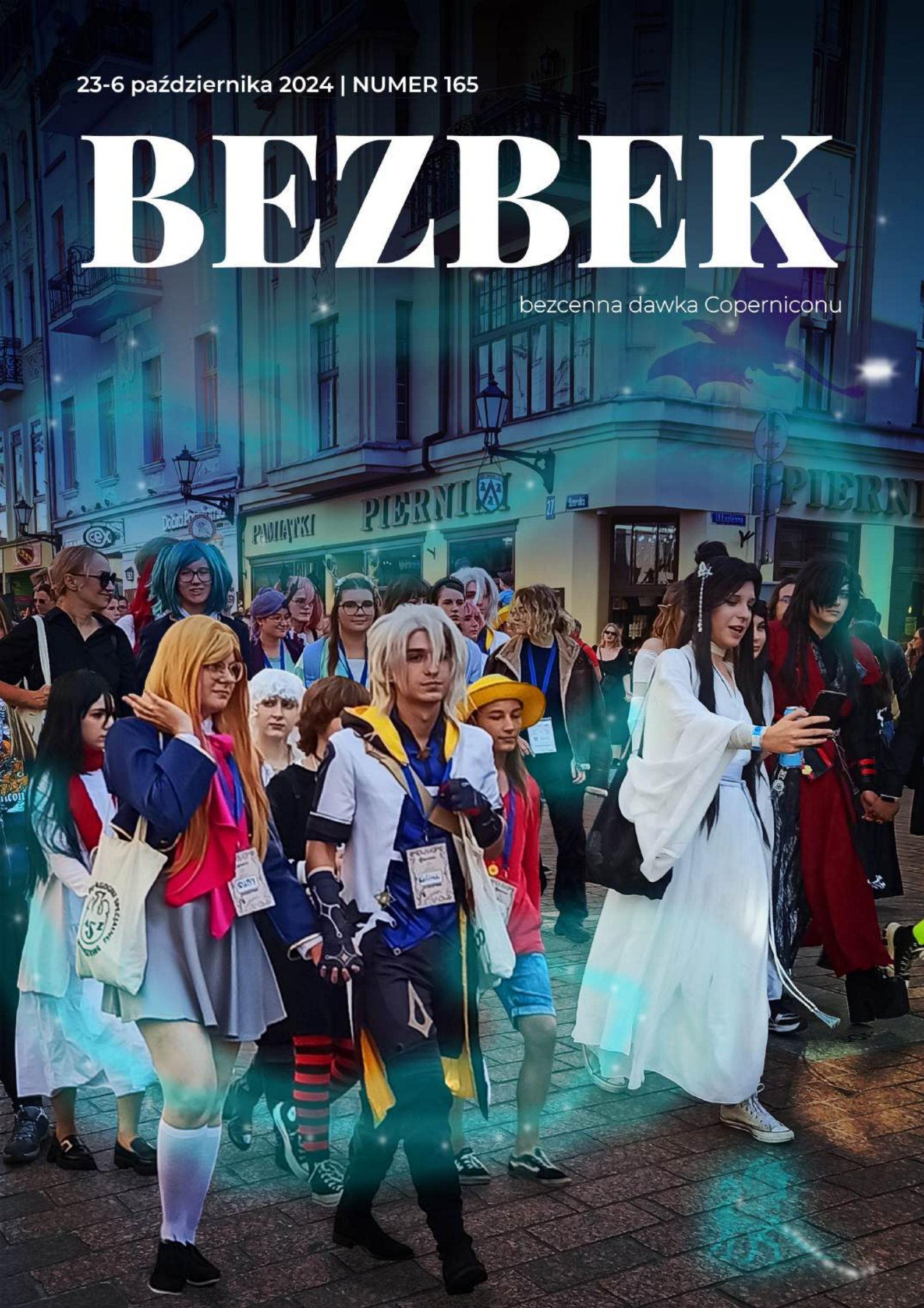


23-6 października 2024 | NUMER 165

# BEZBEK

bezcenna dawka Coperniconu



# **UWAGA!**

**MOŻLIWE PĘKANIE ZE ŚMIECHU, ZRYWANIE BOKÓW ORAZ  
W JEDNYM PRZYPADKU PŁAKUWA,  
CZYTASZ NA WŁASNĄ ODPOWIEDZIALNOŚĆ\***

\*MAGAZYN BEZBEK NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODY ZDROWOTNE CZYTELNIKÓW.

**COPERNICON 2024  
– ŚWIĘTO  
FANTASTYKI W  
TORUNIU  
STR. 6**



***DISCIPLES 2* – HEROESY  
DLA DOJRZAŁYCH  
STR. 9**

**MÓJ PIERWSZY  
KONWENT, CZYLI  
JAK ZOSTAŁEM  
GEEKIEM  
STR. 13**



# W TYM NUMERZE:

- 6** COPERNICON 2024 – ŚWIĘTO FANTASTYKI W TORUNIU
- 9** *DISCIPLES 2* – HEROESY DLA DOJRZAŁYCH
- 11** FANTASTYCZNE MIEJSCE I JAK JE ZNALAZŁEM – RELACJA Z COPERNICONU
- 13** MÓJ PIERWSZY KONWENT, CZYLI JAK ZOSTAŁEM GEEKIEM
- 16** HOROSKOP
- 17** BYĆ MOŻE W NASTĘPNYM ŚNIE

# DO BEZBEKOWICZÓW!

Urszula Skorodziło

Drodzy Czytelnicy,

jako magazyn objęliśmy patronat medialny nad Coperniconem 2024, który zdobył rangę Polconu. Sami również tam byliśmy i relacje z tego wydarzenia możecie przeczytać właśnie w tym numerze. Spoiler: bawiliśmy się przednio.

Dla tych, którzy jeszcze nie wiedzą, powiem tylko, że Copernicon to coroczne fantastyczne wydarzenie. Dosłownie fantastyczne, bo obejmuje tematyką wszystko, co odmienne od naszej codziennej, szarej codzienności. Znajdziemy tam fanów sci-fi, horrorów, fantasy, mangi, anime, larpów, RPG-ów, cosplayów, gier, książek, komiksów, filmów czy seriali.

Odbywa się na toruńskiej starówce. Tuż przy płynącej Wiśle. W tym roku się spóźniliście, ale serdecznie zapraszamy was za rok.

Teraz jest ten czas, byście przewrócili kartkę.

Pozdrawiam

Ula

# COPERNICON 2024 – ŚWIĘTO FANTASTYKI W TORUNIU

Zostaliśmy zaproszeni na jedno z największych wydarzeń miłośników fantastyki w Polsce, jakim jest Copernicon, który to z radością objęliśmy patronatem medialnym. Odbył się w dniach 20–22 września 2024 roku w Toruniu, przyciągając entuzjastów z całego kraju. Działo się tam naprawdę dużo – począwszy od paneli dyskusyjnych, wystaw, pokazów, przez konkursy, spotkania z gośćmi specjalnymi i twórcami, na warsztatach kończąc. Jak co roku, malownicze uliczki Torunia wypełniły się barwnie ubranymi cosplayerami, a całe miasto pulsowało atmosferą fantastycznych światów. To był niesamowity czas, by spotkać ludzi o tych samych zainteresowaniach.

Tegoroczny Copernicon był szczególnie imponujący pod względem różnorodności oferowanych atrakcji. Program podzielony był na kilka głównych bloków tematycznych: animacji, larpowy, gier elektronicznych, gier planszowych, atrakcji około festiwalowych, filmowy, fandomowy, konkursowy, warsztatowy, literacki, popkulturowy, popularnonaukowy, azjatycki, RPG oraz Copernicon 2024. Każdy z bloków zapewniał rozrywkę i wiedzę na wysokim poziomie, dostosowaną do preferencji zarówno weteranów, jak i nowicjuszy świata fantastyki.

Blok literacki przyciągnął zarówno uznanych autorów, jak i początkujących pisarzy. Można było dowiedzieć się, co się dzieje w literaturze polskiej i światowej, a także spotkać na żywo ulubionego autora i zapytać o sekrety ulubionej powieści. Można było też zagłębić się w historii o rynku wydawniczym.

Nie zabrakło emocji dla fanów gier RPG czy larpów, którzy mogli wziąć udział w licznych sesjach prowadzonych przez doświadczonych mistrzów gry. Tegoroczny Copernicon zorganizował również specjalne warsztaty dla osób dopiero zaczynających swoją przygodę z tego typu grami. Fani gier planszowych mogli spróbować swoich sił w licznych turniejach oraz w strefie wolnego grania, gdzie prezentowano zarówno klasyki, jak i nowości wydawnicze. Była to również



*Marta Bejma wraz z zespołem*

doskonała okazja, aby spotkać autorów gier i wymienić się doświadczeniami z innymi graczami.

Odbył się także konkurs Cosplay – jedna z najbardziej widowiskowych części każdego konwentu. Również na Coperniconie zajął ważne miejsce. W tym roku poziom kostiumów był bardzo interesujący, a na scenie pojawiło się szesnaście występów. Konkurs cosplay'owy zgromadził tłumy, a najlepsi twórcy zostali uhonorowani nagrodami. Szczególną uwagę zwróciła precyzyjnie wykonana zbroja ostatniego uczestnika oraz niesamowity makijaż charakteryzacyjny, które to okraszone małą dawką humoru, zapewniły mu wygraną. Każdy występ przynosił widzów do innego fantastycznego świata, opowiadając ciekawą historię postaci.

Sobotnim wieczorem, po jakże widowiskowym konkursie cosplayowym, odbyła się uroczysta gala wręczenia nagród w dziedzinie fantastyki, ponieważ tegoroczny Copernicon odbywał się pod rangą Polconu – ogólnopolskiego konwentu dla miłośników fantastyki, który odbywa się corocznie od 1985 roku. Jego organizacja jest dziełem społeczności fanów z różnych miast Polski, a wydarzenie co roku gości w innym mieście, organizowane przez lokalny klub fantastyki. Polcon może być samodzielnym konwentem lub stanowić część innego, lokalnego wydarzenia, które wówczas zyskuje rangę Polconu. Za funkcjonowanie i organizację Polconu odpowiadają m.in. Związek Stowarzyszeń Fandom Polski (ZSFP), Rada Fandomu i Forum Fandomu. Jednym z najważniejszych momentów Polconu jest głosowanie i gala wręczenia Nagrody Literackiej Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla.

I tak docenieni zostali:

- 1. Nagroda Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla** (swoją drogą nagrodę wręcza od lat wdowa po panu Januszu, pani Jadwiga, i robi to z niesamowitą gracją i urokiem):
  - a. Powieść: Istvan Vizvary, *Lagrange. Listy z Ziemi* (Wydawnictwo IX),
  - b. Opowiadanie: Agnieszka Hałas, *Świerszcze w Soli* (SQN).
- 2. Nagroda Fandomu Polskiego im. Piotra Raka** (pierwszy raz wręczana w tym roku):
  - a. Iskra Fandomu: Szymon „Grue” Kania,
  - b. Płomień Fandomu: Michał Szymański.
- 3. Nagroda Literacka im. Jerzego Żuławskiego:**
  - a. Srebrne wyróżnienie: Radek Rak, *Aglą T2. Aurora* (Wydawnictwo Powergraph),
  - b. Złote wyróżnienie: Paweł Matuszek, *Zejście49* (Wydawnictwo IX),
  - c. Laureat głównej nagrody: Istvan Vizvary, *Lagrange. Listy z Ziemi* (Wydawnictwo IX).
- 4. Kryształowe Pierniki:**
  - a. Najlepsze Grzech: Haber,
  - b. Najlepszy Debiut: Rewolucja Wieży Szeptów,
  - c. Najlepsza Gra: Podwodna Orkiestra.
- 5. Quentin:**
  - a. Laureatem nagrody głównej stała się *Tatrzańska Wyrypa* – Ewa Samulak i Justyna Kapa (Zew Cthulhu (modern)),
  - b. Pierwsze wyróżnienie: *Rajd na Serran V* – Jarosław Daniel (system Ironsworn: Starforged),
  - c. Drugie wyróżnienie: *Zerwana smycz* – Paulina Radziszewska (system Defiant).
- 6. Nagroda ESFS 2024:**
  - a. Wydawca Roku: Wydawnictwo IX.



Uczestnicy konkursu Cosplay

Pomiędzy wydarzeniami na uroczystej gali cudnie przygrywała dla widowni Marta Bejma, której głos i melodia instrumentu przenosiła uczestników do świata na pograniczu przeszłości i fantastyki. Marta gra na lirze karbowej oraz śpiewa utwory, używając dodatkowo tradycyjnej techniki wokalne białego głosu. Klimat utworów był różny, poczynając od wesołych i skocznych, kończąc na nostalgii oraz sentymentach. Zdecydowanie jest to podróż, którą każdy chociaż raz powinien przeżyć.

Klimatu dodawało oczywiście miejsce całej imprezy, czyli Toruń, który to mogłam odkryć na nowo. Wniosek nasunął się jeden, jest to idealna sceneria dla fantastyki. Toruń, miasto o bogatej historii i gotyckiej architekturze, idealnie wpisuje się w klimat fantastycznych światów. Zabytkowe mury, brukowane ulice i tajemnicze zaułki stwarzają atmosferę sprzyjającą zanurzeniu się w literackie i popkulturowe uniwersa. W trakcie Coperniconu uczestnicy mieli okazję nie tylko brać udział w konwentowych wydarzeniach, ale również zwiedzać miasto, które dzięki swojej magii dodaje wydarzeniu niepowtarzalnego uroku. Działo się tak dlatego, że miejsca wydarzeń były rozmieszczone dookoła starówki, więc chodzenie i zwiedzanie stawało się częścią eventu.

Można było zauważyć, że Copernicon to nie tylko miejsce spotkań fanów fantastyki, lecz także platforma do nawiązywania relacji między twórcami, wydawcami a społecznością. Wydarzenie to pozwala miłośnikom fantastyki na wspólne celebrowanie pasji, wymianę doświadczeń oraz odkrywanie nowych inspiracji. Copernicon 2024 po raz kolejny udowodnił, że jest jednym z najważniejszych punktów na mapie polskich konwentów i z pewnością na długo pozostanie w pamięci uczestników.

Dla nas – redaktorów oraz jednej redaktorko-graficzki Bezbeka – to była cudowna i inspirująca przygoda. Na trzy dni zanurzyliśmy się w świat fantastyki, biorąc udział w różnych prelekcjach, przeprowadzając wywiady czy rozmawiając z uczestnikami. Pasja, jaką ci wszyscy ludzie dzielą się na wydarzeniu, jest niesamowita. Dużo się nauczyliśmy oraz usłyszeliśmy jedno bardzo ważne zdanie, które padło na samym początku uroczystej gali. Teraz się nim z Wami podzielę, pamiętajcie, by w życiu się nie poddawać i próbować nowych rzeczy, by nie ograniczał nas strach, czy myśl „nie umiem”, bo może umiemy, tylko o tym nie wiemy, idąc śmiało przez życie, możemy zejść wysoko. ;)

Jeśli też chcecie przeżyć niesamowitą przygodę, przenieść się na kilka dni do zupełnie innego świata i poznać mnóstwo ciekawych ludzi z pasją – serdecznie zapraszamy w przyszłym roku na Copernicon 2025!

Jankowiak A.  
PATINKA



## ***DISCIPLES 2* – HEROESY DLA DOJRZAŁYCH**

### **Niech będzie uwielbiony Wszechojciec! Czy macie chwilę, by porozmawiać o Apostołach?**

Seria *Heroes of Might and Magic*, ze szczególnym naciskiem na część trzecią, zdobyła serca kilku pokoleń graczy z centralnej i wschodniej Europy. Wszyscy ją znają i miło wspominamy, więc nie będę jej poświęcał więcej miejsca. Dziś chcę opowiedzieć o małej, zapomnianej już serii strategii turowych, którą przykrył cień jej dużo sławniejszego brata. Mówię o marce *Disciples*, która, mimo podobieństw z *Heroesami*, stanowi całkowicie samodzielny i zdecydowanie bardziej epicki byt.

Za *Apostołów* odpowiada studio Strategy First, które pierwszą część swojej serii wydało pod koniec września 1999 roku. Był to czas, gdy na rynku od kilku miesięcy królowało już *Heroes 3*, ale deweloperzy nie myśleli nawet, by konkurować z grą od New World Computing, bo różnica między nimi była kolosalna. Wydawać by się mogło, że *Disciples* jest wręcz grą uboższą mechanicznie, posiadającą gorszą oprawę audio-wizualną i zwyczajnie mniej interesującą, a jednak nie przeszkodziło jej to zapisać się ciepło we wspomnieniach wielu miłośników dark fantasy. Odbiór był na tyle ciepły, że na przełomie stycznia i lutego 2002 roku do sklepów trafiła jej o wiele lepsza kontynuacja. O części trzeciej z 2010 roku się nie wypowiem, ponieważ nie miałem okazji jej ograć (choć słyszałem, że mocno spolaryzowała fanów), więc skupię się tylko na poprzednich odstępach z naciskiem na drugą.

Gracze obejmują dowodzenie nad jedną z czterech nacji: Imperium ludzi, Górskimi Klanami krasnoludów, demonicznymi Legionami Potępionych oraz Hordami Nieumarłych. Dodatek do części drugiej wprowadzał również piątą frakcję – Przymierze Elfów. Rozgrywka podzielona była na dwa tryby: kilka głównych kampanii oraz zestaw pojedynczych scenariuszy, a od dwójki także tryb multiplayer. Misje częściej polegały na zajęciu jakiegoś miasta lub pokonaniu konkretnego bohatera niż na zmieceniu wroga z planszy. Ba,

całkowite wyeliminowanie wroga było niemal niemożliwe, bo każda stolica była broniona przez potężną, unikalną dla danej frakcji jednostkę, błyskawicznie masakrującą nieprzygotowanych graczy. Po ukończonej kampanii bądź scenariusza można było jednak zachować najmocniejszych bohaterów, by grać nimi w przyszłości.

W armii mogło mieścić się ledwie kilka jednostek, bo każdy dowódca miał tylko sześć pól dla swoich oddziałów (po trzy pola na przednią i tylną linię), a niektóre *bestie* zajmowały aż dwa kwadraty. Podczas walki nasze armie nie mogły się przemieszczać i zmuszone były do atakowania wyłącznie tych przeciwników, którzy stali bezpośrednio przed nimi na wprost lub na skos. Po zwycięskiej potyczce jednostki, które przeżyły (łącznie z biorącym czynny udział w walce dowódcą), zdobywały punkty doświadczenia, a po osiągnięciu odpowiedniego pułapu mogły ewoluować zgodnie z wybraną przez gracza ścieżką. To, jak rozwinie się dany stwór, zależało od budynku, jaki wzniesiemy w swojej stolicy.

Jedynymi surowcami w grze było złoto oraz kilka rodzajów many. Za złoto m.in. werbowaliśmy dowódców, najmowaliśmy oddziały i rozbudowywaliśmy miasto, z kolei mana potrzebna była do opracowywania i rzucania zaklęć. Aby je pozyskiwać, należało wystać w dane miejsce różdżkarza – szybkiego, lecz słabego bohatera, którego jedynym zadaniem było wbijanie w ziemię ogromnych kijków, transformujących przyległy teren.

Po wybudowaniu gildii magów dostępny był od razu cały katalog czarów, różnych dla każdej frakcji. Choć każde trzeba było najpierw odblokować za odpowiednią ilość many, raz opracowany czar stawał się dostępny automatycznie dla wszystkich bohaterów. To, ile razy można było go rzucać, zależało od wybranej na początku scenariusza klasy postaci: mistrz magów mógł puszczać dwa czary na turę, zaś wódz wojowników i mistrz gildii byli ograniczeni tylko do jednego. Niezależnie od typu

bohatera, magiczne wzmocnienia i osłabienia dało się nakładać jedynie przed walką.

Uff, tyle już opowiedziałem o mechanikach, a nawet nie poruszyłem kwestii historii i lore, a są to elementy o wiele bardziej rozbudowane i mniej sztampowe niż w Heroesach. Fabuła *Disciples* rozgrywa się w świecie Nevendaaru i przedstawiona jest jako pokłosie wielkiego konfliktu bogów, których dzieci zwalczą się nawzajem. Geneza powstania tego uniwersum bardzo mocno czerpie z antycznych mitologii oraz Biblii, np. motyw zdradzonego przez swych braci Bethrezena bardzo przypomina upadek Lucyfera i jego strącenie do Piekieł. Wszyscy bogowie oraz ich rasy mają tu niezwykle dojmującą, smutną historię, a ich boskość przedstawiona jest w zaskakująco ludzki sposób. Mortis, bogini nieumarłych, to niegdysiejsza Soloniele, opiekunka elfów, która rzuciła się w ogień słońca po to, by ratować serce jej ukochanego Galeana, zamordowanego przez Wotana, boga krasnoludów. Do morderstwa z kolei doprowadziło tragiczne w skutkach nieporozumienie, gdy krasnoludy zaatakowały uciekające przed demonami elfy, myśląc, że spiczasto ucha rasa wypowiedziała im wojnę. Echa boskiego konfliktu odbijają się na wszystkich rasach, sytuacja ani na chwilę nie staje się lepsza, a atmosfera przez cały czas (począwszy od muzyki w głównym menu) pozostaje podniosła, smutna, przygnębiająca i dojrzałe mroczna, znakomicie komponując się z warstwą wizualną i projektem poszczególnych elementów świata.

Apostołowie zawsze stali gdzieś w cieniu dużo bardziej przystępnych Heroesów. Z jednej strony, to smutne, ale z drugiej może to i dobrze, bo dzięki temu marka nie zdążyła rozmienić się na drobne. Jeśli nigdy w tę produkcję nie graliście, a macie już dość wracania do kolorowej, baśniowej krainy, w której gania się po planszy bohaterem, mającym w armii 100 rusaków i 50 jednorożców, nie będzie ode mnie lepszej rekomendacji niż *Disciples 2*. Gorąco zachęcam, byście zanurzyli się w ten intrygujący świat, poznali jego historię, prowadząc jednocześnie epickie starcia. W Heroesach było się kimś po pokonaniu 20 błękitnych smoków. W *Disciples 2* stajesz się kozakiem, gdy twoja armia po ciężkim boju rozgromi jedną, za to wszechmocną istotę z piekła rodem na końcu długiej kampanii. Miejcie jednak na uwadze, że Windows 10 nie jest zbyt kompatybilny z tą grą, więc musicie pobrać HD Moda.

M. Matłok



Zrzut ekranu z gry, Steam.

# FANTASTYCZNE MIEJSCE I JAK JE ZNALAZŁEM – RELACJA Z COPERNICONU

Halo,

to ja, wasza ulubiona alegoria mitu wiecznego powrotu. Jak wiecie, zawsze jak się pojawiam, to ma to swój powód. Musiało się zdarzyć coś niesamowitego, coś, co zważyło mnie z nóg i tak było. Miał miejsce Copernicon. Czyli mogę to powiedzieć głośno drugi, zaraz po Pyrkonie, największy zjazd fantasy w naszym kraju. I, jako zjazd fantasy, całkowicie się udał. Jako rzetelny dziennikarz mogę się wypowiadać na temat części, na których byłem osobiście i osobiście ich doświadczyłem. Niestety nie dysponuję jeszcze supermocą bycia wszędzie naraz. Przechodząc do rzeczy. Nie będę się skupiał na wykładach, bo byłem tylko na trzech, ale każdy był super. Zrozumiałem dzięki nim parę rzeczy. Jak mało wiem o grze *Heroes 3* mimo grania w nią od 20 lat. Jak były i dalej mogą być wykorzystywane: chwasty, zioła, drzewa i inne rośliny naszego otoczenia. Przykładowo jak będzie was gonił wilkołak, to schowajcie się pod drzewem 1000% proof. A i jak popełnić morderstwo, żeby nas nikt nie złapał, ale tego nie powtórzę. Opowiem i zademonstruję każdemu indywidualnie, jak go spotkam.

Zacznijmy od rzeczy podstawowej ale zarazem bardzo ważnej – jedzonko. I tutaj mój pierwszy ukłon wobec organizatorów, bo nawiązanie współpracy z restauracjami na toruńskim rynku było strzałem w dziesiątkę. Dodanie do tego jeszcze takiej małej gry ze zbieraniem pieczętek było przyjemnym urozmaicheniem. Nie udało nam się zebrać wszystkich, żeby odebrać nagrodę, ale najadłem się – i to ze zniżką – więc zawsze jakiś plus.

Po nabraniu sił można było spokojnie zacząć chodzić, zwiedzać i podziwiać, a było co. Od niesamowitych strojów uczestników, po przepiękną architekturę miasta, a jak jedno i drugie zostało połączone na jednej z dwóch najważniejszych ceremoniach. Mam na myśli konkurs na najlepszy cosplay. Do dziś chylę czoła przed tym, co zobaczyłem. Nietuzinkowe występy. Bajeranckie stroje. Przeplatane z emocjami, stresem u uczestników.

To właśnie tam można było poczuć to, po co to wszystko i dla kogo. Dla nas, amatorów i smakoszy dobrej zabawy. Idąc jednak po kolei.

Samo spotkanie zostało poprzedzone przez nie mniejszej wagi marsz cosplayowców. Manifestacja przeszła przez samo serce Torunia. Idąc wzdłuż rynku, blokując na chwilę największą arterię w mieście (ale przechodziliśmy tylko na zielonym serio), aż podchodząc pod Wydział Matematyki i Informatyki uniwerku. W marszu wzięły same gwiazdy m.in.: Legion 501 z Gwiezdných Wojen, Indiana Jones, ja, Frodo Baggins, Kapitan Bomba, hiszpańska inkwizycja, postacie z seriali np. *Hazbin Hotel*, *Dr Who*, filmów Disneya czy DreamWorks, anime, gier i wielu, wielu innych, których sam nie znam. Było fantastycznie (he, he). Ludzie w koło robili zdjęcia, zagadywali i dobrze, bo było co podziwiać.

Wracając do konkursu. Było kilka kategorii. Za najlepszy kostium. Najlepszy występ. Najlepszy debiut. Najlepsze wszystko (występ z przebraniem). Kategorii było sporo i uczestnicy przygotowali o spory ból głowy jurorów, żeby mogli wystawić jednogłośnie opinię. Moim osobistym faworytem była uczestniczka przebrana za barda z serii DnD. Wystąpiła w szkarłatnym niczym Stańczyk stroju ,przestawiając nam tańczącą postać do piosenki *Hard to be a bard*. Choreografia, rekwizyty, przestanie to wszystko zrobiło na mnie ogromne wrażenie. Czuć było napracowanie i kipiącą pewnością siebie oraz wczucie się w rolę. I co? I wygrała. Kategorię za najlepszy debiut.

Chciałbym jeszcze wyróżnić dwóch uczestników. Kolegę, który przebrał się za Króla Burzy (to jest boss z *Dark Soulsów*). Ukłony, ukłony, bo pomimo problemów technicznych i 40 stopniowej gorączki niczym Michael Jordan wygrał najważniejszą z konkurencji. Sam występ był krótki, ale bardzo rozbijający. No nikt mi nie powie, że na widok jak ogromny boss z jednej z najtrudniejszych gier, jakie powstały, przychodzi i troszczy się o małego kruko-smoka, nie zmiękczył mu serca. No mi zmiękło i najwyraźniej jury również.

Drugą była koleżanka, która przebrała się za wojowniczkę z nacji Kislev (to jest seria *Warhammer*). I mnie bardzo łatwo zauroczyć jedną rzeczą. Jak występ jest tak zrobiony, że do końca nie wiem, czy była to improwizacja czy jego część. Mam nadzieję, że to drugie. Bo to jak ta dziewczyna doskonale zatańczyła Kozaczoka przy muzyce „Ra-Ra-Rasputin lover of the Russian queen” i jeszcze w tym stroju. No ciężko nie dało się porwać. Jakby grała w Just Dance, to by miała maksa gwiazdek. Ale tak dostała maksa za najlepszy indywidualny występ. Brawo!

Oczywiście podziwiam i gratuluję wszystkim, którzy wzięli udział w tym konkursie. Ja nie miałbym czasu siły i odwagi do tego. Czapki z głów koledzy i koleżanki. Wyrazy uznania jeszcze dla prowadzącego, bo dał się namówić na zaśpiewanie *Hej Sokoly* podczas problemów technicznych. Dziękuję i pozdrawiam.

*Crème de la crème* kochani. Czyli wielka gala rozdania nagród. I to naprawdę dużo nagród, więc autorytarnie stwierdziłem, że zajmę się dwoma z nich. Ale to jakimi! Bo są to Nagrody im. Janusza Zajdla i Jerzego Żuławskiego. I tu od razu ułatwienie, bo w kategorii powieści wygrał je Istvan Vizbary za *Lagrange. Listy z Ziemi*. Pisarz o najbardziej rozbijającym, wielkim i uroczym uśmiechu wśród pisarzy. Przesympatyczny człowiek. I to nie tylko moje zdanie, ale też wielkich autorytetów, bo samej Jadwigi Zajdel. Żeby Wam wyjaśnić dlaczego Jadzia jest super, to wyobraźcie sobie, że jest jedyną osobą, która jak wstała, to cała aula również wstała i zaczęła bić brawo i skandować.

Samej książki Istvana nie czytałem, mam zamiar, obiecuję, jednak, jak to powiedział jeden z uczestników, „400 stron, ale każda dobra”. Podczas rozmowy z autorem dowiedziałem się, że głównym przekazem jest to, abyśmy zajęli się tym, co jest tu i teraz. Ziemia to nasz dom i jeśli nie zadbamy o nią, to nie ma sensu szukać dalej nieznanego. Zresztą wszystkiego dowiedziecie się wkrótce, gdy skończymy z edycją wywiadów.

Drugiego Zajdla zwyciężyła Agnieszka Hałas. To w kategorii opowiadanie za *Świerszcze w soli*. Niestety z Agą nie udało nam się porozmawiać (nie złapaliśmy jej), czego żałuję, bo na pewno jest superosobą. Chciałbym jednak wspomnieć o jednej przemowie. Przemowie, a w zasadzie historii jednego dziennikarza, krytyka, korektora i wydawcy, który nigdy nie skończył kierunku humanistycznego. Skończył natomiast wyspecjalizowaną naukę biologiczną i jak to ujął „zamiast tu mogłem siedzieć teraz w laboratorium i badać wirusy”. Moim zdaniem była nadzwyczaj inspirująca, że w każdej chwili możecie zacząć robić w życiu coś zupełnie z innej beczki i żadne studia, szkoły czy dotychczasowe doświadczenie Was nie ograniczają. Sam uważa się za amatora. I tak samo Aga jak i Istvan kończyli nauki bądź co bądź ścisłe. To osiągnęli i robią to, co kochają. Zresztą jak każdy w fandomie. Każdy mówi sobie na ty. Każdy jest sobie w jakiś sposób bliski.

Ja oraz cały Bezbek odczuwamy ogromną dumę z tego, że wzięliśmy udział w tym wydarzeniu i oficjalnie dołączyliśmy do rodziny Fandomu. Jeśli pojawi się okazja, na pewno jeszcze raz dołączymy jako media. Ściskam Was czule Coperniconie. Kłaniam się w pas dla wszystkich, którzy dołożyli cegiełkę do tego eventu. Prawdziwe fantastyczne miejsce, które znaleźliśmy.

Pozdrawiam

Kacper Wolszczak

# MÓJ PIERWSZY KONWENT, CZYLI JAK ZOSTAŁEM GEEKIEM

## Prolog

Na dwa tygodnie przed Coperniconem zachorowałem. Nasz patronat wisiał na włosku, bo jedna redaktorka musiała zrezygnować z powodu magisterki, a jej zastępca z powodu powodzi. W 2010 roku niemalże nie zdążyłem na swoją maturę z tego samego powodu. Powódź to prawdziwy wrzód na dupie. Z racji tego, że było już późno, udałem się na nocną i świąteczną opiekę zdrowotną. Była to moja druga w życiu wizyta i, ku mojej uciechu, przyjął mnie ten sam lekarz co za pierwszym razem. Za pierwszym razem obok antybiotyków przepisał mi słuchanie Percivala Schuttenbacha, a tym razem gdy dowiedział się o Coperniconie, dostałem receptę z Ursulą Le Guin i Glennem Cookiem. W ramach przygotowań poprosiłem znajomą krawcową, by uszyła mi kubrak Toma Bombadila. Krawcową znam bardzo dobrze, gdyż jest moją matką. Uważam to za bardzo nerdowską, typową dla piwniczaka rzecz, że kostium szyje mu mama. Tym samym wpasowałem się w rolę typowego bywalca konwentów. Dwa dni przed wyjazdem stanąłem przed mamą jak ten dzieciak, który na jutro rano potrzebuje kredki i bloku rysunkowego, pytając czy kubrak jest gotowy. Nie był. Mama myślała, że festiwal jest jeszcze odległym w czasie, dopiero majaczącym na horyzoncie wydarzeniem, ale koniec końców zdążyła uszyć bardzo wygodny płaszcz, pół godziny przed odjazdem pociągu. Zabrałem ze sobą gitarę, kostium i książkę Anety Jadowskiej, która pojawiła się na konwencie. Tak uzbrojony ruszyłem w siedmiogodzinną podróż do Torunia.

## Toruń

Dojechałem głodny jak wilk, choć wilki nie są wegetarianami. Dojechałem głodny jak chomik po zimie, więc pierwsze co zrobiliśmy, to odebranie akredytacji i udanie się do przybytku z jedzeniem – partnera Coperniconu. Gdy już coś zjedliśmy, udaliśmy się na wykład o roślinach szczególnie ważnych dla Słowian, a po wykładzie czekała nas trudna batalia

w quizie z wiedzy o Heroes III. Polegliśmy sromotnie. 1z10 tak mnie nie sponiewierało jak quiz wiedzy o *Heroes III*. Moi kompani postanowili iść na nocleg z buta i po dziś dzień przeklinam ich decyzję, bo to była głupia decyzja. Bolt w Toruniu jest tani jak barszcz. Barszcz kosztuje 17 złotych. Sobota była wielkim dniem z konkursem cosplayowym i galą rozdania nagród, ale zanim to się wydarzyło, poszedłem posłuchać Anety Jadowskiej, ambasadorki Ustki, złamanej przez PKP. Któż z nas nie jest złamany przez PKP? Kto nigdy nie jechał przez Poznań, ten nie był ni razu człowiekiem. Cudowna to była godzina, którą spędziłem na złamanym krześle, jednak siedziałem na nim dzielnie, gdyż nikomu innemu odwagi nie stało, by go dosiąść. Aneta (na Coperniconie mówimy sobie na „ty” i także w tym tekście nie śmiem złamać tej reguły) opowiadała o trudach pisania i o tym, jak jej krótkie opowiadania po kilku godzinach pisania okazywały się powieściami, a powieści trylogiami i sagami. Czas na konkurs cosplay. W klimatyzowanej sali Dworu Artusa zebraliśmy się na to przedstawienie urządzone przez kolorowe osoby przedstawiające postacie z gier czy anime. Nie mogłem się powstrzymać, by nie marzyć o scenie, patrząc na uczestników konkursu. Wyobrażałem sobie, jak w kostiumie Brooka z *One Piece* i wykonanej własnoręcznie gitarze wykonuję jedną z piosenek Soul Kinga. To pomogło mi poczuć to, co zapewne czuli uczestnicy – strach, tremę i ekscytację. Potem zaczęła się gala rozdania nagród. Wygłoszony wstęp poruszył mnie i mojego współredaktora. We wstępie wygłaszający opowiedział swoją ścieżkę kariery, która w ogóle nie była związana z tym, czego się uczył. Biotechnolog zajmujący się pisaniem o fantastyce opowiedział o tym, jak niedoskonałe były jego początki, że pierwszy jego tekst musiał przejść przez kilka korekt i srogą redakcję, ale zaufano mu. Tak i nam zaufano, powierzając patronat medialny, co robimy po raz pierwszy i wyciągamy z tego solidną naukę. Sama gala była bardzo swojska, urocza i zabawna. W niczym nie przypominała tych wszystkich gal rozdania statuetek filmowych, wyreżyserowanych do bólu. Nie obyło się bez wpadki, ale wszystko zostało obrócone w żart.

Gitara, o której wspominałem we wstępie, była ze mną i nie zawahałem się jej użyć. Poszliśmy więc do Hipisówki – knajpy, w której podpinasz swój instrument i grasz. Już na miejscu zaczęliśmy się zastanawiać nad tym, że jak na tyłu przebranych ludzi to nie widzieliśmy ani jednej hiszpańskiej inkwizycji, a jej się właśnie spodziewaliśmy. Hiszpańska inkwizycja czekała na nas w Hipisówce. Przystąpiłem do podpinania gitary, a po minucie miałem perkusistę. Po pierwszych dwóch utworach zaczęły napływać prośby, żebyśmy zegrali ten lub inny utwór. W niedzielę przyszedł czas, by się pożegnać, a co może być lepsze na pożegnanie od wykładu na tematy kryminalne. Zakończyliśmy weekend zbrodnią w popkulturze i słuchaniu o mitach jakie są utrwalane w serialach takich jak *CSI* i *Ojciec Mateusz*.

Trzy dni to zdecydowanie za mało, a ja wiem, że mój pierwszy konwent nie będzie moim ostatnim, a pierwszy niedoskonały patronat medialny zaowocuje kolejnymi, bardziej dopracowanymi. Chodzenie po mieście w trakcie festiwalu było czystą przyjemnością, miasto jest dużo piękniejsze, kiedy przemierza je zgraja pomalowanych ludzi we wszelakiej maści kostiumach. Żałuję wielu rzeczy: braku przygotowania, tego, że nie byłem na zapoznaniu, że nie zagrałem z ludźmi w RPG-i i tego, że nie było mnie na wszystkich wykładach (musiabym osiąść umiejętność multiplikacji albo mieć zmieniać czasu od Hermiony). Zakochałem się i najbardziej żałuję, że festiwal się skończył, ale ja tam jeszcze wrócę. Wrócę zmieniony, by żałować trochę mniej, ale, Coperniconie, spraw, żebym żałował jak najbardziej.

Maciek



Laureaci Nagrody Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla  
(od lewej: Franek - wnuk pani Jadwigi, Istvan Vizvary, pani  
Jadwiga Zajdel oraz Agnieszka Hatas)



*Laureat najlepszego przebrania na konkursie Cosplay –  
Bezimienny Król Burz*

# HOROSKOP

NIEZAWODNE PRZEPOWIEDNIE BEZBECKIE 07.10–20.10

## Baran (21.03–20.04)

Poczujesz przyptyw energii i determinacji, które pozwolą Ci pokonać przeszkody stojące na Twojej drodze. Twoje inicjatywy spotkają się z uznaniem, ale musisz uważać, aby nie forsować swoich planów na siłę. Zrób krok w tył, aby przemyśleć strategię działania.

## Byk (21.04–21.05)

Skup się na stabilizacji i długoterminowych planach, szczególnie w sferze finansowej. Możesz poczuć potrzebę zadbania o swoje otoczenie, co przyniesie Ci spokój i satysfakcję. Drobne zmiany w codziennych nawykach mogą przynieść pozytywne efekty.

## Bliźnięta (22.05–22.06)

Twoja ciekawość i chęć zdobywania nowych doświadczeń będą teraz na wysokim poziomie. To doskonały czas na rozmowy, wymianę pomysłów oraz rozwijanie swoich umiejętności komunikacyjnych.

## Rak (23.06–22.07)

Skup się na sprawach domowych i rodzinnych, a Twoje emocje będą grały pierwsze skrzypce. To dobry moment, aby zacieśnić więzi z bliskimi i poświęcić im więcej uwagi. Dbaj o siebie, nie zaniedbując własnych potrzeb emocjonalnych.

## Lew (23.07–23.08)

Twoja pewność siebie i naturalny magnetyzm przyciągną teraz do Ciebie innych, co może przynieść nowe, interesujące możliwości. Wykorzystaj ten czas, aby podkreślić swoje talenty i zyskać uznanie w pracy lub życiu towarzyskim.

## Panna (24.08–23.09)

Czas na organizację i porządkowanie spraw, które mogły Cię przytłaczać w ostatnich tygodniach. Twoja dokładność i analityczne podejście pozwolą Ci rozwiązać trudności i znaleźć praktyczne rozwiązania.

## Waga (24.09–23.10)

Relacje będą teraz na pierwszym planie, a Twoje umiejętności dyplomatyczne okażą się kluczowe w rozwiązywaniu ewentualnych konfliktów. Będziesz dążyć do harmonii w kontaktach z innymi, co przyniesie Ci wewnętrzny spokój.

## Skorpion (24.10–22.11)

Twoja intuicja i zdolność do głębokiego zrozumienia emocji innych będą teraz szczególnie silne. To dobry czas na introspekcję i zgłębianie swoich pragnień, ale także na podjęcie ważnych decyzji.

## Strzelec (23.11–21.12)

Nadchodzące dni przyniosą Ci okazję do poszerzenia horyzontów, zarówno w sensie dosłownym, jak i metaforycznym. Twoja naturalna ciekawość świata zaprowadzi Cię ku nowym doświadczeniom, które rozbudzą w Tobie chęć dalszych podróży i nauki.

## Koziorożec (22.12–20.01)

Twoja dyscyplina i pracowitość przyniosą efekty w postaci widocznych postępów w realizacji celów zawodowych. To dobry czas, aby skupić się na długoterminowych planach i upewnić się, że idziesz w dobrą stronę.

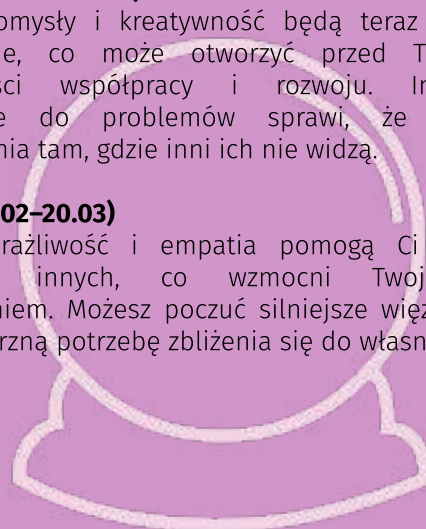
## Wodnik (21.01–18.02)

Twoje pomysły i kreatywność będą teraz wyjątkowo doceniane, co może otworzyć przed Tobą nowe możliwości współpracy i rozwoju. Innowacyjne podejście do problemów sprawi, że znajdziesz rozwiązania tam, gdzie inni ich nie widzą.

## Ryby (19.02–20.03)

Twoja wrażliwość i empatia pomogą Ci zrozumieć potrzeby innych, co wzmocni Twoje relacje z otoczeniem. Możesz poczuć silniejsze więzi duchowe i wewnętrzną potrzebę zbliżenia się do własnej intuicji.

Chat GPT





# BYĆ MOŻE

## ZA DWA TYGODNIE

1. Najlepsze polskie klony zagranicznych aktorów
2. Weselny poradnik – kogo zapraszać? Ile wydać na talerzyk?
3. *Sukcesja* po polsku – piszemy fanfik znanego serialu
4. (Nie)znani Polacy w znanych klubach piłkarskich
5. Jak dostać się do kadry Barcelony w pięciu krokach?
6. Kim jest Bambi? Sylwetka, dyskografia, analiza twórczości
7. Karol i Włodek wygrali w sądzie – Ty też możesz! Dowiedz się, jak!
8. Najgorsze sposoby na wychodzenie z biedy
9. Teoria martwego internetu [OMÓWIENIE]
10. Halloweenowe DIY – tanie i ładne dekoracje

### AUTORZY NUMERU:

**ZAŁOŻYCIELKA:** Urszula Skorodzitło

**KOREKTA:** Sebastian Czapliński

**SKŁAD I EDYCJA TEKSTU:** Sebastian Czapliński

**AUTORZY:** M. Matłok, Anna Jankowiak, Maciek, Kacper Wolszczak

**OKŁADKA:** Anna Jankowiak

### ZNAJDŹ NAS:

Magazyn Bezbek sp. niejawna

ul. Bezbecji 25/10 lok. 1

38-870 Wieliczka, koło Krakowa

Tel: 0 000 000 000

E-Mail: [magazynbezbek@gmail.com](mailto:magazynbezbek@gmail.com)

FB: Magazyn Bezbek

**[WWW.MAGAZYNBEZBEK.PL](http://WWW.MAGAZYNBEZBEK.PL)**