



# WIZKON

2002

CZY WISTOŚĆ JEST NASZA

ul. Słowacki, Podlaski 16 – 18 sierpnia

## VEL ...

Mamy zaszczyt powitać wszystkich Was na kolejnym już zjeździe miłośników fantastyki w Międzyrzeczu Podlaskim. Tegoroczną imprezę zorganizowaliśmy w Szkole Podstawowej nr 3 im. Jana Pawła i przez trzy dni postaramy się o to, by wasze wrażenia z imprezy należały przynajmniej do tych „milszych”.

Tegoroczny program konwentu tym różni się od poprzednich, ponieważ przypomina program prawdziwego konwentu i z tego już jesteśmy dumni. Poprzednie edycje imprezy były próbami zasiania pewnej idei oraz orientacji naszej społeczności w tym temacie. Przyznam, że odniosły nieoczekiwany skutek, a czego najlepszym dowodem jest tegoroczny zjazd. Dzięki znamienitej współpracy z fandomem lubelskim i osobami zaprzyjaźnionymi udało nam się stworzyć program, który, mam nadzieję, zaciekawi wszystkich uczestników, a organizatorom stworzy możliwości rozwoju kolejnych edycji konwentu. Toteż myślę, że miłośnicy eRPeGów, karcianek oraz osoby ogólnie interesujące się fantastyką spędzą wiele miłych chwil.

Chcieliśmy tu od razu podziękować naszym sponsorom, dzięki których życzliwości powstała ta impreza: Panu Stanisławowi Lesiukowi, burmistrzowi naszego miasta, firmie Tirmet oraz firmie Drewdom. Dziękuję również wszystkim zaproszonym gościom i prelegentom, których obecność wzbogaca nasz konwent.

Również z tego miejsca chciałbym prosić o wybaczenie wszelkich zgrzytów podczas imprezy, które niestety zdarzają się również najlepszym, a co dopiero nowicjuszom.

Zapraszam wszystkich na imprezę, i życzę udanej zabawy!

W imieniu organizatorów – WIZARD

## REGULAMIN KONWENTU MIŁOŚNIKÓW FANTASTYKI WIZKON 2002

- 1) WIZKON 2002 odbywa się na terenie budynku Szkoły Podstawowej nr 3 im Jana Pawła II w Międzyrzecu Podlaskim.
- 2) Na terenie, na którym odbywa się WIZKON 2002 przebywać mogą jedynie organizatorzy, obsługa, prelegenci, zaproszeni goście oraz osoby, które opłaciły akredytację w wysokości 15 złotych lub wykupiły jednodniową wejściówkę w cenie 7 złotych na poszczególny dzień.
- 3) Na terenie konwenty można przebywać w godzinach od piątku od 14:00 do niedziel do 17:00; również nocą obiekt będzie udostępniony konwentowiczom.
- 4) Każdy uczestnik konwenty zobowiązany jest do noszenia w widocznym miejscu identyfikatora. W przypadku zgubienia identyfikatora należy niezwłocznie zgłosić się do akredytacji. Osoby nie posiadające identyfikatora będą niezwłocznie usuwane z terenu konwenty.
- 5) Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za szkody fizyczne i moralne uczestników konwenty. Ubezpieczenie we własnym zakresie.
- 6) Na terenie konwenty obowiązuje całkowity zakaz wnoszenia i spożywania alkoholu oraz środków odurzających w jakiegokolwiek postaci. Osoby nietrzeźwe lub zachowujące się sprzecznie z dobrymi obyczajami, przyjętymi zwyczajami oraz zasadami kultury będą usuwane z terenu imprezy.
- 7) Palenie tytoniu dozwolone jest tylko w wyznaczonych do tego miejscach.
- 8) Na terenie konwenty zachować należy porządek i czystość.
- 9) Na teren konwenty zabronione jest wnoszenie jakichkolwiek niebezpiecznych przedmiotów w tym broni białej, palnej i pistoletów na kulki. Przepis ten nie dotyczy osób przygotowujących pokazy walk rycerskich.
- 10) Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za rzeczy zgubione lub pozostawione bez opieki.
- 11) Każdy uczestnik zobowiązany jest do kulturalnego zachowania i podporządkowania się decyzjom organizatorów. W przypadku krzywdzącej decyzji można odwołać się do koordynatora, którego decyzja jest ostateczna.
- 12) Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do uczestnictwa we wszelkich konkursach i turniejach.
- 13) Za wszelkie szkody odpowiedzialność finansową ponoszą ich sprawcy.
- 14) Nabywając wejściówkę nabywca zostaje wciągnięty na listę uczestników konwenty. Poprzez jej nabycie zobowiązuje się do przestrzegania postanowień niniejszego regulaminu. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia od odpowiedzialności, zgodnie z maksymą "ignorantia iuris nocet".
- 15) Nieprzestrzeganie któregokolwiek z punktów regulaminu może spowodować usunięcie osoby z konwenty bez zwrotu akredytacji.

## "na zawsze Lesaris..."

\*\*\*

- Uralu, wypuść mnie - prosiła, przyciskając brudną twarz do zimnych prętów klatki.

- Wiesz dobrze, że tego nie uczynię - spokojnie odparł mężczyzna. - Jak długo będziesz mnie prosiła?

- Jak długo będziesz mnie tu nękał?! - krzyknęła - Jak długo..? - załkała, skrywając twarz w dłoniach.

Mężczyzna uniósł głowę znad woluminu. Chwilę przyglądał się ogromnym łzom, które przecisnęły się przez palce. Nie widząc już żadnej nadziei, dziewczyna cicho płakała. Rozsypane na ramionach ciemne włosy, przykrywały jej twarz, a rozdarta suknia obnażyła kościste biodro. Mężczyzna powoli odłożył pióro i niezauważalnie podszedł do niej. Pajęcznymi palcami, delikatnie dotknął jej głowy. Drgnęła odruchowo i odsunęła się w zimny kąt wiszącej klatki.

- Traktujesz mnie jak zwierzę - wycodziła przez zaciśnięte zęby - dlaczego?

- Kocham cię Lesaris...

- I to ma być twoja miłość? Jesteś obłąkany!

- ... i ty też mnie kochasz - szepnął bardziej do siebie niż do niej. Odwrócił się i beznamiętnie patrzył jak rozszalałe płomienie, opętańczo pożerają drewno. Znowu usłyszał ciche pochlipywanie. Podszedł do dużego biurka i nachylił się nad otwartą księgą. Próbował nauczyć się tego skomplikowanego zaklęcia, lecz nie mógł się skupić. Słowa wymykały mu się, stawały niezrozumiałe, traciły sens, a litery wciąż plątały ze sobą. Potarł dłońmi przekrwione oczy. Ból rozsadał mu głowę. Był taki zmęczony. Ile to już nieprzespanych nocy? Pogubił się. Nie wiedział, jaki jest dzień, która godzina. Zwrócił zamglone oczy do okna. Był nów. Księżyc szyderczo się doń uśmiechał. Ural wstał, schował smukłe dłonie w rękawach i oparł się o chłodną ścianę. Jego szaty mieszały się z mrokiem panującym w komnacie. Udręczoną bólem twarz, wykrzywił uśmiech.

- Kiedyś mnie kochałaś. Uciekałaś ze mną z domu, pamiętasz? - odwrócił się, by na nią spojrzeć. Zmęczona płaczem Lesaris spała. Oddychała głęboko, równomiernie, powoli.

Podszedł do niej.

- Kochasz mnie Lesaris - szepnął - Ja wiem. To oni. To wszystko ich wina... - zbliżył się. Oparł rozgrzane czoło o pręty klatki - Co oni ci zrobili..?

\*\*\*

Płonące w kominku, owocowe polana roznosiły swój upojny aromat po całej komnacie. Dawały światło i ciepło. Jakże przyjemnie było grzać się przy tym radosnym ogniu. Jednak i on nie był tak silny, by rozproszyć mrok.

Drzwi cicho jęknęły, gdy Ural wchodził niosąc talerz pełen owoców i kielich wina. Zaniósł je Lesaris.

- Musisz coś zjeść, moja droga - powiedział. Lesaris spojrzała nań od niechcenia i pokręciła głową. Nie chciała jeść. Nie chciała pić. od kilku dni nie włożyła nic do ust. Mizerniała na jego oczach. Była coraz bardziej cicha i słaba.

- Jak długo zamierzasz głodować? - spytał z troską - Jedz, proszę - Lesaris odwróciła głowę. Jej ciemne włosy, niczym spuszczone kotara, zasłoniły szklane oczy. - Jak chcesz - rzekł poirytowany - Człowiek nie żywi się powietrzem! - wsunął jedzenie do klatki i odwrócił się. Szaty załopotwały wokół kostek. Lesaris z bólem zamknęła oczy.

\*\*\*

Kolejny raz noc, duszną, atlasową chustą zgasiła słońce. Jej kadzidlany odech płynął nisko, zalewając dolinę mrokiem. Zimny wiatr przygotowywał poddanych na przyjście nowego władcy. Być może jedynego władcy. Jakież on piękny... - pomyślała. Majestatycznie wznosił się na czarnym nieboskłonie, troskliwie otulony przez chmury. On czeka i patrzy...

Ciche skrobanie pióra o ryżowy papier przyciągnęło jej wzrok. Spojrzała na Urala. Przyglądała się mu uważnie przez chwilę. Mężczyzna siedział za dużym biurkiem na przeciwko niej. Jego niegdyś silne ramiona, teraz chęrlawie garbiły się nad zwojem. Dłonie, z pewnego rodzaju czcią i czułością, tańczyły na papierze, a oczy żarłocznie głębiły się w słowach. Jego czarne włosy były splecione i opadały poniżej pasa. Nie lubił, gdy mu przeszkadzały, lecz mimo to nigdy ich nie obciął. Wierzył, iż we włosach tkwi wyjątkowa siła, bowiem to one obcowały z jego umysłem.

Mężczyzna wyczuł ten badawczy wzrok. Pióro zamilkło. Nie podniósł oczu znad biurka.

- Tak, Uralu - szepnęła. Wydawałoby się, iż nie ma siły, by głośniejszym głosem mówić. - Zakochałam się w dobrym mężczyźnie, mądrym mężczyźnie - mężczyźnie, którym, kiedyś byłeś. Śmiałeś się tak... Lecz potem... - zacisnęła zęby - zaprzedałeś swa duszę! - syknęła - Zmieniłeś się. Zmieniłeś się zupełnie. - Ural uniósł głowę. Lesaris zauważyła ciemnoszare pręgi pod świecącymi oczyma. Potrząsnęła głową. Pragnienie mocy cię kiedyś zabije. Chciwość nie jest dobrym kompanem. - Ja... - urwała, odwróciła wzrok i oblała się rumieńcem. Ural z ciekawością przyglądał się jej. Odezwała się do niego po wielu dniach milczenia. Lesaris objęła się ramionami, czując na sobie świdrujące spojrzenie. - Nienawiść i miłość są jednością. - rzekł - Tak jak ty, moja droga, ona wygląda zupełnie inaczej nocą, niż za dnia... Ona wiąże ludzi nierozzerwalnym węzłem. Związała nas na zawsze Lesaris... - uśmiechnęła się cynicznie i pokręciła głową. Co za wielka nienawiść...cóż za wielka miłość, moja droga...

\*\*\*

Ciężko wsparł się o oparcie fotela. Był taki słaby. Rozgorączkowane ciało płonęło pod czarnym aksamitem. Chciał ją z siebie zedrzeć, lecz to wymagało od niego wysiłku, nadludzkiego wysiłku. Nie był w stanie tego zrobić. Wyprostował się. Ogień zamigotał mu przed oczami, a ściany zawirowały. Złapał się za głowę. Ściany niechętnie powróciły na swoje miejsce, lecz ból pozostał. Był w jego umyśle od kilkunastu dni. Bezlitośnie świdrował i palił. Ural próbując obejść biurko, zaplątał się w długiej szacie. Potknął się i przewrócił krzesło. Wyprostował się z trudem. Nie mógł myśleć. Widział litery, które upiornie chichocząc, plątały się ze sobą. Tańczyły i zlewały się w jedną, wielką atramentową plamę. Upadł na kolana. Dysząc ciężko zobaczy kamienną podłogę. Czuł jak spada, powoli... daleko. Jego umysł usłyszał czyjś krzyk i zgrzyt metalu, a potem spadał w bezkresną, miękką czerni.

Dźwięk przewracającego się krzesła wyrwało ją ze snu. Zaspianymi oczyma zobaczyła Urala trzymającego się za głowę. Mężczyzna rozpaczliwie miotał się przez chwile z własną szatą. Zaplątawszy się w niej całkowicie upadł na podłogę. Ostłupiała Lesaris jęknęła z przerażenia i podczołgała się do prętów klatki. Zobaczył karminową strużkę krwi w kąciku jego ust. Mężczyzna opadł bezsilnie na kamienną podłogę. Kobieta krzyknęła. Szybko zbliżyła się do drzwi klatki i pchnęła je. O dziwo te, lekko się otworzyły. Wcałe nie były zamknięte - ale o tym nawet nie pomyślała. Z płaczem podbiegła do czarnej postaci i obróciła je. Twarz Urala była zapadnięta i trupioblada, a usta były cienka, fioletową kreską. Lesaris z żalnym szlochem przywarła do zimnego ciała.

*Inermis*

## **RPG**

W tym roku chcemy zaproponować następujący system organizowania sesji. Prosimy MG do składania w akredytacji kartek ze swym nazwiskiem/ksywą, nazwą systemu, liczbą graczy oraz godziną sesji. Na ta kartkę będą mogli się wpisywać gracze i o ustalonej porze wszyscy zbierają się przy akredytacji, MG zabiera kartkę i graczy i udają się na sesję. Dla aktywnych MG przewidujemy zwrot części akredytacji.

## **Turnieje Karcianek**

Przewidujemy dwa turnieje gier Karcianych – MtG i Thorgal. Obydwa odbywają się w sobotę. Zapisy na nie będą prowadzone przy akredytacji, gdzie serdecznie zapraszamy wszystkich zainteresowanych. Z powodu trudności w przewidzeniu liczby graczy oraz braku sponsorów kwestia nagród została rozwiązana w następujący sposób – na turniej będzie wpisowe (jego wysokość uzależniona będzie od ilości graczy, im ich więcej tym mniejsze wpisowe, ale można przyjąć orientacyjnie kwotę 8 – 10 zł.), a nagrody również będą w formie pieniężnej. Kwota jest do uzgodnienia z prowadzącym. Sala nr 10.

## **Kiermasz**

Na konwencji będzie możliwość sprzedania używanych książek, podręczników RPG, komiksów i czasopism branżowych. Serdecznie zapraszamy do zaglądania oraz do oferowania swoich pozycji. Kiermasz będzie otwarty w bardzo nieregularnych godzinach, ale wszelkie informacje będą wywieszona na drzwiach oraz dostępne w akredytacji oraz u organizatorów specjalnie to tego wyznaczonych. Sala nr 6.

## **Noc Poezji**

Każdemu coś gra w gorącym sercu czy w otchłaniach duszy. Niektórzy potrafią to dostrzec. Jeszcze inni, a jest ich mniej, potrafią o tym pisać. O radości i smutku, o łzach i uśmiechu, o czymś odległym i o czymś blisko, o tajemnicy i o prawdzie. O sobie? Wkroczmy w krainy tych wybrańców, którzy obnażając swe wnętrza próbują coś przekazać. Spróbujmy ich zrozumieć. Sala nr 8.

## Program WIZKONU 2002

<b>PIĄTEK</b>		
Inne sale – patrz opis poniżej	Sala prelekcyjna – sala nr 7	Sala konkursowa – Galeria – sala nr 8
14 00 – Z tego punktu rzeczywistość się zakrzywia		
14 30 – Oficjalne rozpoczęcie konwentu		
	15 00 - Gasnące Słońca - przewodnik dla MG i BG – Marcin "Mazgarox" Garbowski	15 00 – Konkurs wiedzy o Dragon Ball'u – Avatar
	16 30 – Kraje południowe Starego Świata" – Agnieszka Tambor & Marcin "Mazgarox" Garbowski	
		16 30 – Konkurs wiedzy o komiksie – Sikorka
17 00 – Pokaz walk bractwa rycerskiego		18 00 – Konkurs drobiarski, jaja gwarantowane – obecność obowiązkowa – Wielki Przedwieczny i Robak
21 00 – Koncerty grup rockowych		
	24 00 – Noc poezji	
<b>SOBOTA</b>		
10 00 – Początek Turnieju MtG – Sikorka	10 00 – Kosmologia świata w grze Mag: Wstąpienie" – Łukasz Fedorowicz	
		11 00 – Konkurs wiedzy o Wiedźminie - Nyah
	11 30 – Fantastyka w Polsce – Beata Urniaz & Krzysztof Ksieski	
12 00 – Pokaz walk bractwa rycerskiego		
	13 00 – Spotkanie z bractwem oraz rzecz o technikach walki okresu średniowiecza	13 00 – Konkurs wiedzy o Władcy Pierścieni – Leon
	14 30 – H.P. Lovecraft" - życie i twórczość" – Paweł Litwińczuk	
15 00 – Początek turnieju Thorgala – Sikorka		15 00 – Konkurs wiedzy o Warhammerze - WIZARD
	16 00 – Wikingowie, barbarzyńcy czy bohaterowie" – "Azrael"	
		17 00 – Konkurs wiedzy o Dragon Lance – Anna i Leon
	17 30 – Technika i taktyka bitew morskich w starożytności – Michał Dorosz	
	19 00 – Wizja magii w Earthdawnie" Pawła Pochmary	19 00 – Początek turnieju dla MG
	20 30 – Gladiatorzy - Michał Dorosz	
24 00 – Przedstawienie teatralne		
<b>NIEDZIELA</b>		
	10 00 – 3 typy ludzkich zachowań: Szybcy; Martwi; Szybcy i Martwi. Prezentacja systemu Dead Lands" – Hubert Kalinowski	
		10 30 – Konkurs wiedzy o Diunie – Duncan
	11 00 – Aztekowie – Fascynująca cywilizacja" – Radosław Bomba	
		11 30 – Kane konkurs wiedzy – Rainhold
	12 30 – Tajemnice Ludzkości – Marian Sworeczuk	13 00 – Konkurs dla MG – finał
	14 30 – Miasto w Fantasy" – Beata Urniaz & Krzysztof Ksieski	
17 00 – Rzeczywistość wraca do normy		



## **Teart Vampirów**

Międzyrzecka trupa teatralna ma już na swym konczie kilka spektakli i występów, m.in. na Falkoine 2001 w Lublinie, czy Fantastykonie 2001 w Rzeszowie. Jednak to scena WIZKONU była ich pierwszą, na niej się narodzili, i na niej dokonała się ich przemiana. Zapraszamy więc na kolejną ich odsłonę. Zerknijmy co kryją ich dusze i czego pragną po zmroku. Dzieci nocy, którym karze się żyć za dnia, na naszym konwencie jest ich rzeczywistość.

## **Bractwo Rycerskie Ziemi Lubelskiej**

Po raz drugi nasz konwent uświetniają rycerze lubelskiego bractwa. Brawura, szaleństwo, humor i emocje które towarzyszą pokazom gwarantują niesamowite i jedyne w swym rodzaju emocje. Nie zapominajmy również o niewiastach, które przybyły wraz z wojami i których obecność spotkała się z ciepłym przyjęciem w roku poprzednim. W tym roku wszyscy liczymy na nie mniejszą zabawę.

## **Galeria konwentu (Sala nr 8)**

Na konwentowej galerii prezentujemy twórczość trzech młodych artystów. Tematyka i styl ich prac różni się od siebie, prezentują inne szkoły i inny sposób patrzenia na rzeczywistość, co na pewno będzie można dostrzec w ich twórczości. Kasia Socha zaszczyliła nas swą obecnością przyjeżdżając aż z Jastrzębia Zdroju, a Ola Stępień i Daniel Melaniuk są naszymi miejscowymi perełkami.

### **Kasia Socha**

Zapytana o siebie jako artystkę powiedziała -

„(...) co do techniki, którą prace są wykonywane warto zaznaczyć, że jest to głównie sucha pastela, przeze mnie wykorzystywana w sposób iście malarski. Moje rysunki wykazują cechy typowe dla obrazów malarskich, z czego wynika problem z właściwym ich zakwalifikowaniem. Inspiracje, hmm kilka prac jest ściśle związanych z twórczością Siudmaka, inne inspiracje to przede wszystkim ludzkie ciało, człowiek ze szczególnym zwróceniem uwagi na emocje, cechy. Monochromatyczność związana z ujednoliconą tematyką. No co tam jeszcze, uczennica gimnazjum. Osiągnięcia? Kilka wystaw w szkole, i zbiorowe wystawy w domu kultury.”

## **Aleksandra Stępień**

Malarstwem i rysunkiem zajmuję się odkąd odkryłam, że nieźle mi to wychodzi. Zaczęło się od zajęć plastycznych w MOK-u. Przez parę lat rozwijałam swoje zainteresowania, byłam na kilku plenerach, gdzie poznałam ludzi, których pasją jest tworzenie. Dużo też zawdzięczam mojemu nauczycielowi – Andrzejowi Szczerbickiemu. W tym roku rozpoczynam naukę na wydziale grafiki ASP w Warszawie.

## **Daniel Melaniuk**

Urodzony w 1984 w Międzyrzeczu Podlaskim. Obecnie uczeń czwartej klasy PLSP w Lublinie. Do niedawna współpracował z wydawnictwem SUPERPRESS jako rysownik satyryczny. Motywy jego prac są najczęściej inspirowane nim samym lub muzyką (POLSKIE surowe brzmienia w stylu Infernum). Artystami, których szczególnie ceni są DaVinci, Goya, Grotter, Malczewski, Giger oraz Beksiński. Nie gardzi także komiksem i tatuażem, które są w Polsce niedoceniane jako sztuka.

## **Koncerty grup rockowych (Świetlica)**

Drugi raz już przy okazji konwentu organizujemy koncert rockowy. Tym razem zaprezentują się nam trzy zespoły Mofo, Sunrise i Katastasis. Chłopaki ostro przygotowywali się do tego występu, więc możemy liczyć na profesjonalny koncert, robiony przez profesjonalnych muzyków w nieprofesjonalnych warunkach. Innymi słowy będzie głośno, będzie lżej lub ciężiej, oraz będzie świetnie!

## **Filmy**

Przez cały czas trwania konwentu będzie można w wolnych chwilach obejrzeć najnowsze produkcje z gatunku fantastyki i „okolic” w specjalnie przygotowanej do tego sali. Dla zainteresowanych anime mam, niestety, przykrą wiadomość gdyż puścimy jedynie cztery pozycje z tego gatunku. Szczegółowy repertuar sali poniżej. Sala nr 3.

## **Sala komputerowa**

Do dyspozycji uczestników będzie oddana sala komputerowa. Osoby zainteresowane będą tam mogły pograć przez sieć w takie gry jak Quake 2 i Diablo 2. Sala nr 2.

**Program Filmowy**  
**(sala nr 3)**

l.p	Dzień	Godzina wyświetlenia	Tytuł filmu	Czas projekcji
1	piątek	15.00	Joanna D`arc	2h 23min
2	piątek	17.40	Starship Trupers	1h 55min
3	piątek	19.50	Muszkietier	1h 40min
4	piątek	21.45	Dragon Half ep 1,2	53min
5	piątek	22.55	Residen Evil	1h 25min
6	sobota	0.45	Władca pierścieni	2h 57min
7	sobota	4.00	Dracula 2000	1h 32min
8	sobota	5.45	Człowiek widmo	1h 45min
9	sobota	7.45	Król Skorpion	1h 25min
10	sobota	9.25	Spiderman	1h 56min
11	sobota	11.40	Epoka lodowcowa	1h 20min
12	sobota	13.15	The One	1h 27min
13	sobota	15.00	Ocean Eleven	1h 54min
14	sobota	17.10	Braterstwo wilków	2h 18min
15	sobota	20.40	Street Fighter	1h 40min
16	sobota	21.20	Łowcy wampirów	1h 43min
17	sobota	23.00	Miasteczkowa legenda	1h 36min
18	sobota	0.50	Bitwa o ziemię	1h 59min
19	niedziela	3.05	Za linią wroga	1h 44min
20	niedziela	5.00	Uwikłany	1h 40min
21	niedziela	6.55	Ninia Srool	1h 30min
22	niedziela	8.40	Helikopter w ogniu	2h 25min
23	niedziela	11.20	Blade 2	1h 51min
24	niedziela	13.25	Wild Arms 1,2	47min
25	niedziela	14.20	Vidoq	1h 30min
26	niedziela	16.00	How High	1h 33min

## Nasza rzeczywistość?

Dlaczego ciągle coś chcemy  
Czegoś pragniemy  
Czemu wciąż do czegoś dążymy  
Za czymś gonimy

Podniósł głowę, z jego ust kapłała krew  
Uśmiech powoli pojawił się na zmęczonej twarzy  
Osiągną to, zdobył to  
Odwrócił się za siebie, patrząc na martwe ciała przyjaciół

Nie widzimy innych  
Wiatr w twarz jest zawsze jest przeszkodą a nie orzeźwieniem  
Pokonujemy kłody rzucane przez los nie ucząc się na nich  
Pędząc za czymś

Podniósł to, spojrzął na to, czy było warto?  
Nie wiedział teraz, ale to go już nie obchodziło, bo zdobył co chciał  
Co wszyscy chcieli, ale wszystkich już nie ma  
Został sam, sam się będzie cieszyć, sam to będzie posiadał

Ale w końcu się przewrócimy  
I nawet wiatr nas nie przytrzyma, a kłody nie dadzą oparcia  
Nie będzie innych którzy podali by rękę  
Dlaczego ich nie będzie...?

Siedział przy kominku pocierając starą bliznę na twarzy  
Osiągną to co chciał, zdobył to  
Ale ból trawił go od środka, wspomnienia nie dawały spać  
Uśmiechał się tylko ma pokaz, w środku tonąc w goryczy

Nie chciał tak żyć to nie było to o czym marzył  
To nie było to czego pragnął naprawdę

Czy my wiemy za czym naprawdę gonimy?

**Organizatorzy Międzyrzeckiego Zjazdu Miłośników Fantastyki  
WIZKON 2002-08-13**

Marcin „WIZARD” Sobiczewski – główny organizator i koordynator imprezy,

Tomasz „KJUJIK” Kulik – finanse, kwestie techniczne,

Michał „Leon” Idzikowski,

Anna Sobiczewska – poezja na nocą,

Ilona "Linfana" Sobiczewska – giełda książek,

Mariusz "Duncan" Stefaniuk – sala komputerowa,

Paweł "Azrael" Łyśnicz – sala komputerowa,

Krzysiek „SkeLar” Turmowicz – filmy & www,

Karol „WhiteMan” Małeśkiewicz – filmy,

Kamil "Kid" Adamczyk – maraton filmowy,

Karol "Sikorka" Melaniuk – komiks i karcianki,

Robert "Robak" Starzyński – giełda książek,

Marcin "Mortis" Idzikowski – galeria,

Marta „Nyah” Wasiluk – giełda książek,

Karol „Gandalv” Bartoszczyk.

Specjalne podziękowania dla Bractwa Rycerskiego Ziemi Lubelskiej i Krzysztofa Księskiego za pomoc w przygotowaniu prelekcji. Ukłon również w stronę wszystkich zaproszonych gości, bez których obecności konwent nie miałby racji bytu i nie wyszedłby nigdy poza sferę fantazji organizatorów.

Nasi sponsorzy:

**Burmistrz Miasta  
Stanisław Lesiuk**

**TIRMET**

Kulik Mirosław

**DREWDOM**

Kamiński Jerzy

