

Fantastyczna Rzeczpospolita Zjazd Elekcyjny na Dzikich Polach



4-7.12.2014

**PRIMAVERA CONFERENCE & SPA
JASTRZĘBIA GÓRA**

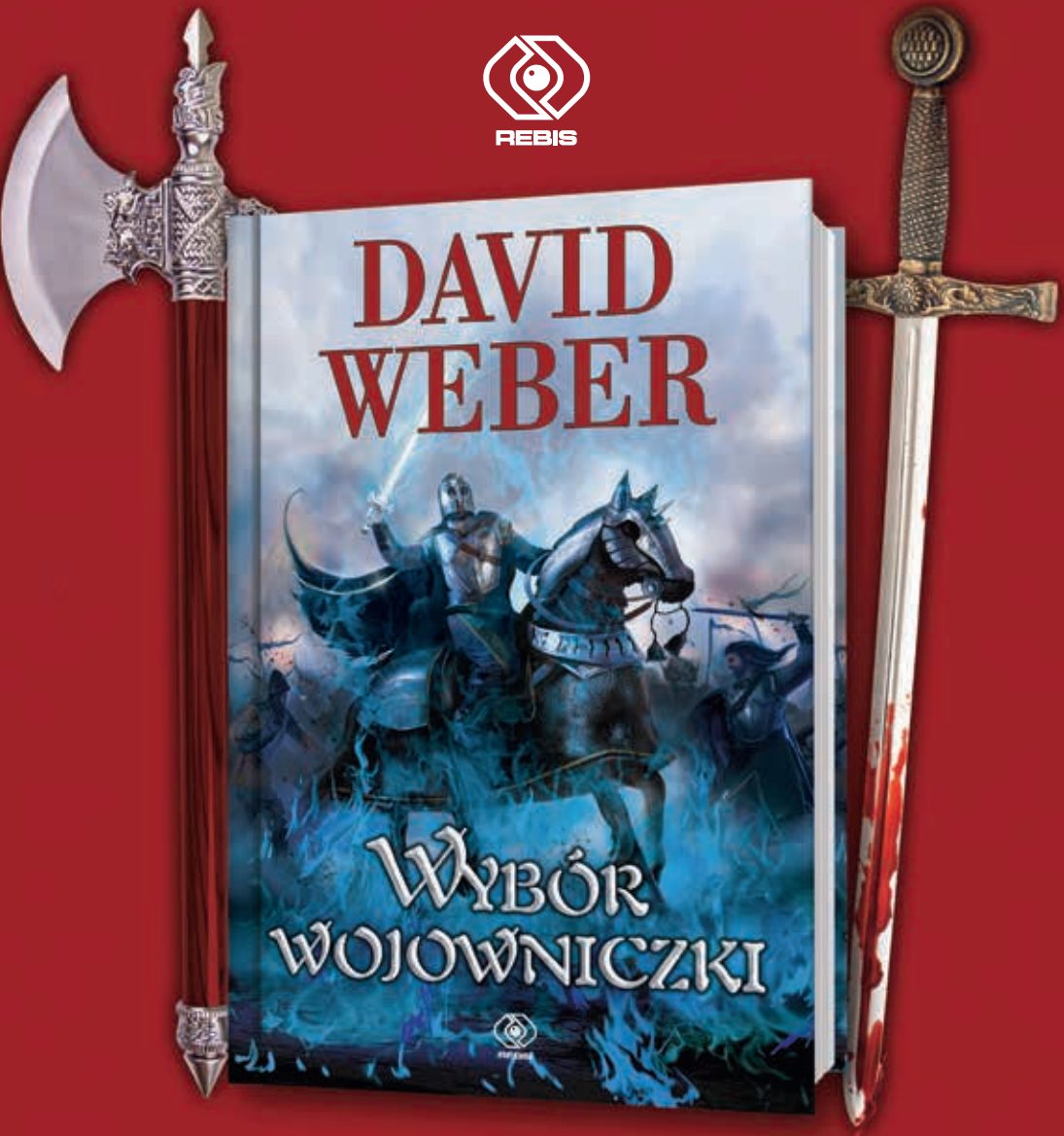
ORGANIZATOR



GDŃSKI KLUB FANTASTYKI



REBIS



IV tom cyklu pełnej rozmachu epickiej fantasy
„Przygody Bahzella Bahnaksona” (*Przysięga Mieczy,
Zaprzyśnięzony Bogu Wojny, Przysięga Wietrznego Jeźdźca*).

HRADAŃSKI KSIĄŻĘ, PIERWSZY WIETRZNY JEŹDZIEC W HISTORII
POWRACA W NAJNOWSZEJ ODSŁONIE SWYCH PASJONUJĄCYCH PRZYGÓD!



REWELACYJNA SERIA FANTASY

„ARCHIWUM
BURZOWEGO ŚWIATŁA”



SZUKAJ W DOBRYCH KSIĘGARNIACH
WIĘCEJ INFORMACJI NA WWW.MAG.COM.PL

Wydawnictwo

MAG

LET'S
PLAY

Real **Games**
Real **Fun**

www.LetsPlayGames.pl



KUŹNIA GIER

www.kuzniagier.pl



GRY NA ZAMÓWIENIE

Gry na Zamówienie

www.GryNaZamowienie.pl
stworzymy planszówkę dla twojej firmy,
organizacji czy miejscowości.



Fajne RPG

www.FajneRPG.pl

najlepsze gry fabularne po polsku
(Wolsung, Savage Worlds, Adventurers)

MAGIA I MIECZ

Magia i Miecz

www.MagiaiMiecz.net
kultowy magazyn o RPG powrócił.
Wielki sukces crowdfundingu.



van der Book

VAN DER BOOK

www.vanderBook.pl
fantastyczne powieści i antologie

YANS

KLASYCZNE SCIENCE FICTION
Z RYSUNKAMI
ROSIŃSKIEGO I KASPRZAKA!



Premiera:
wrzesień 2014

Premiera:
grudzień 2014

Premiera:
marzec 2015

Krwawy konflikt o władzę wyniszcza ostatnią ludzką kolonię na Ziemi.
Tajemniczy agent specjalny Yans
podejmuje walkę o ocalenie mieszkańców.

NOWA EDYCJA TO 3 ALBUMY ZBIORCZE
ZAWIERAJĄCE KOMPLET 12 TOMÓW SERII,
MATERIAŁY DODATKOWE, SZKICE, WYWIADY

FANTASTYKA PEŁNA AKCJI

SCIENCE FICTION
KLASY DRAGEUS

WWW.DRAGEUS.COM

SERIA
Star Carrier



SERIA
Nexus



Złodzieje
Planet



Obca
Pamięć



Red
Rising



SERIA
Odyssey One





Q-WORKSHOP.COM



PRODUCENT
NIEZWYKŁYCH KOŚCI





Szlachetne Siostry! Szlachetni Bracia!

Po raz kolejny obowiązek i miłość do Rzeczypospolitej wezwały was, by stawić się na tych Kresach Północnych, do naszego obozu. Tu zapadną decyzje, które będą wspominać nasi potomkowie na wiele pokoleń, póki ostatnia pieśń o naszych rodach nie przebrzmi.

Pierwszym naszym obowiązkiem jest oczywiście wybór nowego Królewskiego Majestatu. Jak wiecie od postaćów, Bogusław I Dusigrosz uciekł z kraju wywożąc skarby koronne. Tak więc zgodnie z paktami musimy wybrać nowego władcę, aby doprowadził naszą Rzeczpospolitą do większej chwały.

Jako że na poprzednim zjeździe, wielu postów nie stanęło własnymi osobami na głosowanie, gdyż przejęci troską o Ojczyznę debatowali do późna posilając się i nawilżając gardła przywiezionymi trunkami, wprowadziliśmy nowy obyczaj. Każdy z postów rejestrujący się w obozie otrzyma szabelkę, którą może przekazać w dowolnym momencie swojemu faworytowi, aby ten już pilnował głosów. Baczcie również na możnych Gości naszego zjazdu, którzy przywieźli ze sobą głosy nieobecnych – mogą oni stać się możnymi sojusznikami. Również czyny sławetne jak zwycięstwa w konkursach wszechobecnych podczas zjazdu mogą Waszmościom głosów przysporzyć.

Pamiętajmy jednak o drugiej przyczynie zjazdu! Wojska Džen-Der Khana zbliżają się do granic Rzeczypospolitej. Zgodnie z tradycją i obowiązkiem naszego stanu, sięgnijmy po szablę, aby odeprzeć najeźdźcę. Na pohybel!

W celu wzmocnienia naszych sił, wezwano do obozu grupę najemników, którzy wspomogą nas w naszych działaniach. A żeby nie rzucać słów na wiatr, zrobią pokaz swych umiejętności. Ci, którzy dawno szablą nie władali, mogą zaś skorzystać z porad mistrza fechtunku.

Niech fantazja podlana zacnymi trunkami dorównuje zrodzonej w lwich sercach odwadze!



ORGANIZATORZY

Koordynator	Interrex	Adam „Ceti” Cetnerowski
Z-ca koordynatora	Kasztelan	Piotr „Prezes” Mazurowski
Z-ca koordynatora	Marszałek Dworu	Marta „Tandi” Witkowska
Z-ca koordynatora ds. finansowych	Skarbnik	Michał Szklarski
Szef recepcji	Kwatermistrz	Adrian „Pucek” Czerwiński
Recepcja	Pisarz	Joanna Piszczek
Recepcja	Pisarz	Dawid Dobrzański
Szef publicystyki	Kanclerz	Karolina „Mangusta” Kaczkowska
Publicystyka	Podkanclerz	Grzegorz „Ogan” Szczepaniak
Szef Działu Gier	Hetman Koronny	Michał „Michael” Kozina
Dział Gier	Hetman Polowy	Bartosz „Buzia” Choiński
Happeningi	Miecznik	Jarosław „Biały” Białkowski
Konsole	Mechanicus	Krzysztof Ciszewski
Szef Działu Filmowego	Histrion	Maciej „Will Wheaton” Dawidowicz
Dział Filmowy	Jokulator	Paweł Papierkowski
Dział Filmowy	Jokulator	Bartek Gwozdecki
Szef księgarni	Bakałarz	Janusz Piszczek
Księgarnia	Żak	Tomasz „Student” Świderski
Happeningi	Trefniś	Maciej „Malcolm” Mikołajczak
Rozrywka	Trubadur	Wojciech „Spider” Ratajczak
Logistyka	Oboźny	Mariusz Czach
Logistyka	Oboźny	Bartek Pietrzak
Kawiarenka	Podczaszy	Piotr „Cypis” Rutkowski
Ochrona	Wachmistrz i jego Rębajłowie	

CZERWONY KARZEŁ wydanie specjalne 26

ZESPÓŁ REDAKCYJNY: Karolina Kaczkowska, Grzegorz Szczepaniak

WSPÓŁPRACA: Adam Cetnerowski, Piotr Mazurowski, Marta Witkowska

OKŁADKA: Agata Plank

RYSUNKI: Agata Plank, Jan Plata-Przechlewski, Piotr Terszel

KOMIKS: Tomasz Mering

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

NAKŁAD: 450 egzemplarzy **ISSN:** 1425-5952

**PUBLIKACJA DOFINANSOWANA ZE ŚRODKÓW
SAMORZĄDU WOJEWÓDZTWA POMORSKIEGO**



GOŚCIE NORDCONU

JACEK KOMUDA

Historyk, znawca Rzeczypospolitej szlacheckiej oraz Kozaczyzny zaporoskiej. Miłośnik szabli i koni. Mówi o sobie: „warchoł i pijanica dzikopolowy”. Autor powieści i opowiadań historycznych osadzonych w realiach XVII wieku. Autor scenariusza do gry komputerowej *Wiedźmin*. Był redaktorem miesięczników o grach komputerowych „Gamestar”, pracował również w „Clicku!” i „Komputer Świat Gry”. Właściwie od zawsze chciał opowiadać i kreślić historie, więc w zależności od tego, w jakim był wieku, chciał zostać reżyserem, artystą, pianistą i na końcu wreszcie – pisarzem. Wolny czas spędza najchętniej na koniu w polu i na rekonstrukcji historycznej.

**ALEKSANDRA MOCHOCKA**

Aka-fanem zajmującym się *science fiction*, kulturą popularną, kulturą uczestnictwa oraz grami niecyfrowymi. Anglistka z doktoratem w zakresie literaturoznawstwa, uczy m. in. na pierwszych w Polsce studiach licencjackich z badania i projektowania gier GAMEDEC (UKW w Bydgoszczy), których koncepcję współtworzyła. Od 1995 w fandomie. Razem z Michałem Mochockim pisała dla „Magii i Miecza” oraz magazynu „Portal”. Tłumaczyła podręczniki do D&D, ale preferuje *storytelling* (najchętniej w *Zewie Cthulhu*). Notoryczna prelegentka konwentowa. Od czterech lat sędziuje w Złoty Toporach, konkursie na najlepszego mistrza gry i najlepszego gracza.

**MICHAŁ MOCHOCKI**

Anglista, dr literaturoznawstwa; działacz Polskiego Towarzystwa Badania Gier; konsultant ds. gier edukacyjnych w wydawnictwie Nowa Era; popularyzator kultury I Rzeczypospolitej; członek Kapituły Quentina – konkursu na najlepszy polski scenariusz RPG. W światku RPG-owym kojarzony przede wszystkim z Dzikimi Polami, z którymi związany jest od ponad 10 lat. Nim został dumnym współtwórcą drugiej edycji systemu, był redaktorem działu DP w „Portalu”, autorem wielu artykułów i scenariuszy i organizatorem sarmackich punktów programu na konwentach.



Współautor pierwszego dodatku do II edycji Dzikich Pól – „Pan Brat”, pisywał też materiały do *Wiedźmina*, *Zewu Cthulhu*, *Wampira* i *Neuroshimy* (w tym kampanię „Zabić szczura”), przetłumaczył na polski kilka dodatków do *Dungeons&Dragons*. Zawodowo pracuje jako adiunkt na filologii angielskiej Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego. Organizator specjalizacji „GAMEDEC – badanie i projektowanie gier” na innowacyjnym kierunku „Humanistyka drugiej generacji”, otwartym na UKW w 2013/2014. Tam uczy i srogo egzaminuje z RPG-ów na przedmiocie „Projektowanie gier role-playing”.





BARBARA KARLIK

Harfiarka, gra historycznymi metodami na replice XVI-wiecznej harfy celtyckiej. Jej repertuar to zarówno współczesny folk celtycki jak i muzyka dawna, współczesna i własne utwory, inspirowane legendami, książkami fantasy i rozegranymi larpami. Grywa też w RPG, po obu stronach kostek, poza tym tańczy, śpiewa, rysuje i głaszcze koty.



JACEK INGLOT

Polski pisarz science fiction i nie tylko. Ukończył Liceum Ogólnokształcące Nr 1 we Wrocławiu i filologię polską na UW. Po studiach pracował jako nauczyciel, później jako redaktor, mieszka i tworzy we Wrocławiu. Debiutował opowiadaniem *Dira necessitas* („Feniks” 2/1986). Autor powieści *Inquisitor* (1996, wznowienia w 2006 jako *Inquisitor. Zemsta Azteków*) i *Quietus* (1997, wydanie rozszerzone 2011) (obie nominowane do Nagrody im. Janusza A. Zajdla) oraz zbioru opowiadań *Bohaterowie do wynajęcia* (2004, wspólnie z Andrzejem Drzewińskim). Przez wiele lat był czynnym krytykiem na łamach „Fantastyki” i „Nowej Fantastyki”, publikując liczne recenzje i artykuły. Od połowy lat 80. publikuje również opowiadania, w sumie napisał ich ok. 30, szczególnie zastrzyknął tekstami będącymi satyrą na polski fandom fantastyczny, takimi jak *Science and Fiction, Inc.*, *Las liberte* i *Brzózka i mistrzowie* (opublikowane wbrew woli autora jako *Brzózka i bohaterowie*), które ukazały się w miesięczniku „Science Fiction”. Publikował opowiadania i teksty publicystyczne w „Feniksie”, „Nowej Fantastyce”, „Sfinksie” oraz „Playboyu”. Jego pierwszą powieścią o tematyce współczesnej jest *Porwanie sabinek* (2008). W 2009 roku wydał baśń fantasy dla dzieci *Eri i smok*, a trzy lata później ukazała się jego powieść *Wypędzony*, opowiadająca o Wrocławiu w 1945 roku. Ingłot nie ogranicza się do jednej konwencji literackiej. Pisze zarówno hard SF, jak i fantasy, horror czy historię alternatywną, dobrze sobie radzi również w mainstreamie, tworząc powieści sensacyjne i historyczne.



PAWEŁ PALIŃSKI

Urodzony w 1979 roku w Warszawie. Debiutował w „Fahrenheitie”, następnie pojawił się w „Nowej Fantastyce”. Wniósł swój drobny wkład do antologii horroru *Pokój do wynajęcia* i *Trupojad*. Zebrał za te dokonania dobre i złe recenzje – tych pierwszych zbierało się odrobinę więcej. W Fabryce Słów zadebiutował w 2009 roku autorskim zbiorem opowiadań *4 pory mroku*. To wszystko wydarzyło się na przestrzeni czterech ostatnich pracowitych lat. Po ukończeniu stołecznej uczelni w 2005 roku, gnany tolkienowską wręcz tęsknotą, wybrał dobrowolne wygnanie i ruszył na południe Polski – w stronę gór. Obecnie przemierza Kotlinę Sandomierską. Góry wydają się coraz bliższe.



DZIKIE HORDY DZEN-DER KHANA
ZAGRAZAJĄ RZECZYPOSPOLITEJ !!!





Godziny	Akademia	Sala Tronowa	Alkierz
	sala prelekcyjna	sala filmowo-widowiskowa	sala filmowo-prelekcyjna
14.00	Jarek Białkowski: Warsztaty rysunkowe		
15.00			
16.00			
17.00	Karolina Kaczkowska: Wizerunek konia w (pop)kulturze		Filmy
18.00			Grzegorz Szczepaniak: Muzyczne wizje Śródziemia
19.00	Karolina Kaczkowska, Grzegorz Szczepaniak: Benefis „Czerwonego Karła”		
20.00			Wielkie Otwarcie Związku Elekcyjnego
21.00	Kaczkowisko		Filmy

UWAGA!!!

**INFORMACJE O GODZINACH WYDAWANIA POSIŁKÓW,
OTWARCIA KSIĘGARNI
ORAZ INYCH ZACNYCH PRZYBYTKÓW
ZNAJDUJĄ SIĘ NA OSTATNIEJ STRONIE**



nordcon 2014

PROGRAM – CZWARTEK



Godziny	Szulernia	Gdzie indziej
	planszówki i karcianki	
12.00	JEST DOBRZE Pędzące żółwie	
13.00		
14.00	JEST WSPANIAŁE Smallworld Underground	
15.00		Jarek Białkowski: Warsztaty walki szablą (lekcja 1)
16.00		
17.00		
18.00		
19.00		
20.00		NIE WIEM, GDZIE JESTEM Frag: eliminacje #1 Splendor
21.00		
22.00		
23.00	POLSKA, MIESZKAM W POLSCE Dilbert: eliminacje #1 Mascarade	

SIOSTRY I BRACIA

JUŻ DZIŚ WEŹCIE LOS W SWOJE RĘCE!

WIELKA REGLAMENTOWANA LOTERYJA FANTOWA

PO RAZ KOLEJNY OTWIERA PRZED WAMI SWE PODWOJE!

KAŻDY LOS WYGRYWA!

NATYCHMIAST MOŻESZ SPRAWDZIĆ, CO WYGRAŁEŚ

I NIE MUSISZ CZEKAĆ NA OGŁOSZENIE OFICJALNYCH WYNIKÓW!

NIE MAMY KOMPUTERÓW, WIĘC PAD SYSTEMU NAM NIE GROZI!

NA PECHOWCÓW (PUSTY LOS) CZEKA NIESPODZIANKA!





Godziny	Akademia	Sala Tronowa	Alkierz
	sala prelekcyjna	sala filmowo-widowiskowa	sala filmowo-prelekcyjna
9.00		Filmy	Festiwal Filmów Unikalnych. Sesja 1
10.00			
11.00	Piotr Taczała: O rytmach alg		
12.00	Konkurs Fandomu	Wojtek Sedeńko: Moja przygoda z fantastyką, czyli od OKFiSF do dzisiaj	
13.00	Jacek Ingot: Przyszłość, głupku! Czy XXI wiek będzie ostatnim w dziejach Polski?	Filmy	
14.00	SPOTKANIE AUTORSKIE z PAWŁEM PALIŃSKIM		Izabela Madeja: Konkurs filmowy TOP 17
15.00	Michał Łukasz Mochocki: Sarmacki zwrot kulturowy w XXI wieku		
16.00	SPOTKANIE AUTORSKIE z JACKIEM KOMUDĄ		Spotkanie Organizacyjne POLCON 2015
17.00	Paweł Pałński: Hera, koka, hasz, LSD		Filmy
18.00		KONCERT BARBARY KARLIK	
19.00			Angmar Party
20.00	Warsztaty Tanga	Wieczór wspomnień o Pierwszym Pokoleniu polskiego fandomu	Filmy

RYCERZU PAMIĘTAJ!

Jeśliś jest bezkonny, karoca do Gdyni odjeżdża w niedzielę rano. Kup glejt na przejazd zawnazasu!!





Godziny	Szulernia	Gdzie indziej
	planszówki i karcianki	
12.00	GWIEZDNE WOJNY Fasolki Safari Dilbert eliminacje #2	
13.00		
14.00	POLAND BALLS SPACE MARINE Uga Bunga Frag: eliminacje #2 Szkoła alchemii	
15.00		Jarek Białkowski: Warsztaty walki szablą (lekcja 2)
16.00		
17.00		
18.00		
19.00		
20.00		KONIEC UNII Sabotażysta Palce w palce Dilbert: eliminacje #3
21.00		
22.00		
23.00	ZOMBIE Jungle Speed Hanami Czarne historie	

FESTIWAL FILMÓW UNIKALNYCH

KRÓTKA INSTRUKCYJA DLA WIDEOMANYAKÓW,
W KRÓTKICH ŻOŁNIERSKICH SŁOWACH SPISANA,
ABY KAŻDY Z BRACI I SIÓSTR SZLACHTY ZROZUMIAŁ:

1. Stawiasz się w piątek i sobotę między 9.00 a 14.00 w Alkierzu.
2. Oglądasz bezceństwo tam prezentowane.
3. Odbierasz pismo urzędowe po każdej prezentacji.
4. Wypełniasz i oddajesz w Kwatermistrzostwie lub Alkierzu do godziny 15.00 w sobotę.
5. Królewskie wyróżnienie dla najlepszych oraz losowo dla każdego, kto odda choć jedno pismo.





Godziny	Akademia	Sala Tronowa	Alkierz
	sala prelekcyjna	sala filmowo-widowiskowa	sala filmowo-prelekcyjna
9.00		Filmy	Festiwal Filmów Unikalnych. Sesja 2
10.00			
11.00	Maciej Górczyński: Planeta Małp	Związek Stowarzyszeń Fandom Polski	
12.00	Barbara Karlik: Historia harfy celtyckiej	Forum Fandomu	
13.00	Jacek Komuda: Dlaczego Polska szlachcka?	Filmy	
14.00	Aleksandra Mochocka, Michał Łukasz Mochocki: Sarmackie kobiety, czyli Potwór Gender w 1-szej Rzeczpospolitej		
15.00	Piotr Taczała: Karaimi. Najmniejsza mniejszość		
16.00	Jacek Ingot: Sarmacki obłąd		
17.00	Michał Cholewa, Piotr Cholewa: Bitwa o Midway		
18.00	Paweł Paliński: Opętania w kontekście psychiatrii międzykul- turowej		
19.00	Karolina Kaczkowska: Fantastyka i historia w <i>Zamku Kaniowskim</i> Seweryna Goszczyń- skiego		Jacek Falejczyk: Po co nam ta cała Ma- rynarka Wojenna?
20.00		Finał Loterii, Konkurs Strojów i Zamknięcie Zjazdu	
21.00	Warsztaty Tanga		Filmy





Godziny	Szulernia	Gdzie indziej
	planszówki i karcianki	
12.00	FORMATOWANIE Dilbert: finał	Jarek Białkowski: Warsztaty walki szablą (lekcja 3)
13.00	Frag: finał Dixit	
14.00	PIERWSZE STARCIE piłkarzyki: turniej (posiadacze szalików klubowych grają za free)	TONITRUA FIRMAMENTO: Wiec Wyborczy
15.00	Double Timeline	Pokaz Towarzystwa Rekonstrukcji Historycznej Chorągiew Jakuba Wejhera
16.00	DOGRYWKA Small World wszystkie edycje – kosmiczny mix – zunifikowany pas mistrza 7 cudów	
17.00		
18.00		
19.00		
20.00	ZERWANY GWINT Shogun King of Tokyo	
21.00	MOKRO Melanżeria: Zestaw Imprezowy	PIDZAM PARTY
22.00	Arkana Miłości: Zestaw Specjalny SWING	
23.00	BIAŁY ŚNIEG Koncept Ostatnia wola	

czerwony karzeł



Numer 1 (18) 2015 „Czerwonego Karła” ukaże się w lutym przyszłego roku. Wciąż masz szansę zostać autorem tego legendarnego fanzinu. Nie zwlekaj, tylko przyślij nam swoje prace. Najlepsze materiały zostaną opublikowane!

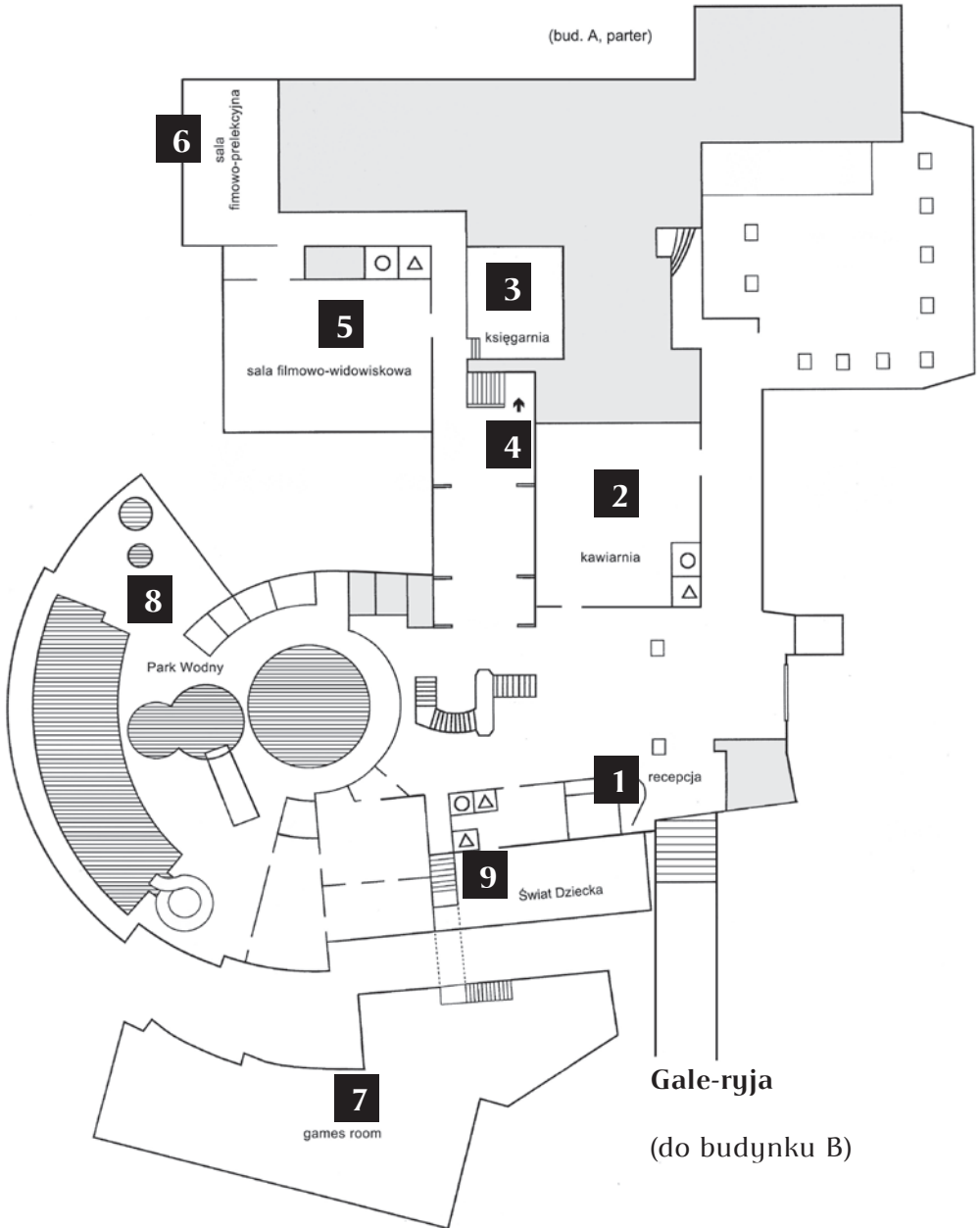




nordcon 2014

PLANY – BUDYNEK A

(bud. A, parter)



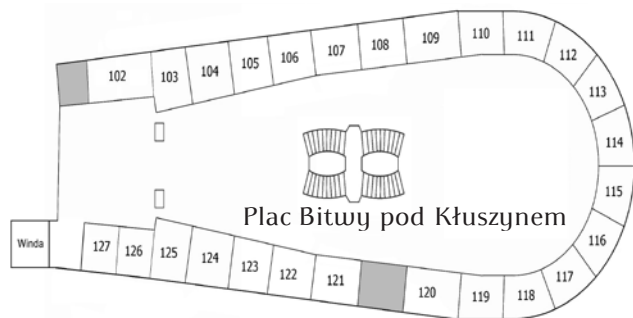
LEGENDA:

- 1. Kwatermistrzostwo
- 2. Rzym
- 3. Skryptorium

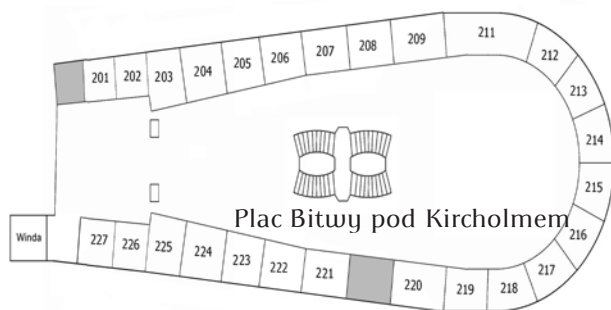
- 4. Jama
- 5. Sala Tronowa
- 6. Alkierz

- 7. Szulernia
- 8. Czarcie Bagna
- 9. Infantorium

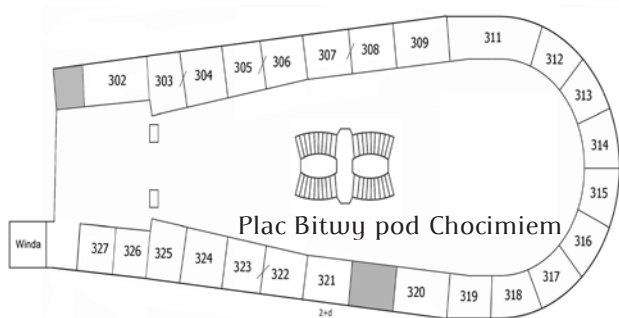




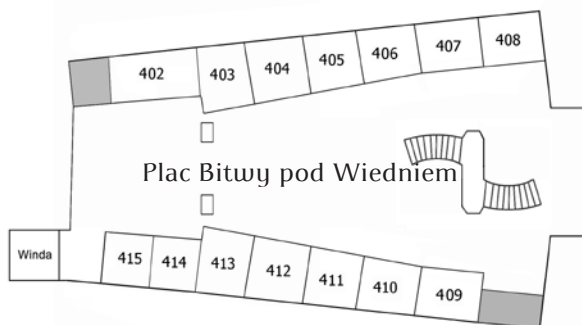
I Piętro



II Piętro



III Piętro



IV Piętro

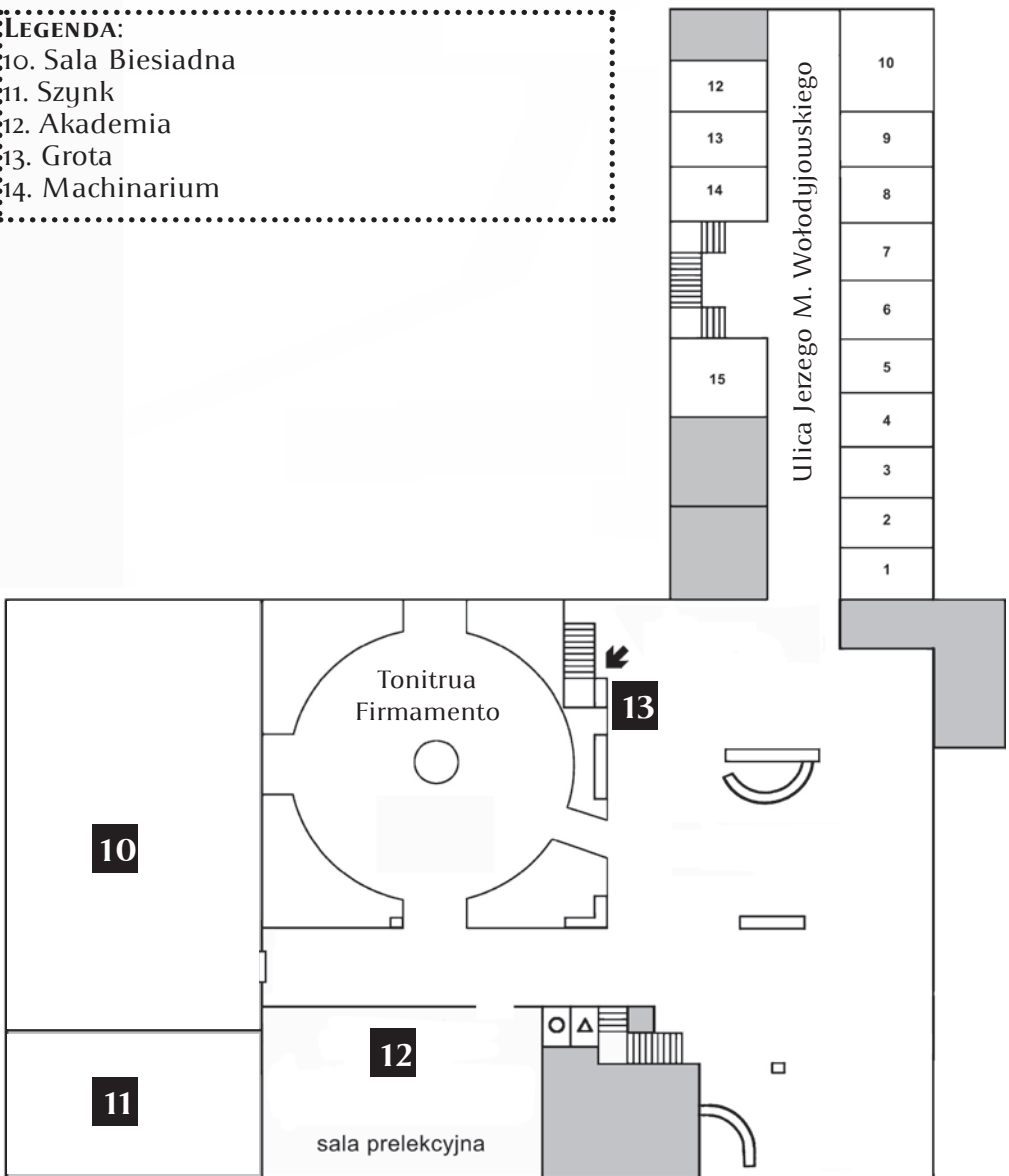


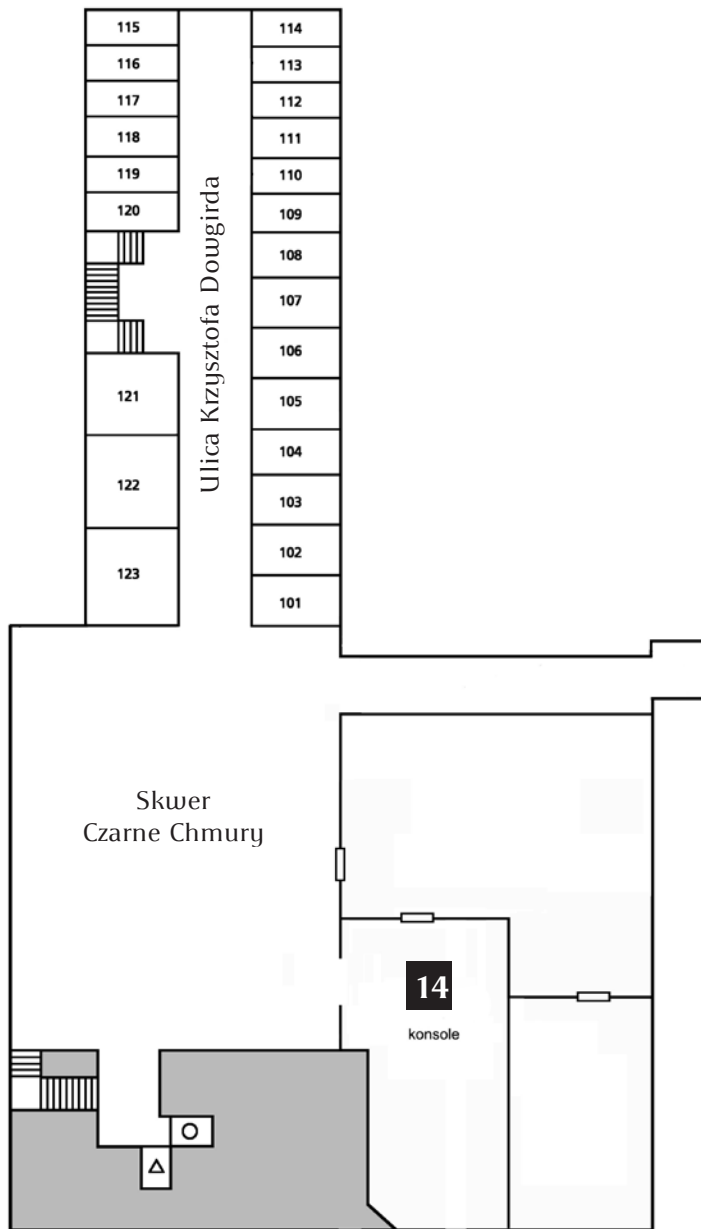


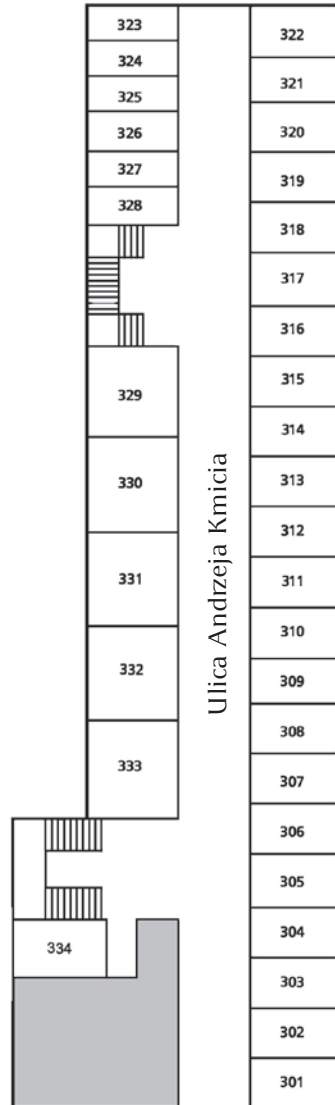
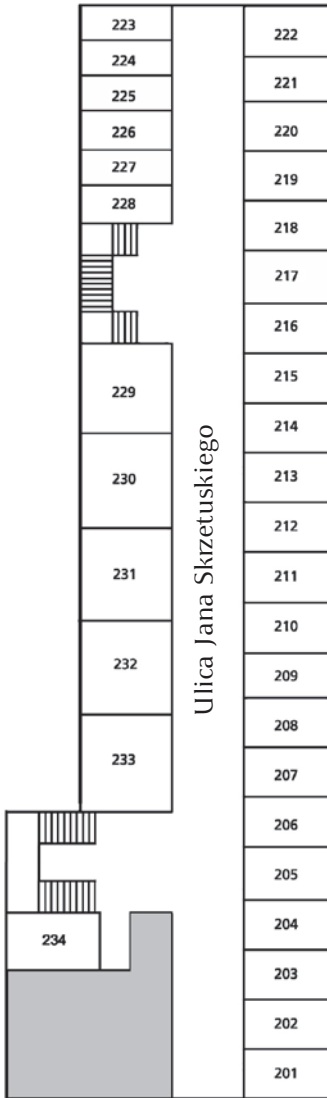
nordcon 2014

PLANY – BUDYNEK B

- LEGENDA:**
- 10. Sala Biesiadna
 - 11. Szynek
 - 12. Akademia
 - 13. Grota
 - 14. Machinarium









**GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI
PRAGNIE WYRAZIĆ SWOJĄ WDZIĘCZNOŚĆ ZA POMOC
W PRZYGOTOWANIU 28. KONWENTU POLSKICH KLUBÓW FANTASTYKI
NORDCON 2014**

NASTĘPUJĄCYM PODMIOTOM
(w kolejności alfabetycznej)

Drageus
Egmont
Fabryka Słów
Gildia.pl
Goliath
Kreatorium.com
Kuźnia Gier
Let's Play. Wydawnictwo gier karcianych i planszowych
MAG
Magnaro
Lucky Hostel
Polter.pl
Popkultura.info
Powergraph
Q-Workshop
REBIS
Smocze Skarby
Solaris
Supernowa
Urząd Marszałkowski Województwa Pomorskiego
WarBook
Wargaming.net
Znak
Zysk i S-ka





nordcon 2014

PROGRAM – ELEMENTY OGÓLNE

CZWARTEK

20.00–21.00 Sala Tronowa
Wielkie Otwarcie Związku Elekcyjnego
21.00–22.00 Akademia
Kaczkowisko

PIĄTEK

12.00–13.00 Akademia
Konkurs Fandomu
14.00–15.00 Alkierz
Konkurs Fimowy TOP 17
16.00–17.00 Alkierz
Spotkanie organizacyjne POLCON 2015
18.00–19.00 Sala Tronowa
Koncert BARBARY KARLIK
19.00–20.00 Alkierz
Angmar Party

SOBOTA

11.00–12.00 Sala Tronowa
Spotkanie Związku Stowarzyszeń Fandom Polskich
12.00–13.00 Sala Tronowa
Forum Fandomu
14.00–15.00 Tonitrua Firmamento
Wiec Wyborczy
20.00–21.00 Sala Tronowa
Finał Loterii
Konkurs Strojów
Ogłoszenie Wyników Elekcji
Zakończenie Związdu





ZBIERANIE SZABEL, CZYLI GRA ELEKCYJNA NA NORDCON 2014 ZAPLANOWANA

1. W Grze Elekcyjnej może wziąć udział każdy akredytowany uczestnik Nordcon (wyjąwszy członków Grupy Organizacyjnej oraz Gości).
2. Celem Gry Elekcyjnej jest zebranie największej liczby głosów elekcyjnych (szabel).
3. Zwycięzca gry elekcyjnej zostanie koronowany królem/królową Fantastycznej Rzeczypospolitej podczas zakończenia Nordconu. Jako nagrodę otrzyma on akredytację oraz noclegi podczas Nordconu 2015.
4. Głosy elekcyjne są reprezentowane przez plastikowe szabelki rozdawane przez organizatorów Nordconu.
5. Głosy elekcyjne są rozdawane według następujących zasad:
 - a. Każdy akredytowany uczestnik otrzymuje jeden głos podczas akredytacji w Recepcji
 - b. Każdy Gość Nordconu otrzymuje dodatkową pulę głosów
 - c. Zwycięzcy konkursów otrzymują głosy jako część nagród
 - d. Uczestnicy Wiecu Wyborczego (sobota) otrzymują po jednym dodatkowym głosie
 - e. Za udział w wybranych punktach programu
6. Głosy elekcyjne można dowolnie przekazywać innym uczestnikom Nordconu.
7. Uczestnicy, którzy chcą awansować do finału, muszą zarejestrować swoje głosy. W sobotę do godziny 12:00 składają zebrane głosy w Recepcji. Pięciu uczestników z największą liczbą głosów awansuje do finału.
8. Finaliści mają prawo wystąpić na Wiecu Wyborczym, który odbędzie się w sobotę o godzinie 14:00 w Kopule Gromu. Podczas Wiecu Wyborczego głosy zostaną oddane uczestnikom.
9. Finaliści składają zebrane głosy (łącznie z tym przedstawionymi wcześniej) w sobotę do godziny 20:00 w Recepcji.
10. Podczas zakończenia Nordconu zostanie ogłoszony i koronowany zwycięzca Gry Elekcyjnej.





DIALOGI Z SIENKIEWICZEM

SARMACKIE

Oleńka [do Kmicica]:

— Jądrus twoich niegodnam całować...

Krzysia [do Wołodyjowskiego]:

— Już się, panie Michale, wszystko wydało, że wy się z Ketlingiem miłujecie... Ha, trudno – zmogłam się!

Baśka [do Wołodyjowskiego]:

— Głupia Krzysia, głupia! Ja bym wolała jednego Pana Michała, niż dziesięć Ketlinga!

Luśnia [w zamtuzie]:

— Ciągnij! A powoli...

Luśnia:

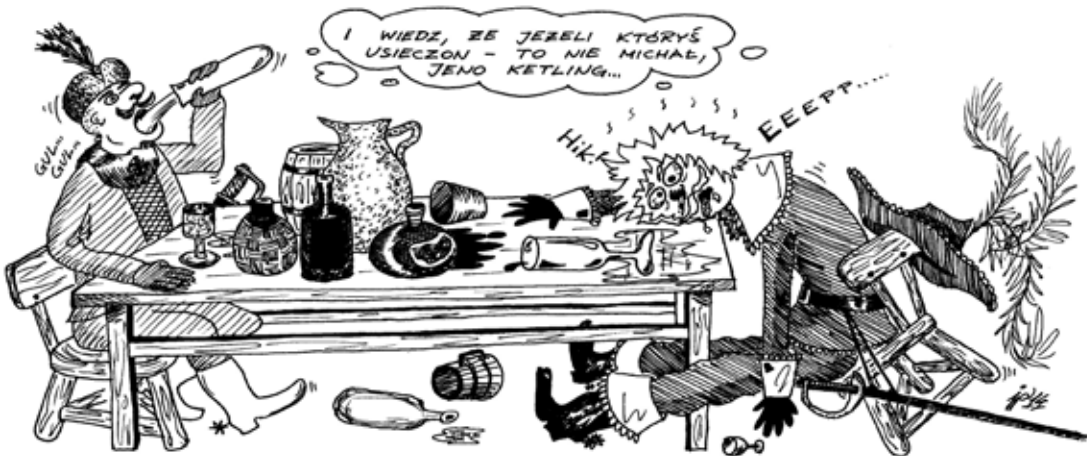
— Pani ci wyrwała jedno, a ja ślubowałem, że wyrwę drugie!

Azja:

— AAAAAUUUUU!!!

Luśnia:

— Już, psu bracie, nie będziesz miał dzieci...



Jan Plata-Przechlewski





Baśka:

— Zali to naprawdę orle gniazdo?

Zagłoba:

— Przecie sama widzisz, Hajduczku, iż nie wrona w nim siedzi!

PRESARMACKIE

Jagienka [do oddziału]:

— Spójrzcie na tego dziada na gościńcu! Wykapany Jurand!

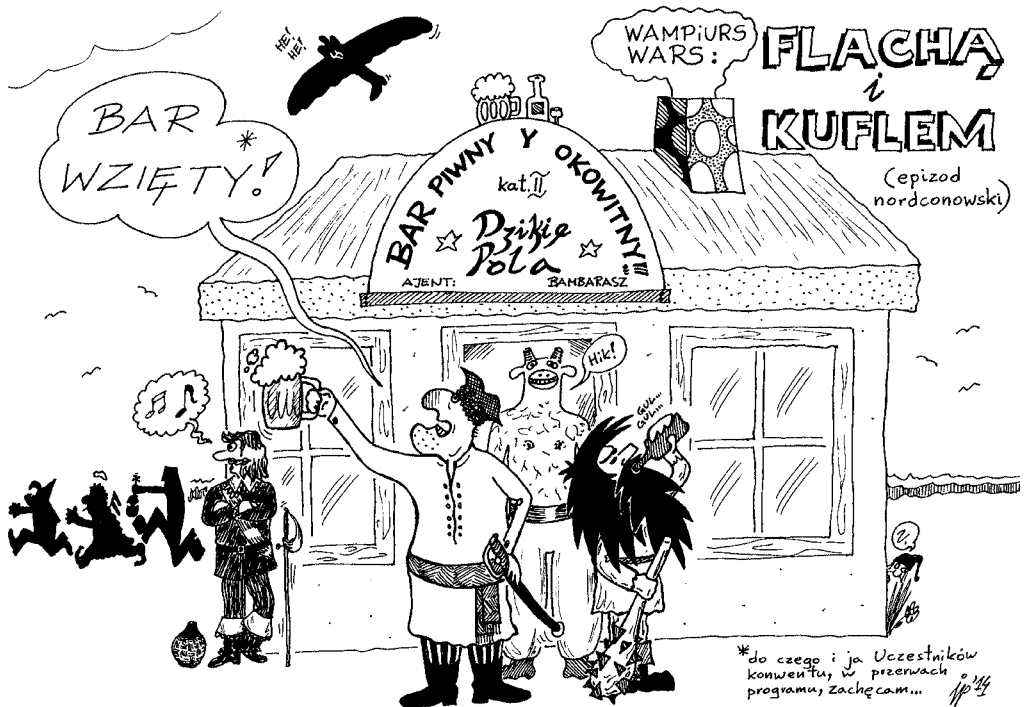
Danusia:

— Cóż za ziele tak pachnie?

Zbyszko:

— Toć moje zioło przecie...

Andrzej Habas Habasiński



Jan Plata-Przechlewski





PLAN ROZGRYWEK NA NORDCONIE 2014

Marszałkowie dwaj zapraszają gawiedź do zabawy i gry. Czym prędzej bierzcie swoje szklance i udawajcie się tłumnie do naszej skromnej siedzibie. A napitku marszałkom nie żałujcie, bo jak tu jeno o suchym pysku sprawy strategicznej ważności planować i omawiać. Ku waszej rozrywce zostało przygotowanych nieco konkursów i masa gier różni- stych. Zachodźcie, ino żwawo!

PROGRAM

CZWARTEK

Jest dobrze (12:00)

Powolny rozruch z użyciem fauny wyści- gowej. Fala za falą. Niedźwiedź za niedź- wiedziem. Miłość za nienawiścią.

Taxi tylko żółte przez Marsylie. Do- ping zalecany przez weterynarza. Zastry- ki w płynie z wanny.

- Pędzące Żółwie

Jest wspaniale (14:00)

Jesteś władcą wszechświata, jesteś wład- cą kosmosu, jesteś władcą małego świa- ta! Świat u stóp, stopy w betonie.

- Small World + Underground

Nie wiem gdzie jestem (20:00)

Komora. Słoik na wątrobę. Czas zacząć tany z szatanem na smyczy.

- Frag: eliminacje #1
- Splendor

Polska, mieszkam w Polsce (23:00)

Nic nie jest pewne, nic nie jest doskonałe. Zaczyna się kolejny dzień z Twojego życia. A przynajmniej tak ci się wydawało.

- Mascarade
- Dilbert: eliminacje #1

PIĄTEK

Gwiezdne Wojny (12:00)

Echo Base, this is Rogue Two. I've found them. Repeat, I've found them.

- Fasolki
- Safari
- Dilbert: eliminacje #2

Poland Ball Space Marine (14:00)

Chwila wypowiedzenia wojny Rosji, w takt hymnu CCCP! Nie brać jeńców ni zagrychy, wygramy, zanim się rozwidni.

- Uga Bunga
- Frag: eliminacje #2
- Szkoła alchemii

Koniec Unii (20:00)

Czy masz bon na mleko? Nie zostaniesz karatekom! Bo jest nadprodukcja smalcu. Sterylizacja wyklucza ferment.

- Sabotażysta
- Palce w palce
- Dilbert: eliminacje #3

Zombie (23:00)

Koniec deprechy. Wszyscy nachlani. Wy- maz pamięci. Tylko woda dozwolona. Łycha i dziwki na wyczerpaniu. Ostatni zamyka pokój grania, byle był fajną la- ską z mega cyckami!

- Jungle Speed
- Hanami
- Czarne historie

SOBOTA

Formatowanie (12:00)

TerraForm//Sting horror... 40%... still In Progress... fatal terror... repeat! y, do U copy? y

Wygrasz przegrasz i tak zapłacisz. Ile można pić? Cycki już się nudzą, a wó- deczka nie smakuje. Jeśli zaczynasz się





zgadzać z tym zdaniem jak najszybciej opuść to pomieszczenie, wykluwa się właśnie w tobie Zło.

Zwycięzcy dowiedzą się w piątek wieczorem jak będzie przebiegał plan finałów.

- Dilbert: finał
- Frag: finał
- Dixit

Pierwsze starcie (14:00)

Pierwsza krew, pierwsza piłka, pierwsze miejsce, dziesiąte piwo!

- piłkarzyki turniej – posiadacze szalików klubowych grają za free
- Double
- Timeline

Dogrywka (16:00)

Byłeś władcą samego siebie! Jesteś naszą własnością! Są oni, którzy chcą wydrzeć nam Ciebie i to co zostało z twojego zwycięstwa, a MY chcemy Ci to zwycięstwo, które jest nasze, pożyczyć. Nie ma ludzi tylko bestie.

- Small World wszystkie edycje – kosmiczny mix – zunifikowany pas mistrza
- 7 cudów

Zerwany gwint (20:00)

Grasz tylko na procentach, czyli okup dla władzy ośrodka gier planszowych, podarki w naturze tylko po weryfikacji służb. Certyfikacja za opłatą. Zdecydowanie wódka nie robi na nas wrażenia. Szukamy prawdziwej lornety.

- Shogun
- King of Tokyo

Mokro (21:00) strój komandosa (część programu sponsorowana)

Zapraszamy do wspólnej zabawy pary, albo materiał na pary, w porywającym tańcu zapoznamy się z tytułami iście szlacheckimi, na bogatości.

Prezentowane gry: Melanżeria: Zestaw Imprezowy, Arkana Miłości: Zestaw Specjalny, SWING

Możliwość wygrania prezentowanych gier

Biały śnieg (23:00)

Ja nie znam tych ludzi. Tekowe meble roztrzaskane, unoszą się toksyczne opary. Uwolnić listonosza!

- nieoficjalny nie_turniej i nie_Trzymany – mistrz tekstyliów zabiera wszystko i tu też, by się mógł oglądać.
- Koncept
- Ostatnia wola

NIEDZIELA – SPRZĄTANIE

Ty psychopato – nie masz już dość! Ale to dobrze – każda para rąk do sprzątania się przyda. Bo skoro wy się bawicie, to wy sprzątacie. Brak winnych, same ofiary.

INFORMACJE DODATKOWE

1. Kobiety w ciąży widocznej, przez szybkę, z dzieckiem na ręku w gipsie i mężczyźni w czarnych podkoszulkach obsługiwani są poza kolejnością (nie mylić z szybciej!).
2. Posiadacze laserów – wstęp wzbroniony albo gwarantowane pałowanie przez Polskiego Chłopa (trwa rekrutacja).
3. Osoby recytujące wiersze mają przerzut kością w grach nie turniejowych, gdy zagrają trąby (może być efekt z organków Casio).
4. Maniacy seksualni czekają na zewnątrz na głębokości 5m pod powierzchnia wody aż im przejdzie.
5. Wszelkie formy przekupstwa Centralnego Banku Gier są aprobowane i mile widziane, byle by nie były włochate.
6. Drwale mogą wnosić siekiery pod warunkiem, że właśnie wracają z pracy.





7. Każdy, absolutnie każdy może zostać premierem państwa CBG.
8. Nie jesteśmy mili, jesteśmy kochani!
9. Jesteśmy seksistami, rasistami, ale piastujemy ważne stanowiska i uchodzi to nam na sucho, mało tego z aprobatą i przyzwoleniem Góry. kto nie zna Góry, ten nie powinien oddychać tym samym powietrzem co my.
10. Widzisz coś dziwnego, to zastrzel to. Certyfikat można nabyć w biurze. Odstrzał bez zezwolenia nie spotka się z nagrodą. Jeśli sam jesteś dziwny, to zastrzel się nie robiąc za dużo bałaganu.

WARSZTATY WALKI SZABLĄ

Szabla to *must have* każdego szanującego się szlachcica, a skoro już ją ma, to wypadałoby nią niezłe władać. Wszystkich szlachciców zapraszamy przeto na warsztaty walki szablą, by mogli kreatury czające się na ich honorusiec, a wszystkie fantastyczne stwory i nieboskie stworzenia aby mogły się przed nimi bronić. Mile widziana własna szabla albo bliżej nieokreślony substytut.

Czas – 3 h: czwartek, piątek około 15.00–16.00, sobota około 13.00–14.00.

Prowadzący: JJ Biały



rysunek: Jan Plata-Przechlewski; inspiracja: Andrzej Habasiński



Smocze Skarby polecają się na Święta ;)

*+20 do picia wina, likieru, szampana
i wszystkich innych alkoholi ;)*



Zapraszamy na:

www.SmoczeSkarby.pl



nordcon 2014

TOWARZYSTWO REKONSTRUKCJI HISTORYCZNEJ CHORĄGIEW JAKUBA WEJHERA

Początki naszego Towarzystwa sięgają 2004 roku, kiedy zaczynaliśmy jako nieformalna grupa miłośników oręża polskiego i jazdy dawnej. Na początku 2011 roku następuje reaktywacja naszej chorągwi; spośród kilku koncepcji wybieramy jedną i we wrześniu 2011 roku rusza projekt zwany „Piechotą Polską”. Tworzymy chorągiew piechoty polskiej z lat 1610–1630 ubranej w tradycyjny strój polski i zwyczajową obłoczystą barwę. Na podstawie dostępnych źródeł rekonstruujemy broń, stroje, sprzęt i wyposażenie obozowe stosowne do danego okresu. Nasza działalność ma na celu przypomnienie roli i wyglądu piechoty polskiej, która – zwłaszcza w pierwszych dziesięcioleciach XVII wieku – niepodzielnie królowała na polach bitew, zanim masowo zaczęto wprowadzać piechotę obcego autoramentu. Sam pomysł utworzenia takich oddziałów wprowadził podczas swych reform wojskowych król Stefan Batory w 1578 roku.

Obecnie projekt „Piechota Polska” pochłania gros naszych sił i środków, stanowiąc jedyny przejaw działalności chorągwi. Cyklicznie bierzemy udział w widowiskach historycznych:

1. Zdobycie Tykocina – w Tykocinie;
2. Jak Szwed pod Bydgoszczą wojował – w Ostromecku;
3. Vivat Gniew – w Gniewie;
4. Narodowe Czytanie – w Redzie;
5. Noc Muzeów.

Do naszych celów należą:

- Kultywowanie tradycji oręża polskiego zgodną z XVII-wieczną sztuką wojenną;
- Krzewienie patriotyzmu i wartości rycerskich, zwłaszcza w pracy z młodzieżą i miłośnikami historii;
- Tworzenie pozytywnego wizerunku regionu opartego na jego historii;
- Pomoc osobom niepełnosprawnym i chorym (zwłaszcza dzieciom i młodzieży);
- Promowanie rekonstrukcji historycznej, fechtunku i łucznictwa jako sposobu spędzania wolnego czasu.

Serdecznie zapraszamy osoby pasjonujące się odtwórstwem historycznym, którym nieobce są ideały rycerskości, zwłaszcza poświęcenie i samodyscyplina w szeregach Chorągwi Wejhera!

Na huczny pokaz rekonstruktorski Chorągwi Jakuba Wejhera
zapraszamy w sobotę około godziny 15.00
na błonia przed budynkiem.





OPIS CO WAŻNIEJSZYCH WYKŁADÓW NA NORDCONIE 2014

Szczegółowy plan spotkań i prelekcji pomieszczon był w zmyślnych tabelariach kilka stronik nazad temu, tymczasem prezentujemy synopsisy najciekawszych lekcji tegorocznych obrad Zjazdu Elekcyjnego.

CZWARTEK

14.00–15.00 Akademia
JJ Biały: Warsztaty rysunkowe

Gdyby Matejko malował mangę, Stańczyk na pewno miałby uszka. Jeśli chcesz narysować bogatego szlachcica albo cytatą brankę, przyjdź na warsztaty efektywnego i efektywnego rysowania. Nie musisz znać szczegółów ludzkiej anatomii, my pokażemy ci, jak to obejść bez uszczerbku dla postaci.

17.00–18.00 Akademia
Karolina Kaczkowska: Wizerunek konia w (pop)kulturze

Koń, jaki jest, każdy widzi...

18.00–19.00 Alkierz
Grzegorz Szczepaniak: Muzyczne wizje Śródziemia

„Parapety” i „szafy” to najlepsze instrumenty, za pomocą których można odmalować kształty i barwy fantastycznych krain. Zapraszam na subiektywny przegląd najciekawszych muzycznych interpretacji Tolkienowskiego uniwersum: minimum słów, maksimum muzyki mistrzów syntezatorów i sekwenserów.

19.00–20.00 Akademia
Karolina Kaczkowska, Grzegorz Szczepaniak: Benefis „Czerwonego Karła”

O najbliższych planach Działu Wydawniczego GKF opowiedzą redaktorzy dwóch z trzech cyklicznie wydawanych przez klub tytułów. Bezpośrednim powodem do tego spotkania była oczywiście reaktywacja „Czerwonego Karła”

PIĄTEK

11.00–12.00 Akademia
Piotr Taczała: O rytmach alg (i innych glonów) czyli nielekkie życie programisty

Jak rozmawiać z komputerem, żeby nie tylko posłuchał, ale i zrobił to, co chcemy. (Przybliżenie podstaw tworzenia algorytmów i programów komputerowych okraszonych anegdotami).

12.00–13.00 Sala Tronowa
Wojtek Sedeńko: Moja przygoda z fantastyką, czyli od OKMFISF do dziś

Bogato ilustrowania opowieść o fandomie, klubach, konwentach, fanzinach, przechodzeniu na zawodowstwo, założeniu księgarni, wydawnictwa, drukarni, seriach cyfrowych, promowaniu fantastyki – piśmie i nagrodzie SFINKS, festiwalu w Nidzicy, Encyklopedii Fantastyki...





13.00–14.00 Akademia

Jacek Ingłot: Przyszłość, głupku! Czy XXI wiek będzie ostatnim w dziejach Polski?

Współcześni Polacy żyją wyłącznie teraz-niejszością, jakby przyszłość miała nigdy nie nastąpić. Duży błąd, bo sielanka się skończyła, tak samo jak proste recepty na nasze kłopoty. Rozważania o zagrożeniach i szansach, jakie stoją przez Polską w najbliższej przyszłości. Czy jesteśmy w stanie podjąć wyzwania, gospodarcze i demograficzne, które przyniosą następne dziesięciolecia? Co nas czeka: cywilizacyjna degrengolada czy nieznanne w naszych dziejach prosperity? Próba skonstruowania możliwych scenariuszy przyszłości, negatywnych i pozytywnych, oraz odpowiedzi na pytanie, dlaczego twórcy współczesnej polskiej SF nie chcą się zajmować kształtem rzeczy, które nadchodzą.

14.00–15.00 Alkierz

Izabela Madeja: Konkurs filmowy – TOP 17

Rozpoznaj jeden z 17 słynnych filmów sf lub fantasy z ostatnich 17 lat. Najciekawsze fragmenty, słynne sceny, znakomici aktorzy, mistrzowskie efekty specjalne. Łatwe pytania i atrakcyjne nagrody.

15.00–16.00 Akademia

Michał Łukasz Mochocki: Sarmacki zwrot kulturowy w XXI w.

Literatura. Gry. Blogi. Memy. Rekonstrukcje historyczne. Muzyka. Kuchnia.

Budownictwo. Polityka i publicystyka. Aktywizm społeczny. Gdzie nie spojrzeć, niemal w każdej sferze kultury (może poza filmem)

zmarłych powstaje Sarmacja. Z niebytu – przez margines – do mainstreamu.

17.00–18.00 Akademia

Paweł Paliński: Hera, koka, hasz, LSD

Eksperymenty USA w czasie zimnej wojny z narkotykami traktowanymi jako broń.

SOBOTA

12.00–13.00 Akademia

Barbara Karlik: Historia harfy celtyckiej

Wczesna harfa celtycka – instrument, symbol i ważny element historii Irlandii – dowiedz się więcej o jej historii i znaczeniu. Czym w zasadzie jest wczesna harfa celtycka? Kto na niej grał? Jak wyglądała tradycja, dlaczego wymarła i jak ma się obecnie? Przyjdź, posłuchaj, zapytaj!

13.00–14.00 Akademia

Jacek Komuda: Dlaczego Polska szlachecka?

Gawęda o najwspanialszej epoką w historii Polski.

14.00–15.00 Akademia

Aleksandra Mochocka, Michał Łukasz Mochocki: Sarmackie kobiety, czyli Potwór Gender w 1-szej Rzeczpospolitej

Najpierw rzut oka na postaci kobiece w popularnej powieści sarmackiej; nie tylko u Jacka Komudy! Potem na kobiety w grach sarmackich: Veto, Dzikie Pola, Mount&Blade: Ogniem i Mieczem. A na koniec najważniejsze: co źródła i historiografia mówią o sytuacji polskich





szlachcianek w prawdziwej I RP (i czy była ona prawdziwie europejska)

18.00–19.30 Alkierz

Jacek Falejczyk: Po co nam ta cała Marynarka Wojenna?

15.00–16.00 Akademia

Piotr Taczała: Karaimi – Najmniejsza mniejszość

Nie od dziś wiadomo, że Polacy wojny wygrywają tylko na lądzie oraz że Marynarka Wojenna to tylko marnowanie pieniędzy podatnika. W końcu, zamiast kupować jeden okręt, można kupić całą masę czołgów! A jednak, lata mijają, a MarWoj trwa. Raz lepiej, raz gorzej – ale trwa. Więc może coś jest na rzeczy? Może warto mieć czym wyjść w morze? Więc jeśli dręczy Cię pytanie, czym się różni korweta od fregaty i dlaczego niszczyciel min nie jest niszczycielem – zapraszam na moją prelekcję.

Naród bez własnego kraju za to z własną kulturą i wiarą. Szkicowe przedstawienie narodu, liczącego ok 2 tysiące ludzi (z czego ok. 200 żyje współcześnie w Polsce).

16.00–17.00 Akademia

Jacek Inglot: Sarmacki obłąd. Dlaczego upadł największy projekt polityczny w dziejach Polski?

19.00–20.00 Akademia

Karolina Kaczkowska: Fantastyka i historia w *Zamku kaniowskim* Seweryna Goszczyńskiego

Na przełomie XVI i XVII wieki Rzeczpospolita Obojga Narodów była najpotężniejszym państwem we wschodniej części Europy. Co spowodowało, że już po kilkudziesięciu latach to państwo – podczas potopu szwedzkiego – stanęło na skraju zagłady, a potem było już cieniem samego siebie. Analiza zmierzchu i upadku mocarstwa, wskazanie głównych przyczyn katastrofy, takich jak niezdolności ówczesnej klasy politycznej do perspektywicznego myślenia. Ukazanie, w jaki sposób Polacy sami ściągnęli na siebie tragedię rozbiorów. A także wnioski dla współczesności, w myśl maksymy *historia magistra vitae* – bo historia lubi się powtarzać.

Romantyczna frenezja i historyczna prawda w krwawym poemacie Goszczyńskiego.

18.00–19.00 Akademia

Paweł Paliński: Opętania w kontekście psychiatrii międzykulturowej

Próba odpowiedzenia na pytanie, czym jest opętanie, gdzie i kiedy występuje oraz czy jest to choroba, czy rzeczywiście zstąpienie tajemnej mocy.





OPOWIADANIE NAGRODZONE W KONKURSIE LITERACKIM NA NORDCONIE 2014

JASTRZĘBIE POLA

Rok przed rokiem 2014 był to dziwny rok, w którym rozmaite znaki na niebie i ziemi zwiastowały jakoweś klęski i nadzwyczajne wydarzenia.

Współcześni kronikarze wspominają, iż jeszcze przed świętym Ambrożym wichur okrutny wybrzeże bałtyckie nawiedził. Xawerym później nazwany, srożył się przez dni siedm, drzewa z korzeniami wyrывał, ludzi i konie przewracał, rwał łodzie z cum. Na morzu sztorm wzniecił tak wielki, że najstarsi maszopi nie pamiętali podobnego. Powiadali, że nocami widywano na niebie orszak piekielny rycerzy krzyżackich, pędzący przez firmamentum niebieskie, wojnę i zgubę zwiastujący. Rozbudzone siły nieczyste jęły niepokoić okolice i wszyscy, oczekując niezwykłych wydarzeń, zwracali niespokojny umysł i oczy szczególnie ku Jastrzębim Polom, od których łatwiej niżli skądinąd mogło się ukazać niebezpieczeństwo.

We Władystawowie, w tawernie „Pod Przykucniętym Brygiem” gości siedziało niewiele, choć był to dzień targowy. Nikłe światło wpadało przez brudne okna do wnętrza, gdzie pod sklepieniem, okopconym sufitem tkwili nieliczni kupcy, maszopi, mieszczanie, Żydzi i wędrowna szlachta. Nie bacząc na różnice stanu, zbili się w kilka małych gromadek, pochyleni nad swoimi kuflami piwa, milczący, ponurzy. Niechętnie podnieśli głowy, gdy wierzeje gospody otwarły się szeroko i do sali wdarło się przenikliwie zimne, grudniowe powietrze, wirując płatkami mokrego śniegu i tarמושząc płomienie świec. W wejściu pojawiła się wyniosła postać w szubie i futrzanej czapce na głowie. Młody mężczyzna zamknął drzwi, zdjął i otrzepał ze śniegu kołpak, ukazując twarz smagłą, orlikowatą, wesołą a junacką. Powiódłszy bystrymi oczyma po izbie odezwał się gromko:

— Czołem waszmościom!

— Czołem, czołem — ozwało się po chwili parę niemrawych głosów.

Przybysz podszedł sprężystym krokiem do szynkwasu i zażądał miodu, atoli oberżysta skrzywił facjatę, którą niewinne dziatki mógłby straszyć po jarmarkach za sowity grosz i rzekł:

— Nie masz tu u nas perfumowanych trunków. Kaszubskiej szumki nalać mogę, jeśli waści delikatne gardło takowy specjał przyjmie bez womitów.

Gość zmrużył lekko oczy i nic nie mówił przez chwilę, znać, że jakowąś walkę we wnętrzną toczył – zali prasnąć od razu bezczelnego karczmarza w pysk, czy jednak politykować? Wybrał drugą możliwość, wypogodził oblicze i rzekł przyjaźnie:

— U mnie żołnierskie podniebienie i zacną horytką nie pogardzę. Lej!

Zaczął, aż oberżysta napełni mocno sfatygowany kubek i ujawszy go w rękę zaczął się przeciskać wzdłuż ław, zbitych nieporadnie z klepek i wańczosów zdjętych ze statków. Patrzył uważnie pod nogi, aby nie zawadzić o poniewierające się wszędzie zwoje lin i starych sieci. Dotarł do stołu, przy którym siedziało trzech kamratów, z których dwu wyglądało na szlachciców.

— Można-li do kompanii? — spytał nowo przybyły.

— Pierwej chcemy wiedzieć z kim sprawa — ozwał się najbliższy siedzący.





— Jestem Tadeusz Soplica herbu Leliwa, namiestnik chorągwi książęcej. Prosto z Litwy wiatr mnie tu przywiał, daj Boże, szczęśliwy — odparł przyjezdny, zdejmując futro i sadowiac się na ławie przy stole.

— O wiatrach pomyślnych nam tu nie opowiadaj, mopanku — fuknął właściciel wielkich, czerwonych, sfatygowanych służbą na morzu dłoni, które obejmowały równie wielki kufel piwa.

— Nie sierz się, mości Borchardt, człek z daleka przyjechał — powiedział do niego rozmówca Tadeusza, po czym ponownie zwrócił się do młodego szlachcica — Jam jest Krzysztof Dowgird herbu Topór, pułkownik w służbie u księcia elektora. A to mój wierny, jako ta Soroka, wachmistrz, imć Kacper Pilch — wskazał na trzeciego biesiadnika.

— Kontent jestem poznać tak zacne persony — zapewnił Litwin.

— Nie dziw się waćpan Borchardtowej cholerze — ciągnął Dowgird, wskazując na potężnego i zasępionego rybaka — ledwie niedzielę temu wichura poszarpała mu łódź, dwóch chłopa morze zabrało...

— Ostaw to, dresze... — mruknął maszop i pociągnął spory łyk piwa.

Tadeusz również napił się swojej szumki, parsknął siarczyście, gdyż napitek okazał się mocny nadzwyczaj. Elektorski pułkownik zagadnął:

— Waść z Litwy podążasz. Jakie wieści przywozisz?

— Z Litwy podążam, ale nuntius malum z samych granic Rzplitej przywożę. Czarne chmury nad stepami się gromadzą.

— Ukraina? — spytał Dowgird.

— Ukraina — potwierdził Litwin.

— Zawszeć ta Ukraina — odezwał się milczący dotąd Pilch.

— Diobel z mosta sreł — skomentował Borchardt.

— Larum tam grają. Rusin Krym podstępnie ogarnął. Nowa wojna pręparatur. W takowych terminach Rzeczpospolita sąsiadowi auxilia sposobi. Mam listy zapowiednie od hetmana. Zaciągi mi czynić — oznajmił Soplica.

Zapadło milczenie.

Pułkownik Dowgird zbliżył się do Tadeusza i rzekł półgłosem:

— Patrzaj waść wokoło. Ongiś tu skrzypki, burczybas, a insze klekotki grały ku uciesze. Każden maszop, szyper, pirat czy cham prosty się weselił, tańcował, w kości grał, kornusem przepijając. A teraz?

Soplica powiódł wzrokiem po karczmie, po głowach pochylonych, twarzach milczących, ponurych i skupionych, po oczach zgasyłych.

— Waść chcesz na Dzikie Pola ludzi kaptować? — ciągnął cicho Dowgird — Na wojnę? Oni tu mają własną wojnę, klęskę, zaturę i hańbę. Oni tu mają Jastrzębie Pola.

— Do króćset! — zawołał Tadeusz — Toć ja tam mam dokumenta i ordynansy dostarczyć, do fortalicyj onej, do zamku Drejk na Jastrzębim Wzgórzu!

Rybak kaszlnął gwałtownie. Pułkownik i wachmistrz znieruchomieli, jako słupy soli. W gospodzie, lubo niehałaśliwej, cisza zapadła śmiertelna.

— O, baćku... — westchnął Kacper.

— Żał sę mocni Boże — wymamrotał Borchardt.

— Nieszczęsne to miejsce i zginienie bliskie, gdzie ani prawo ważą ani sprawiedliwość, a wszystko zło, wszeteczność, franca i czary paskudne! — dobiegł drżący głos z głębi sali.





Tadeusz dostrzegł zgarbioną sylwetkę żebrak-bajarza, ślepego starca o włosach białych jak mleko, odzianego w łachmany, który prowadzony za rękę przez wyrostka, wspierając się na kosturze, powoli kroczył w kierunku Litwina.

— Zamczyisko przez Boga zapomniane, przez ludzi przeklęte. Wieża szaleńców, Narreturm Horrorum Nordconum Primavera! — zawodził dziadyga.

— Ot, masz waszmość swojej ekspedycji objaśnienie, sam bym tego lepiej nie ujął — wtrącił Dowgird.

— Diabelskie kunszty tam odprawują, habitus nox wdziewają i tańczą, a sprośności czynią, likwory cudaczne żłopiają, pludraki, opoje, sodomici! Są tam komnaty, w których podłogi nie masz, jeno dół, a w tym dole woda, co ją rury z kuraskami leją, a potem kąpią się, takie syny i córki, jako ich pan Bóg stworzył, tfu! Co ja gadam, Lucyper stworzył, a diabli przyklaskują z uciechy.

Otrok doprowadził starca do stołu, ten odłożył kostur i usiadł ciężko z brzegu Tadeuszowej ławy.

— Poratujcie, mosterdzieje, jakimś napitkiem. W gardle mi zaschło okrutnie — zaskrzeczał. Maszop bez słowa podsunął mu swój kufel, dziad chwacko go ułapił i pociągnąwszy słuszny haust, snuł dalej opowieść.

— Wiedźmów tam multum, co z Łysej Góry uciekły, a jedna od drugiej łakomsza krwi niewinnej. Jest Venefica Tandi, co onym czarowniczym fraucymerem zawiaduje, jest Czarna Fokini, co postać pająka przybrać na każde zawołanie może. Diabelstwu Malcolmus Magnus przewodzi, dyt'ko przebiegły i złośliwy, a Daga-bej, cyklop brodaty w kryształ wizerunk człowieka zakłębieniem więzi i dusze tym sposobem kradnie. Urodudus, gadzina ohydna, pożera, co jej w pysk wpadnie, a Uroduda, potwora bliźniacza, urinam et fecaliam ziemię plugawi. Młodzieniaszku! Życie na hazard straszliwy wystawiasz, na Jastrzębie Pola się wybierając.

— Hetmański rozkaz, to rozkaz. Wieczorem mi w drogę — odparł Tadeusz krótko.

— Rezolut z waszmości i wielkiej fantazji kawaler, aliści niepodobieństwem będzie o ómoku konia w te nawiedzone lasy wprowadzić, gdzie wilcy wyją i sysuny mamroczą — zaznaczył Dowgird.

— Tako i pójdę, braterńku, per pedes.

— Bluźnisz, zuchwalcze, przeciw Opatrzności — odezwał się ślepiec, po czym ponownie upił spory łyk z użyczonego kufła — Opamiętaj się, póki nie jest za późno. W paszczkę piekieł leżć chcesz.

Litwin przysunął się do starca, chwycił kufel i oddał go właścicielowi.

— Prawisz, dziadku, o onych diabelstwach, jakobyś tam był i likwory pił — powiedział. Starzec, mimo swej ślepoty, trafił bezbłędnie ręką w kubek Tadeusza i nim Soplica zdążył cokolwiek uczynić, gołnął tęgą porcję kaszubskiej gorzałki.

— Sapku... — towarzyszący dziadydze podrostek patrzył nań z wyzutem i szarpnął za łachy — wystarczy już, chodźmy.

Ślepiec odłożył naczynie, zmacał kostur i wsparłszy się na nim, wstał powoli, lecz z nim wyszedł, zwrócił się do Tadeusza.

— Do Jastrzębich Pól droga przez knieje, a potem przez Czarcę Jar, dla niepoznaki i odgonienia sił nieczystych, Lisim Jarem zwany. Przejścia pilnuje Mroczny Hutnik, upiór piekielny, rycerz potępion z ognistym mieczem. Nie masz w okolicy familii, która by nie opłakiwała kawalera, albo żołnierza, co z wyprawy na Jastrzębie Pola nie wrócił. Memento, młodziku.





Nadchodziła noc, a z nią chłód, pomroka i niepewność drogi. Pan Tadeusz, lubo opatulon w przedni kożuch, czuł ciarki na palcach, to z zimna, to z niepokoju. Choć w naszym kawalerze biło serce junackie i harde, to jednak inną rzeczą było o misji rozprawić z kielichem w rękę, w ciepłej gospodzie, wśród kompanii licznej, niżli teraz, samemu, o ćmoku, przedzierać się przez zasypiany śniegiem, zimny i ciemny las. Inną rzeczą było pokpiwać sobie w duchu z bająn starego dziada, niżli teraz maszerować, wsłuchując się w dziwne leśne skrzeki, pohukiwania i mając świadomość, iż u celu drogi czekają Jastzębie Pola, siedlisko strachów a sił nieczystych.

Jednakże młody szlachcic brnął dalej przez gęstwinię, która poczęła się mącić, zacierać, tracić określone kształty, a zarazem jakby ożywać tajemniczo i czań. Gałęzie drzew, poruszane powiewem, miały jakieś ruchy ludzkie: jedne kiwały na Litwina, niby chcąc go przywołać i tajemnicę jakąś straszną mu powierzyć; drugie zdawały się mówić i ostrzegać: „Nie zbliżaj się!”. Skarpy przewróconych zeszłorocznym wichrem drzew podobne były do jakichś potwornych istot skurczonych do skoku.

Wtem chaszce przeredziły się, a grunt zaczął opadać w dół. „To już pewnie Lisi Jar”, pomyślał szlachcic i skupił się na ostrożnym schodzeniu w dół zbocza. Patrzył uważnie pod nogi, toteż niemal w ostatniej chwili ujrzał przed sobą na dnie wąwozu wysoką, ciemną sylwetkę, stojącą nieruchomo, niczym posąg.

— Jezusie Nazareński... werdo! — krzyknął Litwin.

Postać nie drgnęła. W pomroce nieznacznie rozjaśnionej bielą śniegu Soplica dojrzał stalowy hełm z wąską szparą na oczy, nabijaną ćwiekami zbroję i pancerne rękawice, wsparte na jelcu potężnego, półtoraręcznego miecza.

Mroczny Hutnik.

Mimo całej grozy sytuacji, Tadeusz był zły na siebie, iż tak łatwo skonfudować się pozwolił, toteż otrząsnął się z pierwszego zaskoczenia i powiedział gniewnie:

— Jeśliś zjawą, nie boję się ciebie, ale przepadnij! W imię Ojca i Syna!

— You shall not pass — odezwał się głucho ciemny rycerz.

Litwin przeżegnał się raz jeszcze, po czym rzucił z siebie futrzany płaszcz i dobył szabli.

— Śmierdzi mi to zamorskie szwargotanie. Giń, maro! — zakrzyknął, przyskoczył do wroga i ciął okrutnie.

Mroczny Hutnik odbił z łatwością swym potężnym ostrzem i sam przyciął, lecz jakby od niechcienia, Tadeusz z kolei odbił i znów natarł z furią. Wtedy rycerz, miast odbić, związał swój miecz z szerpentyną i nieoczekiwanie przemówił czystą polszczyzną:

— Przepomniałeś, acan, jak się pojedynki odprawuje? Widno wasz poeta słusznie pisał „milczycie z szablą, mój panie kamracie, czy tylko w gorzałkę gębę swą nurzacie?”. Rusz acan konceptem, bym waści za grubianina nie wziął! — to rzekłszy, odepchnął przeciwnika od siebie.

Tadeusz uderzył się w czoło.

— Przebóg, prawda! Przepomniałem. Dobrze! Poczynajmy w imię Boże!

Młody szlachcic przyjął pozycję i zaatakował:

— Polityczniej z małpami na wyspie w dyskurs wchodzić, niż z waszmością.

— Kontent jestem, słysząc, że waść familiantów spotkał — odciął się Hutnik.

Rywale zaczęli okrażać się wzajemnie, już spokojniej i uważniej, niż podczas pierwszego starcia. Mierzyli się wzrokiem bacznie, starając się odgadnąć słabe





strony przeciwnika – czy to z samej jego postawy, czy sposobu trzymania broni, czy wreszcie z techniki stawiania kroków.

– Nie znalazł się jeszcze taki na świecie, co by mi choć krzty juchy utoczył – uderzył mroczny rycerz.

– To waść ekstraordinaryjnie szybko ucieczką musisz się salwować – odbił Tadeusz i ruszył do kontrofensywy z taką wściekłością, że adwersarz ustąpił w tył kilka kroków. Błyskawicowe tyrady młodzieńca zlały się w jeden nieustający świst. Hutnik, przyparty do wydmy, odcinał się krótkimi, szybkimi jak myśl ripostami. Tadeusz atakował wściekle, jednakże jego twarz stała się blada, a pot jął perlić mu czoło. Ciemny wojownik, nie zmęczony, bronił się ciągle, aż wreszcie zebrał się w sobie i przejął inicjatywę.

– Waść machasz, jak cepem. Widać to u was, pachotków trybunalskich, w modzie – sieknął.

– Pewny być chciałem, że waść w takiej kompanii czuć się będziesz swojsko – odparował z trudem zdyszany Litwin.

– Nie tobie, chudopachotku, mierzyć się z moim konceptem – przyciął rycerz i ruszył do szturmu.

Rzecz niesłychana, Mroczny Hutnik, zakuty w ciężką i krępującą zbroję, dzierżący nielekki miecz, polemizował z chyżością dorównującą Soplicowej. Obelgi i wyzwiska wprost furkotały w powietrzu. Czarny rycerz dwoił się i troił, przysiadał i zrywał się, zmieniał w jednym mgnieniu pozycje, wirował w półpiruetach, kręcił wolty, ciął dexterem, poprawiał morganem, obchodził parady i znów chlastał z backhandu, z forehandu, wzerk, wnerk i w żołąd. Tadeusz, widząc dla siebie ostatni ratunek w zwarcu, chwycił oburącz przeciwnika. Jęli się ze sobą zmagać, jako zapaśnicy w mocarnym uchwycie, twarzą w twarz. Szlachcic oddychał ciężko, ciemny rycerz wydawał się zachować więcej sił.

– Wapór kuchenny czuję. Widno jakaś kapuściana głowa fortelów próbuje. Dobrze! Do bigosowania nawykłym – oznajmił.

– Kończ... waść... – wyrzęził Tadeusz.

– Dobrze! – powtórzył hutnik, puścił uchwyt, odsunął się nieco, aby zrobić sobie więcej miejsca na zamach i rąbnął:

– Stary Tatarzyn trzech synów posłał na Litwę po flaszkę, zachlali, znaleźli i ojcu przywieźli gamratkę, mać twoją, Laszkę!

Zniewaga, która zbrojnego męża powinna rozsiekać na kawałki, nie uczyniła wrażenia na panu Tadeuszu. Stał dalej, wyprostowany, niewzruszony. Znużenie opuściło go, jak ręką odjął. Co więcej, na jego twarzy zaczął malować się paskudny uśmiech.

– Stultus, nie tobie heksametry składać – mruknął, po czym przemówił gromko:

Wałem ci z oczu patrzy, buc ci się z gęby wymyka
Wszędzie, gdzie tylko spojrzę, na pytę się wciąż natykam
Wciąż kuśkę w tobie widzę, chuja na każdym kroku,
W oczach, w gębie i w głowie – jeno, że nie w rozkroku!

Huk straszny i wrzask przeraźliwy były za odpowiedź na takie dictum. Wzniecona wybuchem, śnieżna kurzawa opadła, ukazując widok okropny. Czarny rycerz jęczał, leżąc w kałuży własnej posoki, a obok niego spoczywały, rozczepione od ciała, obie ręce i organ, o którym wcześniej była mowa.

Tadeusz schował szablę do pochwy, podniósł z ziemi płaszcz, otrzepał ze śniegu i narzucił na ramiona.





— Niech ryczy z bólu ranny łoś... — zaczął sobie podśpiewywać strofy, które ongiś u pewnego Angielczyka zasłyszał, ale nie dane mu było dokończyć, gdyż poczuł solidne kopnięcie w zad.

Odrzucił się gwałtownie i ku swojemu zdumieniu ujrzął Mrocznego Hutnika, a raczej, to, co z niego zostało. Bezręki kadłubek naskakiwał i piszczał cienkim głosem:

— Walcz! Walcz, acan!

Zdębiały Soplica wpatrywał się w okaleczonego rycerza szeroko otwartymi oczami.

— Tam do kata, mospanie, jak chcesz dalej wojować? — spytał, wskazując na odrąbane członki, leżące na poczerwieniałym śniegu.

— Nic to! Furda! Stawaj waść!

— Szalony! Ranion jesteś śmiertelnie, Bogu ducha polecaj!

— Tchorz! Chicken! Chicken!

Co w odpowiedzi usłyszał ciemny rycerz, tego nie wie nikt. Starzy maszopi po karczmach różne okropności powiedają, od których światło przygasa i ziąbem wieje. Niechaj tajemnica ta mroczna na zawsze pozostanie gdzieś wśród starych sosen Lisiego Jaru na rubieżach Jastrzębich Pól, gdzie wyją wilcy i mamrocą sysuny. Nam dość wspomnieć, że gdy ponownie śnieżna mgła po eksplozji opadła, nieszczęsny wojownik, wkopany w zasępę po pas, daremno wodził oczami wokoło w poszukiwaniu swoich oderwanych nóg.

— No dobra... niech będzie remis — stęknął.

Pan Tadeusz ani o niego dbał, sposobiąc się do marszu na fortalicję. Na odchodne pokazał wyprostowany palec środkowy.

— Ssij, waść! — rzucił niedbale.

— Ketling... mnie... pomści... — wykrztusił Mroczny Hutnik.

Jako respons usłyszał tylko oddalający się chrzęst deptanego śniegu. Nastąpiła cisza, zakłócana jedynie delikatnym szmerem opadających, białych płatków, które zasypywały powoli ślady Litwina.

*** 44 lata później ***

„Bitwo, pańszczyzno moja! Nie jesteś jak zdrowie;

Tyle cię trzeba cenić, ile łajno krowie,

Gdy się w nie wdepnie. Dziś durność twą w całym zajobie

Krwawym inkaustem na papierze skrobię...”

Tadeusz odłożył pióro i oparł przyprószone siwizną skronie na obu rękach. Westchnął ciężko, o mało nie zdmuchnąwszy płomienia świecy, rzucającego migotliwy blask na blat sekretarzyka. „Ile to już lat?” – pomyślał. „Czterdzieści i cztery?” Przed oczyma Soplicy stanęły obrazy z jego awanturniczego życia. Niezliczone bitwy, pościgi, zasadzki, pojedynki. Dumne oblicza możnowładców oraz przebiegłe twarze zdrajców i spzedawczyków. Rzęsiste a powłóczyste spojrzenia szlachcianek i roześmiane oczęta obozowych czarnobrewek. Tadeusz przeniósł wzrok na stos niezapisanych stronic, leżących przed nim. „Będzie tego ze dwanaście ksiąg”. Sięgnął piórem do kałamarza i drgnął. Przypomniała mu się jeszcze jedna przygoda. Zajazd na Jastrzębie Pola. Drejk, wyklęta przez Boga i ludzi fortalicja. Korowód piekielnych postaci, wieża szaleńców. Narreturm Horrorum Nordconum Primavera.

Uśmiechnął się.

— A to w oddzielnej, trzynastej księdze spiszę — powiedział do siebie.

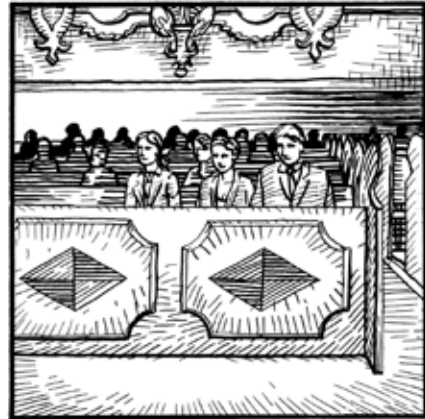


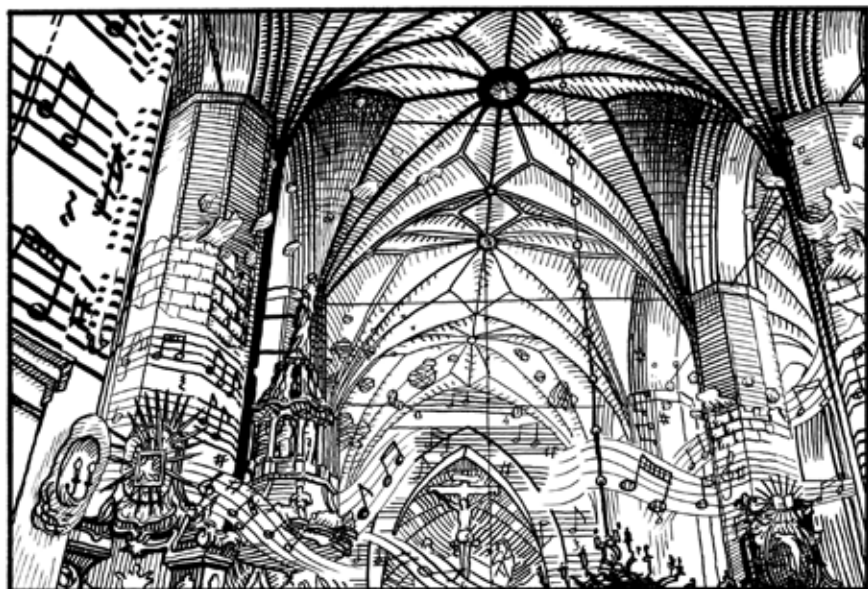


Duch Gdańskiej Architektury

© Tomasz Mering
2009









mering.pl 2009





NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

SALA BIESIADNA (STOŁÓWKA W BUDYNKU B)

Obiady

Czwartek 14.00–16.00

Piątek–Sobota 14.00–15.00

Niedziela 13.00–14.00

Kolacje

Środa–Sobota 19.00–20.00

SZYNK (W BUDYNKU B)

Od 10.00 w Czwartek

do 11.00 w Niedzielę

przerwy:

05.00–08.00 (Piątek–Sobota)

05.00–07.00 (Niedziela)

RZYM (KAWIARNIA W BUDYNKU A)

Czwartek–Sobota 09.00–24.00

Niedziela 07.00–12.00

JAMA (PIEKIEŁKO W BUDYNKU A)

Czwartek–Piątek 21.00–05.00

Sobota (Piżam Party) 22.00–do świtu

SKRYPTORIUM (KSIĘGARNIA)

Czwartek 11.00–21.00 (z przerwami na posiłki)

Piątek–Sobota 10.00–21.00 (z przerwami na posiłki)

Niedziela 09.00–11.00

GROTA (W BUDYNKU B)

Czwartek–Piątek 18.00–do świtu

Sobota 18.00–do ostatniego klienta

CZARCIE BAGNA (BASEN)

Czwartek–Sobota 10.00–20.00

INFANTORIUM (ŚWIAT DZIECKA)

Czwartek–Sobota 10.00–18.00

