęła Alice Briarwood!

Zapraszam serdecznie na cichą grę fabularną Spencera Starke'a, która opowiada o zniknięciu Alice Briarwood, licealistki z sennego

miasteczka Silent Falls. Na sesji będziemy używali wyłącznie telefonów komórkowych, dlatego zaopatrzenie się w nie, dostęp do Internetu i ładowarki.

Uwagi dodatkowe: Koniecznie należy mieć ze sobą telefon komórkowy z dostępem do Internetu i Messengera oraz ładowarkę.

2. SESJA RPG

Tytuł: Bez przebaczenia

Prowadzący: Marcin Zajdel

Godzina: 20:00–02:00

Sala: Sala RPG1

Setting: Kult – Boskość utracona

Warning tags: Przemoc, seks, narkotyki, śmierć

Postacie: Robione z wyprzedzeniem pod nadzorem MG (np. godzinę przed)

Liczba graczy: 3

Opis: William Munny był niegdyś żołnierzem jednostek specjalnych, ale teraz jego dawne życie wydaje się odległym wspomnieniem. Lata pełne akcji zastąpiło prowadzenie małego klubu bokserskiego na obrzeżach Nowego Orleanu. Prześladowany przez koszmary o ludziach, których zabił i ból dawnych ran, próbuje żyć spokojnym życiem. Pewnego dnia dowiaduje się o wysokiej nagrodzie, jaką zaoferowały dziewczyny z lokalnego klubu nocnego. Escort girls chcą, aby ktoś odnalazł i ukarał mężczyzn, którzy brutalnie skrzywdzili jedną z ich koleżanek. Munny decyduje się wrócić do dawnego fachu. Zbiera dwóch zaufanych towarzyszy i rusza do Houmy – tajemniczego miasta na bagnach Luizjany. Wydaje się, że sprawa jest prosta, ale na jego drodze staje nieustępliwy i bezwzględny szeryf, który pilnuje, by w mieście obowiązywały jego zasady. Wkrótce Munny



odkrywa, że w świecie przestępczości i zepsucia nie ma miejsca na łatwe odpowiedzi, ani na odkupienie win.

CZWARTEK

3. SESJA RPG

Tytuł: Fiasco

Prowadzący: Adam „Ceti” Cetnerowski

Godzina: 11:30–13:30

Sala: Sala RPG1

Setting: Fiasco / Dziki Zachód

Warning tags: Co gracze wymyślą

Postacie: Tworzone w ramach sesji

Liczba graczy: 2–5

Opis: Fiasco to system bez Mistrza Gry, w którym wspólnie stworzymy historię postaci, którzy prawdopodobnie skończą marnie.

4. SESJA RPG

Tytuł: Angmar Town

Prowadzący: Damian Filipkowski

Godzina: 14:00–19:00

Sala: Sala RPG2

Setting: Weird Wild West

Warning tags: Przemoc, alkohol, sex

Postacie: Przygotowane przez Mistrza Gry

Liczba graczy: 6–12

Opis: Witajcie, przybysze i mieszkańcy Angmar Town!

Ja, Wielki Wódz Twardy Konar, z dumą zapraszam Was na wyjątkowy turniej pokera, który odbędzie się w sercu naszego miasteczka. Turniej ten jest jedyny w swoim rodzaju, tak jak nasze ziemie i nasze dusze. Będzie to czas, gdy karty i los zadecydują o waszej przyszłości.

Zbierzcie swoje szczęście i odwagę, bo stawka jest wysoka. Nagroda, którą oferujemy, jest wspaniała – wielka jak preria o zachodzie słońca, piękna jak najczystszy strumień górski. Ale pamiętajcie – ci, którzy przegrają, stracą więcej niż złoto.

Turniej odbędzie się w Angmar Town, miejscu, gdzie duchy przodków splatają się z tajemnicami Dzikiego Zachodu. Przybywajcie tłumnie, bo to będzie noc, której nikt nie zapomni.

Przygotujcie się na wielką przygodę, gdzie odwaga i spryt będą waszymi sprzymierzeńcami, a fortuna będzie nagrodą. Niech Duchy Was prowadzą!

Wasz Wódz,
Twardy Konar

5. SESJA RPG

Tytuł: Deszcze Castamere

Prowadzący: Kajetan „Kocu” Przystasz

Godzina: 17:00–21:00

Sala: Sala RPG1

Setting: Świat Pieśni Lodu i Ognia (*Gra o Tron*). System autorski PBTA

Warning tags: Przekleństwa, narkotyki, smutek, śmierć, przemoc

Postacie: Przygotowane przez Mistrza Gry

Liczba graczy: 3–4

Opis: W tej sesji RPG osadzonej w świecie *Gry o Tron* wcielicie się w lordów i dworzan po obu stronach konfliktu między Tywinem Lannisterem, a buntownikami z rodów Reyne i Tarbeck, rozgrywającego się w okresie opiewanym w pieśni Deszcze Castamere. Jest rok 261 AC, a rebelia zbliża się do dramatycznego końca, gdy Tywin planuje całkowite zniszczenie swoich wrogów. Gracze będą intrygować, walczyć i podejmować trudne decyzje moralne w obliczu nadchodzącej katastrofy. Czy staniecie po stronie Lannisterów, czy spróbujecie ocalić swój ród przed nieuchronnym upadkiem?

PIĄTEK

6. SESJA RPG

Tytuł: Zaginięcie na karnawale Światło-Czarow

Prowadzący: Mateusz „Beger” Beger

Godzina: 12:00–17:00

Sala: Sala RPG2

Setting: D&D 5e – Sesja posiłkowana dodatkiem *The wild beyond the witchlight*

Warning tags: Przemoc, nagość, okrucieństwo, śmierć, dużo mechaniki

Postacie: Przygotowane przez MG, z możliwością edycji przez gracza



Liczba graczy: 5

Opis: Ogromna tablica ogłoszeń, na której setki warstw papieru tworzą ścianę zapomnianych ogłoszeń, pracy na zlecenie i ostrzeżeń.

Wśród nich świeża kartka papieru powieś w smętnie. Rysopis małego Jonathana widnieje pod ręcznie spreparowanym portretem niezłotzego dziecka. Piękno wykonania i strój młodzieńca sugerują pochodzenie szlacheckie, tak samo jak kwota na dole ogłoszenia, przedstawiona w platynach.

...Państwo Lemongrove oczekują jakichkolwiek informacji na temat bytności syna. Przedstawione wynagrodzenie przynależy za sprowadzenie Jonathana w pełni zdrowia i bytności - inne sytuacje ustalane indywidualnie. Ostatni raz widziany w okolicy Karnawału Światło-Czarov. Po wszelkie informacje zapraszamy do posiadłości Lemongrove.

Dłoń zrywa nienaganny kawałek papieru z tablicy.

(Sesja może pójść zarówno w stronę mechanicznej nawałanki, jak i klimacenia na zabawach cyrkowych – od graczy zależy dokąd pójdziemy).

7. SESJA RPG

Tytuł: Od zera do bohatera

Prowadzący: Hania Wyszomirska

Godzina: 13:00–21:00

Sala: Sala RPG1

Setting: Masks: A New Generation

Warning tags: Przeklinanie, alkohol

Postacie: Robione wraz z graczami przed sesją

Liczba graczy: 3–5

Opis: Nowa drużyna młodych superbohaterów staje przed wyzwaniem uratowania świata, ale nie można zapomnieć o szybkiej domówce na rozluźnienie.

WARSZTATY

Tytuł: Larpotworzenie

Prowadzący: Marcin „Słowik” Słowikowski

Godzina: 18:00–20:00

Sala: Sala RPG2

Warning tags: Zależy tylko od uczestników

Opis: Robisz larpy? Nie? To świetnie. Kiedyś musi być ten pierwszy raz! Trudno jest napisać larpa w 2 godziny, choć nie jest to niemożliwe. Natomiast w tym czasie można wykonać większość pracy koncepcyjnej i stworzyć rzetelny fundament, na którym opierać się będzie dobra gra. Można to zrobić nawet z ludźmi, których do tej pory nie znaliśmy. Nawet jeśli nigdy wcześniej nie pisaliśmy larpa.

Podczas warsztatów w grupach będziemy projektować larpy. Poznamy kilka podstaw, sprawdzonych praktyk i tricków. Dowieemy się, jak uniknąć częstych błędów. I przede wszystkim będziemy się przy tym dobrze bawić.

SOBOTA

LARP

Tytuł: Dobrze się kłamię w miłym towarzystwie

Prowadzący: Marcin „Słowik” Słowikowski

Godzina: 13:00–16:00

Sala: Sala RPG1

Setting: Gra obyczajowa, dziejąca się we współczesnym settingu

Warning tags: Ewentualne kontrowersyjne tematy będą uzależnione od inwencji uczestników z publiczności

Postacie: Postaci tworzone na miejscu przez graczy w pierwszej części gry.

Liczba graczy: 5–7 graczy + aktywna publiczność

Opis: Grupa przyjaciół spotyka się na wspólnej kolacji. Aby przełamać nieco dotychczasową rutynę i dodać spotkaniu pikanterii, postanawiają zagrać w grę... Od tej pory każdy sms czytany jest na głos, a rozmowa prowadzona w trybie głośnomówiącym. Co z tego wyniknie? Czy naprawdę nikt nie ma nic do ukrycia? Czy ich związki przetrwają taką próbę?

Larp jest adaptacją filmu pod tym samym tytułem. Udział nie wymaga znajomości fabuły, ani nie zdradza jej wątków. Wykorzystuje strukturę oraz pomysł gry w otwarte karty.

AUTORZY: Natalia Rożek i Marcin Słowikowski.

SETTING: współczesność, tu i teraz.

KONWENCJA: tragikomedie, obyczajowy.



ABSTRAKTY WYBRANYCH PRELEKCYJ I WARSZTATÓW

ŚRODA

Sala K8, 15:00

Tomasz „Kruszon” Stępiński:
Nie tylko rekiny!

Co definiuje kino? Czy tylko same filmy, gra aktorska, reżyseria i muzyka? A może klimat sali, ludzie i technologia? Czy bardzo złe filmy są formą sztuki i warto je oglądać? Na te pytania Kruszon postara się wam odpowiedzieć. Przy okazji odbędziemy podróż po historii kina i definicji złego kina na przestrzeni lat.

Sala K8, 16:00

Anna „Tenko” Lewandowska:
Zdrowy mózg

Od wielu lat interesuję się tym jak praktycznie robić w dobry sen, zdrową dietę, taką żeby w dobrym ciele dożyć dobrej starości, od kilku lat też i właśnie długowiecznością, prewencją chorób wieku starszego i demencji, sporo z tej wiedzy obecnie jest sprzedawane jako „biohacking”, osobiście niezbyt szanuję ten termin bo w potocznym rozumieniu kojarzy się ludziom z cudownymi substancjami (co też jest prawdą, ale większość długowieczności to wypadkowa dbania o siebie poprzez ruch, sen i dietę, w tej kolejności, a dalej szeroko pojęty *wellbeing*).

Sala K8, 18:00

Maciej Górczyński i przyjaciele:
Konkurs: Rozpoznajemy Dzikiego Zachód

Jak co roku, my pokazujemy obrazki, Wy zgadujecie kto, co i skąd. Tematyka zgodna z tematem bieżącego Nordconu. Jury, jak co roku, jest złośliwe, stronnice, snobowe i przekupne (tak, lubimy Specka). W tym roku nie pytamy o hasło do bazy Generała Daimosa.

CZWARTEK

Sala K8, 12:00

Tomasz „Kruszon” Stępiński:
Początki polskiej fantastyki

Co łączy „Młodego Technika” z fandomem? Kim byli pierwsi polscy fantaści? Dlaczego wyszło, jak wyszło? Czy polska fantastyka to tylko Lem, Sapkowski i Dukaj? Na te i na inne pytania Kruszon spróbuje wam odpowiedzieć na spotkaniu! Przy okazji prelekcja będzie okazją do dyskusji, w jaki sposób przestrzegamy fantastykę i jak zaczęła się nasza przygoda z gatunkiem, który nadal jest dla wielu nieślubnym dzieckiem albo „czymś niepoważnym”, a przecież... sami wiemy, jak pisarze *science fiction* i fantasy inspirowali naukowców, badaczy i wizjonerów! Serdecznie zapraszamy na prelekcję – gwarantujemy, że po spotkaniu inaczej spojrzycie na otoczenie, książki, autorów i z dziką rozkoszą dalej będziecie uczestniczyć w życiu polskiego





fandomu – czytając, grając, oglądając, a przy tym doskonale się bawiąc.

Sala K6, 12:00

Jan „Ensifer” Chodkiewicz:
Fechtunek długim mieczem

Średniowieczny fechtunek długim mieczem w oparciu o traktat Petera von Danzig.

Sala K8, 13:00

Karolina Rabczak:
Przygotowanie do pojedynku

Jak działa współczesna broń palna? Co wpływa na celność? Jak zdobyć pozwolenie? Ile radości daje strzelanie i jak bardzo można znaleźć w strzelaniu coś dla siebie, zależnie od cech charakteru?

Sala K6, 13:00

Olivia Markowska:
Spersonalizuj własną bandanę (warsztaty)

Witajcie, witajcie, Drodzy Państwo przed Wami stoi jedyna taka okazja w waszym życiu. Na tych warsztatach stworzycie swoje własne spersonalizowane chusty, które ochronią was przed drażniącym nozdrza pyłem pokrywającym miasteczko Falcon Crest.

Sala K8, 15:00

Adam „Ceti” Cetnerowski:
Historia RPG – lata 90.

Kontynuując cykl hisztryczny o RPG, wkraczamy w lata 90. Załóżcie czarne koszulki!

Sala K8, 16:00

Konrad „Harry” Mrozik:
O drugich częściach

Drugie części z natury muszą przeskoczyć poprzeczkę ustawioną przez pierwsze i często kończy się to fatalnym upadkiem. Wielkie oczekiwania, odpowiedzialność za fabułę, wojna z konwencją. To wszystko tylko wierzchołek góry lodowej w czasie ich

projektowania, jednak reszta nie jest taka straszna, jak się wydaje, o czym z przyjemnością opowiem podczas tej prelekcji.

Sala K6, 16:00

Kuba #1 i Maciek G.:
Najpopularniejsze filmowe lokacje USA (Tak, byliśmy tam!)

Ameryka jest duża, ale dla najlepszych filmowców wystarczy kilka lokacji, po co szukać i jeździć daleko. Kuba i Maciej (ZakazanaPlaneta.pl, SF Płang) specjalnie dla Was udali się do USA, by zbadać i znaleźć miejsca, które dziesiątki razy widzieliście na ekranie, choć mogliście nie zauważyć, że to ciągle to samo. Uwaga: prelegenci wielokrotnie byli w Ameryce!

Sala K8, 17:00

Tomek Brylant, Ania „Gnoll” Dymarczyk:
Zdejmujemy kłutwę z polskiego serialowego *Wiedźmina*

Michał Żebrowski lepszy od Cavilla, a Zbigniew Zamachowski najlepszym Jaskrem? Sama prawda! Trzeba tylko trzeźwym okiem spojrzeć na to, co przez lata było obiektem złośliwych żartów i synonimem polskiej szkoły robienia seriali. Warto się z tym, co przyszykowało dla nas TVP, jednak przeprosić. Udowodnimy na podstawie fragmentów, że polski *Wiedźmin* ma sporo do zaoferowania, jest lepszą i ciekawszą adaptacją twórczości Sapkowskiego niż to, co otrzymaliśmy od Netflixa.

Sala K8, 18:00

Marcin „Słowik” Słowikowski:
LARP – story of my lives

Nie wiesz, o co tyle szumu z tymi larpami? Coś ci się obito o uszy, ale dotąd brakowało odwagi, żeby spróbować? Przyjdź, posłuchaj, przekonaj się, czym są larpy i co takiego mogą ci zaoferować. Swoimi doświadczeniami i przemyśleniami podzieli się człowiek, który larpom oddał 18 lat swojego życia i nie żałuje.



CZWARTEK: Main Street, 16:00

Mateusz „Bragi” Sawczyn: Film *Wiking* (2022) i inspiracje mityczne

Film Roberta Eggersa od pierwszych minut wręcz kipi nawiązaniem do mitów nordyckich — od ataku berserków, przez gadającą obciętą głowę, po straszliwe walkirie. Projekcję poprzedzi krótki wstęp podkreślający motywy szerzej znane, czyli np. kruki Odyna, ale także te mniej oczywiste, jak przeklęty miecz Tyrfing z nieprzetłumaczonej dotąd na język polski sagi. Po filmie zapraszam natomiast do zadawania pytań i dyskusji!

PIĄTEK

Sala K8, 12:00

Jakub Królczyk:

Poradnik młodego demonologa

Dzięki zdobyciom nauki wiemy i rozumiemy coraz więcej. Świat staje się mniejszy, a nasze oczy sięgają coraz to dalszych galaktyk. Jednak czasami pojawia się coś, czego nie potrafimy wyjaśnić, coś nieznanego i mrożącego krew w żyłach – tak zwana obskura.

Czym dokładnie jest obskura? Temat przybliżę Wam podczas serii spotkań. Porozmawiamy o duchach, aniołach, demonach, strzygach, upiorkach i wielu innych kreaturach. Opowiem Wam jak ich szukać, rozpoznawać je i bronić się przed nimi w razie konieczności, a wszystko to będzie okraszone dawką racjonalizmu. Dodatkowo zagłębimy się w wiktoriański świat. Świat, w którym groza była na porządku dziennym, śmierć czekała się za każdym rogiem, a tylko nieliczni żyli w relatywnym spokoju. Będzie o przesądach, chorobach i nietypowych zawodach.

Jednym słowem zapraszam na Poradnik Młodego Demonologa.

Sala K6, 12:00

Remigiusz Makuch:

ABC historii

Warsztaty pobudzające kreatywność i rozwijające umiejętność szybkiego pisania oraz tworzenia profesjonalnych historii. Podczas warsztatów uczestnicy pracują na emocjach, otwierają się i uczą, jak tworzyć spójne,

profesjonalne historie, a także rozwijają umiejętność sprawnej, przejrzystej komunikacji.

Sala K8, 14:00

Jakub „Qbus” Nowak:

Łowienie ryb na Pustyni Samarkandzkiej, czyli książki nieistniejące i sfabrykowane

Prelekcja poświęcona książkom, które zyskały chwałę (choćby chwilową), choć nie istnieją lub stworzone zostały w ramach prowokacji albo przypadków rozmaitych.

Sala K8, 15:00

Mateusz „Bragi” Sawczyn:

Mity nordyckie: bohaterowie rodu Wolsungów

Saga o rodzie Wolsungów to najważniejsza wspólna historia Germanów. Pod tą nazwą znali ją wyznawcy Odyna ze Skandynawii, a ich kuzyni z południa opowiadali o Nibelungach. Posłuchaj o berserkach-wilkołakach z północy, reinkarnacji, smoku Fafnirze (inspiracji dla Smauga Tolkiena) i herosie Sigurdzie, upadłych walkiriach, a także dowiedz się, dlaczego wikingowie radzą, by nie ufać swojej żonie. Wszystko to w kontekście powstawania powieści *Mity nordyckie: bohaterowie*.

Sala K6, 15:00

Piotr „Majster” Taczała:

Jak bardzo Crazy był Horse? Czyli słów kilka o słynnym wodzu Indian

Wspomnienie sylwetki wielkiego człowieka i jego wpływ na historię.

**Sala K8, 16:00**

Konrad „Biały” Klepacki: AI \geq człowiek – warsztat futurologii bliskiego zasięgu

Sztuczna inteligencja równa człowiekowi przestała być domeną SF, a zaczęła być planem biznesowym na najbliższe lata. Co gdy osiągniemy Artificial General Intelligence? Co gdy AI zacznie być sprytniejsza od najbardziej inteligentnych z ludzi?

W trakcie tego interaktywnego warsztatu wspólnie zmapujemy możliwe przyszłości... które mogą ziścić się już niebawem.

SOBOTA**Sala K8, 12:00**

Tomasz Kreczmar:

Byłem geekiem-dzieckiem w czasach PRL-u, albo dlaczego piractwo było dobre

Opowieść o pirackich planszówkach, książkach, filmach oraz grach. O tym, dlaczego bez tych, w sumie nielegalnych, „publikacji” ruch fanów fantastyki (i nie tylko) nie miałby pożytki. Nieco kulis powstawania klubówek i ich dystrybucji, a także o podejściu wydawców do praw autorskich w tamtych czasach. Ale przede wszystkim o tym, jaką to pożywkę fani wówczas mieli.

Sala K6; 12:00

Konrad „Harry” Mrozik:

ScriptJam – pisanie scenariuszy 1.01

Pisanie scenariusza zawsze zaczyna się od tego pierwszego słowa. Warsztaty z tworzenia spisanych historii rozpoczniemy od krótkiej prelekcji dotyczącej struktury oraz genyzy każdej opowieści, żeby płynnie przejść do praktycznej pracy nad pomysłami uczestników warsztatów. Skupimy się na tworzeniu szkieletu każdej opowieści i wspólnie odkryjemy, dlaczego te historie warto opowiedzieć.

PIĄTEK: Main Street, 18:00

Artur Owczarski: *The Cowboy Capital* – pokaz filmu o światowej stolicy kowbojów

The Cowboy Capital (Stolica Kowbojów) to wzruszający film dokumentalny, którego narratorami są mieszkańcy miasteczka Bandera w Teksasie – światowej stolicy kowbojów. Dokument opowiada o nostalgii za czasami Starego Zachodu. Bohaterowie snują opowieść o kulturze kowbojskiej, przywiązaniu do życia na teksańskiej prowincji, nieprzemijających wartościach, którymi kierują się w życiu, historii Bandery i wyjątkowości życia blisko natury.

Sala K8, 13:00

Michał Cholewa:

Bismarck – Moby Dick Winstona Churchilla

Kiedy Bismarck wyszedł w morze w maju 1941 roku, postawił na nogi (na kile?) całą Royal Navy. I nic dziwnego – był to okręt nowoczesny i potężny, zdolny, jeśli miałyby nie zostać zatrzymany, do wyrządzenia niesamowitych szkód wśród konwojów, od których zależało zaopatrzenie Wielkiej Brytanii. Admirał Tovey wiedział, że nieprzyjacielski okręt musi zostać zatrzymany. To, co nastąpiło potem, było najbardziej znanymi łowami morskimi (po Moby Dicku) na świecie. Zawierało bitwy morskie, momenty dramatyczne, pechowe i szczęśliwe dla obu stron. A także dość spory udział matematyki. I o tym wszystkim opowiemy na naszej prelekcji.

Sala K6, 14:00

Mateusz „Bragi” Sawczyn:

Wszystko, co chcielibyście wiedzieć o Odynie, ale baliście się zapytać

Król bogów Odyn to skomplikowany gość – syn boga i olbrzymki, ojciec licznego potomstwa z niejedną kobietą (a nawet falami morskimi), parający się plugawą magią mędrzec-wojownik i nagradzający honorową śmierć kłamca. Po zwróceniu uwagi na to, jak jest przedstawiany w filmach i grach, opowiem o przygodach Odyna w pieśniach wikingów



i w mojej powieści *Mity nordyckie. Bogowie*. zastanowimy się, jak z pomocą gumy turbo możemy stać się MacGyverem naszej drużyny.

Sala K8, 15:00

Jan Plata-Przechlewski:
Subiektywne spotkania z Dzikim Zachodem – filmowym i książkowym

Opowieść o literackich i kinowych fascynacjach westernem znanego twórcy undergroundowego komiksu.

Sala K8, 16:00

Tomasz Kreczmar:

Rok 1995 – po nim rynek gier w Polsce już nigdy nie był ten sam

W 1993 roku ukazały się pierwsze numery czasopisma „Magia i Miecz”. W 1994 roku pojawiły się pierwsze egzemplarze *Warhammera*. Niemniej to 1995 rok odmienił rynek gier fabularnych w Polsce. Dlaczego? Co do tego doprowadziło? I jak to się źle skończyło....



The Cowboy Capital (*Stolica Kowbojów*) to wzruszający film dokumentalny Artura Owczarskiego, którego narratorami są mieszkańcy miasteczka Bandera w Teksasie — światowej stolicy kowbojów.

Dokument opowiada o nostalgii za czasami Starego Zachodu. Bohaterowie snują opowieść o kulturze kowbojskiej, przywiązaniu do życia na teksańskiej prowincji, nieprzemijających wartościach, którymi kierują się w życiu, historii Bandery i wyjątkowości życia blisko natury.

Założone w 1854 roku przez osadników ze Śląska miasto Bandera w Teksasie leżało na początku Wielkiego Zachodniego Szlaku Spędu Bydła. Mieszkańcy do dziś są dumni ze swojego polskiego dziedzictwa. Siostrzanym miastem Bandery są Strzelce Opolskie. To małe miasteczko w sercu stanu Teksas, od prawie stu lat jest celem turystów z całego świata, którzy chcą poczuć się jak na Starym Zachodzie, bo jak wielu twierdzi, każdy ma w sobie trochę z kowboja.

W 2019 roku, zbierałem materiał do książki o Teksasie i w ten sposób odkryłem to miejsce na mapie. To był punkt wyjścia do filmu *The Cowboy Capital*. Cztery lata później wraz z miejscowym historykiem, rodowitym mieszkańcem Bandery, potomkiem pierwszych polskich osadników Royem Dugoshem i utalentowanym filmowcem, absolwentem The Art Institute of San Antonio Dakotą Wortmanem, postanowiliśmy uchwycić duszę Bandery, światowej stolicy kowbojów.

Premiera filmu odbyła się 20 lipca 2023 roku w jednym z najsłynniejszych barów Honky Tonk w Teksasie w 11TH Street Cowboy Bar w Banderze. Pojawiło się na niej ponad 300 mieszkańców miasta. Zainteresowanie filmem jest tak duże, że stale odbywają się projekcje dokumentu w Banderze i okolicznych miejscowościach (w bibliotekach,





domach kultury, na ranczach dla turystów).

W Polsce film był prezentowany w październiku 2023 na zamkniętym pokazie dla mediów w kinie Kinogram (Fabryka Norblina) oraz na dwóch pokazach w Strzelcach Opolskich.

Do tej pory nasz film pojawił się na festiwalach:

Wild West Film Festival (St. Vacaville, USA)

Festiwal Siły Marzeń (Warszawa, Polska)
WAPI – II Otwocki Festiwal Filmów Podróżniczych (Otwock, Polska)

Taste of Polonia (Chicago, USA)

XVIII Festiwal Polonijny Losy Polaków (Warszawa, Polska)

51' Annual ICVM CROWN AWARDS (Franklin / Nashville USA)

KICK OFF International Film Festival (Warszawa, Polska) – top 5

International Polish Film Festival (Warszawa, Polska) – finalista

20th New York Polish Film Festival (New York, USA)

57th WorldFest – Houston International Film Festival 2024 (Houston, USA)

43 Piknik Country w Mrągowie (Mrągowo, Polska)

30th San Antonio Film Festival (San Antonio, USA)

Poznański Przegląd Filmowy (Poznań, Polska)

19th Austin Polish Film Festival (Austin, USA)

Nagrody:

GRAND PRIX na XVIII Festiwalu Polonijnym Losy Polaków (Warszawa, Polska)

57th WorldFest – Houston International Film Festival 2024 – Golden Remi Award (Houston, USA).

**PREZENTACJA FILMU W PIĄTEK
O 18.00 W NICKELODEONIE!**



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.



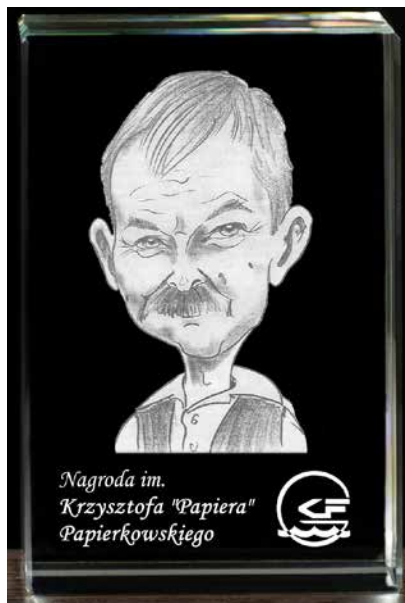
NAGRODA IM. KRZYSZTOFA „PAPIERA” PAPIERKOWSKIEGO

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. Był osobą ponadprzeciętnie aktywną i pomysłową; 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”;
- 2023 – Jan Plata-Przechlewski za wieloletnie sprawowanie funkcji redaktora naczelnego „Informatora Gdańskiego Klubu Fantastyki” i doprowadzenie go do poziomu przyninu.



Regulamin Nordconu 2024

I. Konwent i Organizator

1. Konwent Polskich Klubów Fantastyki NORDCON 2024 (w skrócie Nordcon lub Konwent) odbywa się w dniach 3–8 grudnia 2024 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 80-389 Gdańsk, ul. Śląska 66B, 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 3 grudnia od godziny 14.00. Uczestnicy powinni zdać pokoje hotelowe w niedzielę 8 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

BUFET ŚNIADANIOWY

Codziennie 9:00–11:00 (można zamówić
do 19:00 poprzedzającego dnia w recepcji hotelowej)

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

Czwartek–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:



Bursztynowy miecz
Marta Mrozińska



Pięka Piekara
Ja, inkwizytor
MIASTO
SŁOWA ROZEGO
Jacek Plekata



Życzliwość
John Ajvide Lindqvist



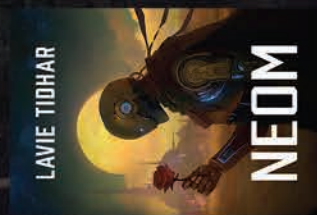
Duchy na rozstaju dróg



Kruche nici mocy
V.E. Schwab



Historia Śródziemia t. 5
Utracona droga
J.R.R. Tolkien



Neom
Lavie Tidhar



Wicked
Gregory Maguire

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

znak *litera
nova*

**ZYSK I S-KA
WYDAWNICTWO**

EGMONT
Polska



VIRT OFFICE



REBIS

KREATORIUM
COMI

ISSN: 1425-5952

