

informer

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

NR 280

lipiec-sierpień 2012



ISSN 1505-8476



9 7715 05 847001

IMPRESYJNE RÓŻNOŚCI

Numer jest bardzo podwójny, gdyż wyszło nam okrągłe 60 stron; a i tak kilka recenzji literackich, rekę z powstającego *Mrocznego Rycerza* oraz część uszczegółowionych relacji z gier musieliśmy przełożyć od wrześniowca („Informator” sześćdziesięcioośmio- czy wręcz siedemdziesięciodwustronicowy – byłby najdosłowniej GRUBĄ przesadą!). Zresztą odnośnie do rozmaitych giekaefowskich imprez: niezmiennie zachęcamy do regularnego wchodzenia na internetową stronę naszego klubu (www.gkf.org.pl). Numer jest też bardzo wakacyjny, gdyż mówi o lipcu i sierpniu; a że wychodzi pod koniec drugiego z tych miesięcy – dziewczę z grafiki na okładce ma koszulkę mokrą już jednak od deszczu (nie zaś od morskich fal). Chciałbym przy tej okazji zaznaczyć, że nie tylko „Informator GKF” pobił swój objętościowy rekord. Wyjątkowo opasłą (nawet jak na tę serię wydawniczą) okazała się najnowsza, już dziewiętnasta, „Anatomia Fantastyki”. Wydana dosłownie na dniach praca doktor Małgorzaty Tkacz o trzydziestu latach fantasy w Polsce liczy ciut ponad 200 stron. Notabene *Baśnie zbyt prawdziwe* można już nabywać bezpośrednio w „Maciusiu” lub poprzez Internet.

#280 w dużym stopniu jest pod znakiem relacji z gier oraz wywiadu z pisarzem. Cieszymy się w redakcji bardzo, że specyficznie klubowe imprezy stały się tematem co najmniej równym objętościowo jak ogólnofantastyczne recenzje. Natomiast adiacja wywiadu z Weberem nasunęła mi pewną – zapewniam, że absolutnie niezłośliwą! – refleksję.

Otóż wiele popularnych (i często całkiem udanych) cykli SF/F/H liczy sobie po kilkanaście opasłych tomów. A Tolkienowi na *Władcy Pierścieni* wystarczyły trzy (plus *Hobbit* wcześniej i *Silmarillion* później). Że nie wspomnę o literaturze powszechnej: *Trylogia* Sienkiewicza mieści się zwykle (zależy od wydania) w sześciu woluminach, trylogia Dumasa o muszkietierach – w pięciu; *Nędznicy* Hugo to cztery tomy, *Wojna i pokój* Tołstoja – trzy, *Czarodziejska góra* Manna – dwa, tyleż samo liczy *Zbrodnia i kara* Dostojewskiego, *W poszukiwaniu straconego czasu* Prousta – obowiązkowe siedem; dwa tomy liczy sobie bardziej współczesne *Stąd do wieczności* Jonesa, zaś *Komu bije dzwon* Hemingwaya – to tylko jedna książka. Nie, nie dworuję sobie tu ze sztuki popularnej: to oczywiście inna półka, inna liga – ale wszystko jest odbiorcom kultury równie potrzebne, nie sposób funkcjonować non stop na górnym Ce; poza tym szanuję zarówno talent kompozytora symfonii, jak talent autora licznych przebojów. Zresztą – cykliczne obcowanie z ulubionymi postaciami i wątkami jest niemal prądową potrzebą przy odbiorze rozrywkowych opowieści narracyjnych: *Hrabia Monte Christo* Dumasa to jedno opasłe tomiszczko, ale od początku trzytomowy *Winnetou* Maya zapączkował licznymi powieściami ze świata wodza Apaczów i jego białych przyjaciół (że o podróżach Old Shatterhanda na Bliski Wschód nie wspomnę); przypomnę też, że już klasyczne adaptacje filmowe *Frankensteina* (z Karloffem) czy *Tarzana* (z Weissmullerem) szybko przeobraziły się w kinowe cykle. Autorskiego dalszego ciągu doczekał się nie tylko *Porwany za młodu* Stevensona, a nawet *Robinson Crusoe* Defoe; Prus zaś na serio myślał o kontynuacji swej dwutomowej *Lalki* (i to z wyraźniejszym wątkiem SF).

Nie wiem, czy od wrześniowego numeru, wśród powakacyjnych wspominek, pojawi się relacja z jakiejś kolejnej Fantastycznej Wyprawy. Ja przed kanikują miałem takie dwie, obie służbowe: kilkudniowe delegacje szkoleniowe do Sofii i Madrytu. Ponieważ była to głównie praca – na żadną dłuższą relację się nie ubiera; ale parę impresji tu wrzucę. Gdy lądowaliśmy w stolicy Bułgarii – zaskoczył mnie krajobraz: miasto leży w wielkiej i płaskiej dolinie, w pewnej oddali otaczają je rozciągnięte wzgórza. W architekturze specyficznie mieszają się dwa różnorakie style – bizantyjski i secesja (zrobiłem wymowną fotkę cerkwi wśród kamienic). W Hiszpanii zaś trawa była o tej porze roku tak pożyłkła, że przy lądowaniu wzięłem ją za piach. W metrze automat zapowiadający kolejną stację nasuwał mi skojarzenia astronomiczne („Proxima estatia...”). I raz z Rębiechowa leciałem, aż do przesiadki, z Cetim – akurat wybierającym się, również służbowo, do Turcji. Świat jest mały, a GKF rządzi!

URODZINY

Sierpniowym Urodzeńcom wyjątkowo składamy życzenia z lekkim poślizgiem,
Wrześniowym Urodzeńcom tradycyjnie składamy życzenia z lekkim wyprzedzeniem,
ale i tym, i tym życzymy Wszystkiego Najfantastyczniejszego równie serdecznie!

SIERPIEŃ

- 01 Patryk Łukaszewski
Maciej Więcek
- 04 Witold Nicowski
- 08 Ireneusz Dąbrowski
- 09 Łukasz Piwek
Bartosz Wierzbicki
- 10 Artur Piaszczyński
- 17 Ewa Klepacka
- 19 Miron Miotk
- 25 Emir Muchla
- 27 Bożena Borek
Władysław Wojtkiewicz
- 28 Aleksandra Mochocka

WRZESIEŃ

- 04 Aleksandra Szulc
- 12 Jacek Kominek
Grzegorz Szczepaniak
- 13 Rafał Ziemkiewicz
- 16 Robert Bujniowski
Anna Martuszewska
- 20 Aleksandra Niesłuchowska
- 23 Maciej Czerwiński
- 27 Robert Jaliński
- 29 Mariusz Kanabrodzki
Janusz Piszczek



P.S. Ponadto przepraszamy Lipcowych Urodzeńców za to, że w poprzednim numerze postarzyliśmy ich o miesiąc!

Redakcja INFO



II edycja Ligi

"The Grim Word of Perillus Advanture" – tak brzmi slogan Warhammera jednego z najpopularniejszych światów fantasy wykreowanego przez brytyjską firmę Games Workshop. Warhammer to świat rozdarty wojną, gdzie od strzelistych szczytów Gór Krańca Świata, poprzez rozległe równiny Kislevu, aż do mieniących się w słońcu plaż Lustrii słychać upiorne dudnienie bębnow i ryk wojennych rogów. To tu pod łopoczącymi na wietrze różnokolorowymi sztandarami zbierają się wielkie armie Porządku, żeby stanąć do walki z Siłami Zniszczenia. Warhammer to świat niesamowitych przygód, bohaterskich czynów i epickich bitew, gdzie szczęk oręża zlewa się z hukiem zaklęć wyzwalanych przez magów.

Jednakże Warhammer to nie tylko system RPG i popularna gra bitewna, ale również zdobywająca coraz większe uznanie gra karciana Warhammer Inwazja. Gracze wcielają się w przywódców jednej z sześciu najpopularniejszych frakcji Starego Świata (Imperium, Krasnoludy, Elfy Wysokiego Rodu, Orki, Chaos, Mroczne Elfy) mających za zadanie obronić własną stolicę; a jak będzie taka okazja – najeżdżać i spalić stolicę przeciwnika. Podczas rozgrywki rozbudowują swoje królestwo, wyprawiają się na opłacalne misje, po to żeby, zgromadziwszy odpowiednią ilość zasobów, zakupić jednostki, by móc zarówno atakować, jak też bronić się. Warhammer Inwazja ma w sobie to wszystko co oferuje dobra gra karciana, a ponadto niepowtarzalny klimat utrzymany w scenerii najpopularniejszego systemu fantasy. Gra jest szybka (jedna partia trwa około 15-20 minut), przyjemna i daje wiele radości. Nic więc dziwnego, że organizowane są oficjalne turnieje i prowadzony jest ranking graczy. Z dumą można stwierdzić, że nasza trójmiejska scena WHI działa prężnie, co tydzień odbywają się turnieje, a nasi gracze odnoszą sukcesy w Polsce (Marcin "Filku" Filański wygrał silnie obsadzony regionalny turniej w Toruniu, a drugie miejsce zajął Jakub "Troll" Koenner), jak i za granicą (aktualnym wicemistrzem Europy jest Michał "Mamut" Biereg).

W poprzednim roku ruszyła Trójmiejska Liga WHI, gdzie gracze rywalizują nie tylko w pojedynczych turniejach, ale również o triumf w całej edycji. Punkty z każdych zawodów są sumowane i dodawane są do tego bonusy – co sprawia, że rywalizacja nabiera rumieńców. Atrakcyjne nagrody dla zwycięzców, nagrody losowane wśród uczestników, możliwość uzupełnienia brakujących kart podczas finałowego draftu oraz sympatyczna i przyjacielska atmosfera przyciągają wiele osób.

Druga edycja Ligi trwała niemalże pół roku i składała się z dwunastu turniejów pod nazwą "Wewnętrzny Wróg" oraz jednego z cyklu "Warhammer Gdańsk Battles", które odbywały się w Klubie Osiedlowym "Maciuś I" przy ulicy Opolskiej 2 w Gdańsku. Finał ligi miał miejsce 19 czerwca i przybyli nań najlepsi gracze z całego Trójmiasta.

Przez większą część sezonu dominowały talie Sił Zniszczenia. Chaos, który w swoich początkach uważany był na najsłabszą frakcję, teraz przeżywał dni chwały. Dzięki potężnym kartom gracze mogli stworzyć skuteczne talie zarówno kontrolujące stół, jak i bardziej naporowe. Mroczne Elfy spawnie anihilowały jednostki i utrudniały przeciwnikowi dobry start oraz budowę zasobów. Natomiast gracze, którzy zdecydowali się na orki, mieli do dyspozycji zarówno błyskawiczny blitzkrieg, kontrolę stołu, jak i ciekawe combo przy wykorzystaniu kilku kluczowych kart.

Porządek zaś miał do dyspozycji Imperium, które mimo restrykcji kilku kart nadal dysponowało wielkim potencjałem. Z dobrej strony pokazały się również Krasnoludy, jednakże zawsze tego typu talie zajmowały miejsca w połowie turniejowej stawki. Za to Wysokie Elfy – dzięki pojawieniu się karty Eltharion Ponury – zaczęły w ostatnim czasie dominować i wypierać Siły Zniszczenia.

Można powiedzieć, że wraz z pojawianiem się nowych dodatków gra nabiera coraz wyrazistszych rumieńców i ujawnia nowe możliwości. Co ważne: WHI nie jest grą typowo kolekcjonerską i w każdym opakowaniu karty są jednakże dla wszystkich. Dzięki temu nie wymaga dużych nakładów finansowych.

Ostatni turniej miał potwierdzić ostateczną dominację którejś z frakcji. Okazało się, że tym razem Wysokie Elfy nie zdzierżyły i turniej wygrał wyznawca Chaosu Jan "Teokrata" Zieniewicz, który również okazał się najlepszy w całej drugiej edycji Trójmiejskiej Ligi WHI, przekroczywszy magiczną liczbę stu punktów. Za jego plecami na ligowym podium uplasowali: się Michał "Mamut" Biereg i Maciej "Manowar" Domagalski.

Serdecznie gratulujemy i zapraszamy do kolejnej odsłony Ligi, która rusza tuż po wakacjach!

Opowiadanie napisane przez naszego kolegę Dariusza Domagalskiego
i podsumowujące II Ligę Trójmiasta

OSTATECZNA ROZGRYWKA

Sala narad Eataine powoli pustoszała. Swoje miejsca przy olbrzymim stole opuszczali przedstawiciele szlachty z całego królestwa Ulthuanu. Generałowie z Tor Yuresse stanowiący elitę elfickich wojsk, dowódcy górskich twierdz Anlec, magowie Asuryana odziani w błękitne szaty przetykane złotem, dumni książęta Caledoru, kapitanowie morskiej straży z Lothern, ellyriańscy baronowie i smoczy lordowie wychodzili z pałacu z ponurymi minami. Mieli świadomość, że oto nadszedł kres pewnej epoki. Następna może przynieść zagładę Wysokim Elfom.

- Zwiadowcy donoszą, że tak wielkiej armii Siły Zniszczenia nie zebrali od stuleci - rzekł książę Mamut do swoich najbliższych doradców, gdy drzwi zatrzasnęły się za ostatnim z arystokratów - Co o tym sądzicie?

- Nie możemy dopuścić do inwazji na Ulthuan - odparł książę Fortep, z zawiścią spoglądając na Mamuta siedzącego na tronie. Ambicje Fortepa sięgały dalej niż tylko bycie prawą ręką władcy. Wierzył, że kiedyś to on zostanie najwyższym księciem - Wyruszymy naprzeciw naszym wrogom!

- To zły pomysł - wtrącił Viking, którego skóra była bledsza od pozostałych Elfów. Był Druchii, który w ostatniej wojnie walczył przeciwko swoim kuzynom, ale po przegranych bitwach złożył im hołd. Wychodził z założenia, że jeśli nie można kogoś pokonać, to należy się do niego przyłączyć. Nadal jednak nosił szaty w barwach fioleto i z tęsknotą spoglądał na północny-zachód, gdzie za morzem rozciągał się Naggaroth. Książę Mamut wiedział, że gdy tylko Viking będzie miał okazję, wbije mu sztylet w plecy.

- Zapominasz o morskiej blokadzie Ulthuan - rzekł Viking. - Gdy tylko... - zawałał się - ...NASZA flota wypłynie z portu, zaraz zostanie zaatakowana przez trzy setki okrętów Mrocznych Elfów.

Fortep zacisnął opancerzoną pięść.

- Przebijemy się! - krzyknął w zapale godnym potomka najstarszego rodu. To jego przodkowie doprowadzili do potęgi Wysokich Elfów, a on teraz kontynuował ich dzieło.

- Damy radę! - krzyknął książę Bratis, który do tej chwili przysłuchiwał się całej rozmowie w milczeniu. Z książąt wiernych Mamutowi wydawał się najbardziej oddany.

- Jesteście naiwni - prychnął Viking - Nie zdzierżymy flocie Druchii. Lepiej obwarować twierdze i zamki, w których możemy bronić się nawet kilka miesięcy. Poczekamy na odsiecz naszych sojuszników.

- Kogo?! - Fortep skrzywił usta w pogardliwym uśmiechu - Masz na myśli Kubalę i jego imperialnych żołdaków, którzy równie chętnie walczą z wrogiem, jak i pobratymcami? Założę się, że potem splądrują nasze pałace, zniszczą plony i zgwałcą

kobiety. A Wojciech, który jak na porządnego krasnoluda przystało powinien honorować obietnice przodków i sojuszków dopełnić, przeniósł skarbcę głęboko pod ziemię, barykadując się w górskich twierdzach. Nie, bracia, nie możemy na nich liczyć. Elfy Wysokadego Rodu same muszą stawić czoła przeznaczeniu.

Zapadła ponura cisza. Można było usłyszeć trzepot skrzydeł motyla, który wleciał do sali narad siadając na poręczy tronu zajmowanego przez Mamuta.

– Jakie są twoje rozkazy? – zapytał Bratis.

Mamut westchnął ciężko i przeniósł spojrzenie na okno, za którym rozciągało się morze oddzielające Ulthuan od najpotężniejszego z wrogów.

* * *

A jednak to uczynił – Teokrata pokiwał z uznaniem głową – Nie spodziewałem się, że Mamut ruszy się z wyspy. Uprzedził nasz ruch. Tak więc wszystko rozegra się tutaj.

Champion Chaosu przeniósł spojrzenie na rozległą dolinę, gdzie zebrał potężną armię. Dokonał rzeczy niemożliwej. Udało mu zjednoczyć w sojuszu wszystkie rasy Sił Zniszczenia i dzięki temu na wyjawionych stepach Pustkowi Chaosu stanęli obok siebie wojownicy spaczenia, zielonoskórzy orkowie oraz wyniosła szlachta Mrocznych Elfów.

– Wątpię, że to Mamut przyprowadzi wojska inwazyjne – zarechotał Żaba, Champion Chaosu, który dopiero od niedawna dowodził własną hordą, ale jego sława już rozbrzmiewała od Dziedzin Demonów poprzez Południowe Ziemie, aż po Królestwa Ogrów i Wschodnie Stepy.

– Co masz na myśli? – Teokrata spojrzał na swojego towarzysza pozbawionymi białek oczami, w których płonęła żądza zniszczenia.

– Moi szpiedzy donoszą, że przed wyruszeniem elfiej floty, w Ulthuan doszło do starć. Jeden z książąt się zbuntował.

– Niech zgadnę, ten renegat Viking? – roześmiał się Teokrata.

– Nie – odparł Żaba – Niejaki Bratis. Wybuchła wojna domowa. Powiadają, że ulice Hoeth spłynęły krwią, a niebo przez trzy dni zasłonięte było od dymu powstałego z ognistych zaklęć. Książę Mamut szybko stłumił bunt, a ciało uzurpatora wbił na smukłą iglicę Białej Wieży, która jak powiadają sięga niebios. Jednak armia Mamuta po wojnie domowej jest mocno osłabiona. Można to wykorzystać.

Teokrata przez dłuższą chwilę milczał, wsłuchując się w rytmiczne uderzenia bębnow wojennych. Od czasu do czasu rozlegał się ryk rogu wzywającego do boju demony z najodleglejszych zakątków królestwa. Armia Zniszczenia już teraz liczyła prawie pięćset tysięcy wojowników. Należało do tego dodać kilkadziesiąt tysięcy różnego rodzaju bestii, stworzeń, spaczonych istot i zimnokrwistych gadów przyprowadzonych z Naggaroth.

– Niechaj Manowar i Markus szykują swoje okręty – rzekł w końcu Teokrata, chytrze się uśmiechając – Ci zadufani w sobie Druchii są przekonani, że poradzą sobie z zaklęciami Wysokich Elfów. Teraz będą mieli ku temu okazję.

– A jeśli nie podołają?

– Nikt nie będzie po nich płakał.

Dwaj Championi Chaosu roześmieli się, a ich paskudny rechot rozniósł się po stepie, docierając do najodleglejszych twierdz Dziedzin Chaosu. A potem niósł się dalej, aż na Ocean Wielki dochodząc szpiczastych uszu księcia Mamuta stojącego na pokładzie flagowego okrętu floty inwazyjnej. Władca poczuł przenikający go chłód. Wiedział, że to Śmierć położyła mu swoją kościstą dłoń na ramieniu.

* * *

Książę Fortep jako pierwszy postawił nogę na skalistej plaży. Próbował wzrokiem przebić wieczny mrok panujący w tej krainie, rozświetlany jedynie słupami ognia z wybuchających z wulkanów, ale nawet jego bystre, elfickie oczy nie zdołały dostrzec nic innego niżl wyjałowione ziemie ciągnące się aż po horyzont. Gdzieś tam sterczały samotne góry dopełniające upiornego krajobrazu.

Przeszedł go dreszcz i mocniej otulił się złocistym płaszczem. Powiadali, że w Dziedzinach Chaosu czas i przestrzeń ulegają zniekształceniu, a na drogach można spotkać poległych wodzów, którzy spieszą na niekończące się bitwy. Rośliny

i zwierzęta ulegają tu spaceniu, zamieniając się w ohydne mutanty pilnujące wietrznych pustkowi.

- Nie powiem, że cieszy mnie ten widok – skrzywił się Viking stając obok Fortepa – Mam nadzieję, że długo tu nie zabawimy.

- Chyba że zostaniemy na zawsze, a nasze oczy wydziobią wrony – odparł elfi książe, uważnie przyglądając się renegatowi. Zastanawiał się, czy może mu zaufać? Teraz, gdy książe Mamut został pokonany, Viking był jego jedynym sprzymierzeńcem.

Fortep zmarszczył brwi, wracając myślami do tego, co wydarzyło się na oceanie. Okręty Mamuta, jak przystały na przywódcę, płynęły w awangardzie. Nagle u wybrzeży Karond Kar zostały zaatakowane przez flotę Mrocznych Elfów. Manowar, mieniący się najpotężniejszy z Druchii, uderzył z niszczycielską siłą całym potencjałem nowej magicznej mocy zawartej w Czarnych Arkach. Powietrze było gęste od zaklęć i klątw, szcęk oręża zdawał się rozchodzić aż do Południowych Pustkowi, a w niebo wzbijały się raz za razem bojowe okrzyki. Mamut nie miał żadnego szans.

Gdy Fortep dotarł na miejsce ujrzał tylko dryfujące wraki okrętów i tysiące trupów pobratymców unoszące się bezwładnie na falach. Wówczas ogarnęło go szaleństwo, pragnienie zemsty tak silne, że nie bacząc na niebezpieczeństwo rozkazał obrać kurs na położony niedaleko Naggaroth. Przez trzy dni i przez trzy noce jego armia plądrowała ziemie Mrocznych Elfów, zdobywała nadmorskie twierdze i paliła miasta. Najpierw stawił im czoło Markus, ale jego głowę Fortep zatknął na włóczyń pośrodku Promenady Złośliwości. Potem przyszła kolej na Manowara. Ten dzielnie się bronił, ale Wysokie Elfy niesione gniewem zdołały rozbić w pył potężną armię, a sam Manowar umknął z setką najwierniejszych wojowników. Zwiadowcy, którzy ruszyli jego tropem, twierdzili potem, że druchii natchnęli się na hordę zielonoskórych pod przewodnictwem Zombiego i starł się z nim w wyniszczającej bitwie. Po obu słuch zaginał.

Dopiero wówczas Fortep wrócił na wybrzeże i połączył swoje siły z Vikingiem, który w tym czasie zdążył pokonać innego druchii Alanka i przegnał Snotlingów prowadzonych przez niejakiego Bunię. Obaj księżęta ponownie wsiedli na okręty i popłynęli na północ.

Fortep przeniósł spojrzenie na okręty dobijające do wybrzeży Pustkowi Chaosu, z których wysiadali żołnierze. Ustawiali się w falangi pod czujnym spojrzeniem setników i kapitanów. W ich złocistych i srebrzystych oczach płonął żar. Pragnęli zwycięstwa, ale wielu z nich czekała jedynie śmierć.

Czas na ostateczną rozgrywkę.

* * *

Najpierw pole bitwy załały pełzające pomioty chaosu – niewielkie zmutowane istoty podobne skorpionom, które nie stanowiły większego zagrożenia dla wojowników, ale utrudniały marsz. Gdy zwiadowcom udało się ich pozbyć, to na szeregi Wysokich Elfów ruszyły wojenne ogary. Tysiące oszalałych psów, gryząc i drapiąc pazurami, powodowały wyrwy w uformowanych falangach. Przed szeregi wystąpili czarodzieje w błękitnych szatach, przyzywając potężne zaklęcia mające osłabić wojska Chaosu. Gdzieś na przedpolu walczyli harcownicy, konni maruderzy krzyżowali oręż z elfami zwiadowcami. Jednakże do głównego starcia jeszcze nie doszło.

- Ich magowie wydają się być silni – rzekł Żaba, gładząc wypustki na czole wyrosłe mu w wyniku nowej mutacji.

- To tylko pozory – mruknął Teokrata, spoglądając na niezliczone szeregi wroga ciągnące się aż po horyzont. Potem przeniósł spojrzenie na własną armię, która liczebnie na pewno nie ustępowały przeciwnikowi.

Fortep przyprowadził imperialnych czarodziejów...

- Im też damy radę.

- Chciałbym w to wierzyć.

- Uwierź! – Teokrata spojrział na towarzysza, a jego oczy zapłonęły piekielnym blaskiem – Bogowie Chaosu dbają o swoich wyznawców i obdarzają ich łaską. Czekają nas zwycięstwo i wieczna chwała.

Żaba pokiwał głową.

Czas ruszać do boju!

Obaj Championi Chaosu uściśnieli sobie dłonie i stanęli na czele swoich wojsk. Chojnie obdarzeni przez bogów spaczenia magicznymi zbrojami, talizmanami i mieczami gotowi byli stawić czoła największym herosom. Choćby takim jak Eltharion Ponury, który już krążył na swoim gryfie nad polem bitwy.

Rykneły rogi będące sygnałem do rozpoczęcia bitwy – i dwie masy wojsk runęły na siebie. Łupieżcze Ungory stały się z Mistrzami Morskimi z Lothern, lecz nie mogąc pazurami rozerwać kolczug, ustąpiły robiąc miejsce Książętom Demonów; olbrzymy, które niegdyś były Championami Chaosu – teraz, obdarzone nieśmiertelnością, tratowały wszystko na swojej drodze. Elfi wojownicy siekli je zakrzywionymi mieczami, wbijali groty włóczni w ich twardą skórę, ale nie sposób było ich powstrzymać. Książęta Demonów zostawiały po sobie tylko rozerwane elfie ciała i cały czas parły do przodu. Dopiero dzięki pomocy magii Elthariona Ponurego udało się je zmusić do odwrotu.

Na lewym skrzydle Viking ruszył do natarcia i, wymieniając zabójcze ciosy z Żabą, doprowadził do przełamania szyków wroga. Z pomocą przyszli czarodzieje Fortepa i siły Chaosu zaczęły się wycofywać. Żaba otoczony przez dwie elfickie armie musiał się poddać.

Viking niesiony zapałem bitewnym ruszył do frontalnego ataku na czele swoich elitarnych mieczników i otoczony magami wdzierał się głęboko w szeregi wroga. Nie zauważył jednak, że tym samym odciął się od sojusznicznych wojsk Fortepa. W pewnej chwili zorientował się, że został otoczony kreaturami przyzwanymi przez Teokratę. Mistrzowie Morscy z Lothern utworzyli z tarcz krąg, wewnątrz którego znaleźli się magowie rzucający zaklęcia oraz łucznicy szyjący w nacierające hordy gradem strzał. Viking stanął w pierwszym szeregu wraz z najdzielniejszymi pośród Elfów. Ale nic już nie mogło ocalić nawróconego druchii: poległ z głową roztrzaskaną przez bijak kiścienia.

Na polu bitwy pozostały już tylko armie Teokraty i Fortepa, którzy posyłał do boju odwody. Eltharion Ponury stał się z Kairosem w bezpardonowej walce, magowie Imperium z Czarnoksiężnikami Tzeentcha; aż w powietrzu huczało od gromów, zaś niebo jaśniało błyskawicami. Raz jedni zdobywali przewagę, raz drudzy, ale żadna ze stron nie potrafiła zapewnić sobie zwycięstwa.

Trudno powiedzieć jak długo trwała bitwa, na Pustkowiach Chaosu nie sposób bowiem odróżnić dnia i nocy, ale kronikarze pisali, że wojownicy mdleli z głodu, gdyż zapominali o jedzeniu.

W pewnej chwili Fortep spojrzął na pokryty trupami step, na twarze żołnierzy skąpane we krwi, na zmęczenie oczy. Potem przeniósł wzrok na horyzont, za którego wyłaniały się coraz to nowe oddziały wroga. Książę zdał sobie sprawę, że tej bitwy nie zdoła wygrać, jako że nadciągały coraz to nowe posiłki dla Teokraty. Mógłby jeszcze walczyć i pewnie zadać spore straty przeciwnikowi, ale to nic by nie dało.

– Odwrót – wyszeptał.

* * *

Teokrata obserwował odbijające od wybrzeża elfickie okręty. Po raz pierwszy w swoim życiu nie odczuwał satysfakcji z wygranej bitwy. Udało mu się przegnać siły wroga, na elfich trupach wzniesić w górę oręż na znak zwycięstwa, ale tym razem nie smakowało to tak jak powinno. Warknął wściekle, zaciskając pięść tak mocno, że paznokcie wbiły mu się głęboko w skórę. Nie mógł zebrać floty, ruszyć za uciekającymi Elfami i ponownie zdobyć Ulthuan. To go złościło. Ta bitwa za dużo go kosztowała, wyrwawiła jego armię – i Teokrata zdawał sobie sprawę, że tylko przystówiowy włos ochronił go od przegranej.

Odwrócił się i ruszył ścieżkę w stronę stolicy – mrocznej twierdzy, gdzie czarnoksiężnicy opracowywali już nowe zaklęcia, które pomogą mu w zdobyciu władzy. Wyszczyrzył kły na myśl o tym, jak świat pogrąży się w spaczeniu. I to on tego dokona!

Dariusz "Viking" Domagalski

Magic: the Gathering – Core set

W dniach 7-8 lipca w Maciusiu odbył się pre-release najnowszego Core Set M13. Jak już od kilku lat – Core Set był mieszanką przedruków i nowych kart. Jak zwykle nie wprowadzono nowych mechanik. Kilka motywów przewodnich dodatku to walka z Nicol Bolasem (pierwszy raz karta wielokolorowa w Core Set!) i mechanika Exalted (dająca premię stworowi atakującemu samotnie).

W sobotnim turnieju wzięło udział 35 zawodników i po 6 rundach nie udało się wyłonić jednoznacznego zwycięzcy, bo aż czterech zawodników wygrało 5 z 6 meczy. W niedzielę niepokonanym okazał się Piotr Łuczec, który zajął pierwsze miejsce spośród 21 uczestników.

JudgeCon 2012 – Gdańsk

(fragmenty relacji; całość na <http://cms.magicjudge.pl/?p=25>)

Przygotowania

O moim udziale w konferencji sędziowskiej w Gdańsku zdecydowałem jakieś trzy tygodnie przed wyjazdem. Wcześniej nie byłem pewien, czy wyrobię się finansowo i czasowo, ale na szczęście wszystkie terminy się dograły i rychło zaklepałem sobie miejscówkę w gdańskim mieszkanku, gdzie miała nocować garstka sędziów, w tym niemal cała warszawska delegacja.

Sprawa była jednak dużo bardziej skomplikowana niż początkowo się wydawało. Po pierwsze, po namówieniu przez Kaję, postanowiłem zdawać na konferencji egzamin na sędziego 2. poziomu. Po drugie, obiecałem jej, że do soboty ukończymy betę witryny polskiej społeczności sędziowskiej.

Fun fact: Aby wybrać się na konferencję musiałem zrezygnować z udziału w wieczorze kawalerskim przyjaciela.

Zabezpieczanie podstawowych rzeczy potrzebnych na wyjazd: czasu, pieniędzy, biletów na pociąg, czystych ubrań i szamponu w tej takiej małej, podróźnej buteleczce zajęło trochę czasu; ale gdy już skompletowałem Urzatron Podróżnika, mogłem wziąć się za przygotowywanie strony i naukę do egzaminu. Niestety, nie zostało na to wiele czasu, gdyż okazało się, że Miłosz (vel Fatso), który zarządził naszym zakątkiem Internetu, zmienił serwer – i poprzednia wersja strony, która już wisiała, zaginęła w otchłani. Po skontaktowaniu się wspólnie ustaliliśmy, że szybko postawimy nowego CMS-a na miejscu, w Gdańsku, bo Miłosz wybierał się tam dzień wcześniej (decyzja, która okazała się całkiem sprytna, biorąc pod uwagę późniejsze perypetie axcel i Sebola) i nie mógł się tym zająć teraz.

Pomiędzy niedokończoną stroną, egzaminem sędziowskim i opiekowaniem się najmłodszym sędzią wszechświata – Antkiem (lvl 1 z Warszawy), wyjazd zapowiadał się intensywnie i stresująco. Dobrze że chociaż InterCity pozwoliło mi wydrukować własny bilet na pociąg, minimalizując niepewność związaną z zakupem w okienku na dworcu.

Podróż

Pociąg do Gdańska odjeżdżał z mojego dworca o 15:00, więc przybyłem z dwudziestominutowym zapasem, aby uniknąć jakichś katastrof, za co PKP wynagrodziło mnie 20 minutami opóźnienia pociągu.

Skorzystałem z mojego długiego pobytu na peronie, aby skontaktować się z Antkiem, który miał wsiąść do tego samego pociągu, ale na wcześniejszej stacji. Okazało się, że trollowanie nas przez PKP jeszcze się nie skończyło, bo bilety, które

wydrukowaliśmy przez stronę Intercity, nie zgadzają się numerem z pociągiem, który jechał do Gdańska.

Fun fact: Bardzo lubię wieczory kawalerskie. Szczególnie gdy kończą się w night clubie.

Antek – jak całe nowe pokolenie nie znające bogatej historii trollingu PKP – wierzyl, że tego typu niuansy muszą się zgadzać co do cyferki i miał wątpliwości, czy wsiadać do pociągu. Na szczęście dał się przekonać, że pewnie nie będzie innego pociągu IC o tej godzinie, jadącego w to samo miejsce. Parę minut później pociąg dotarł na mój peron – i, po chwili szukania, odnalazłem nasz przedział, gdzie czekali na mnie Antek i Andrzej.

Antek zdał swój egzamin sędziowski tuż po ukończeniu czternastu lat, co uczyniło go jednym z najmłodszych (o ile nie najmłodszym) sędzią DCI w tamtym czasie. Znany jest z grania w Commandera taliami bez fantazji, które tutorują się po comba (ściągnięte z artykułów Jeremy'ego Blaira), z niezdrowego uwielbienia dla promek sędziowskich i dziwnego toku rozumowania, który daje niespodziewane i często komiczne rezultaty.

Jak już wspomniałem, jechał z nami jeszcze trzeci sędzia. Świeżo upieczona jedynka z Warszawy – Andrzej Siwoń.

Nie miałem wcześniej okazji, żeby zapoznać się z Andrzejem, bo grywamy w zupełnie innych zakątkach miasta, ale szybko okazało się, że to bardzo sympatyczny i błyskotliwy chłopak (ułożył nienasmarowaną kostkę Rubika Antka w troszkę ponad minutę).

Podróż była całkiem znośna. Niesamowity upał udało się mitygować otwierając na oścież okno, a nasz przedział, u zenitu swojego wypełnienia, zawierał zaledwie pięć osób. Przez jakąś godzinkę jechaliśmy w nim nawet tylko we trzech. Był to idealny moment na jaknięcie partyjki Commandera, z której rychło wyeliminował mnie Antek zagrywając z końcem mojej tury Worldly Tutora po Deceiver Exarcha, aby zagrać go w swojej turze do społu z Kiki-Jikim. Jak można grać czymś takim?

Na swoje nieszczęście Antek nie dostrzegł, że Andrzej ma na stole Ghostly Prison. W swojej turze Andrzej dobrał Insurekcję *like a baus* – i Antek został wykończony swoim własnym combem. Dobrze mu tak!



W drugiej grze Antek znowu zaczął robić swoje, zagrywając Vampiric Tutora, Academy Rectora i kupę rampy. Podczas gdy my z Andrzejem składaliśmy swoje przysłowiowe domki z kart, Antek zagrał Time Strecha i w pierwszej z dodatkowych tur dograł Survival of the Fittest.



Uznaliśmy, że nie ma sensu grać z takim natężeniem douchebagowych techów – i poddaliśmy się, zamiast czekać, aż Antek wytutoruje jedno z dwudziestu comb w decku. Poza tym do przedziału wsiadło właśnie dwóch gości, co zmusiło Antka do zaprzestania dziecięcego nierządu (widocznego powyżej).

W ramach przygotowań do egzaminu na L2, odpaliłem Judge Center na smartfonie i zrobiłem kilka testów Hard Practice oraz odświeżyłem sobie MTR. Jeden z testów zawierał ciekawe pytanie, które ukierunkowało mnie na osobliwy paragraf w zasadach. Jak się później okazało, nikt w przedziale (nawet żaden z postronnych pasażerów) nie wiedział, co powinno się wydarzyć, jeśli przejmujemy kontrolę nad graczem w grze 2HG. Och, jak ja lubię nieintuicyjne przepisy.

Reszta podróży upłynęła nam w stanie niezłej głupawki. Rozmawialiśmy sobie o byle czym – i nagle Antek znikąd mówi do mnie: „jestem kotletem”. Fakt, właśnie przejeżdżał obok drugiego pociąg i jego łoskot nieco zagłuszył wypowiedź Antka, ale nasze zmęczone mózgi szybko podchwyciły temat i od tamtej pory Antek został Kotletem, a my mieliśmy ubaw do końca podróży.

Kotlet fact: Dowiedziałem się następnego dnia, że Antek chciał wtedy powiedzieć „jestem Conleyem”, prawdopodobnie nawiązując do znanego deckbuildera Conleya Woodsa.

Pod wieczór dotarliśmy wreszcie na dworzec Gdańsk Oliwa. Niestety, robienie testów pożarło całą baterię w moim telefonie, więc nie wiedzieliśmy, jak dostać się z dworca do mieszkania na Dąbrowszczaków, w którym zaklepaliliśmy sobie wcześniej miejsce. Na szczęście obok dworca był otwarty kebab, gdzie nie dość, że się posililiśmy, to jeszcze obsługa pozwoliła mi podładować cebulę.

Folklore fact: „Cebula” to w gwarze praskiej „nieduży, cenny przedmiot, który trzyma się w kieszeni” (np. portfel, telefon, kluczyki do samochodu). Cebule są jednym z ulubionych celów „krojenia”, czyli napadu rabunkowego.

Wyposażeni w naładowanego smartfona i serwis *jakdojadę* szybko znaleźliśmy odpowiedni autobus, który bez pudła dowiózł nas na miejsce.

No właśnie: miejsce. Mieszkanko, które zaklepał dla nas Miłosz, było bardzo fajnie urządzone i miało dość łóżek dla sześciu osób. Jak się później okazało, nocowało w nim dziesięć osób.

Na miejscu zastaliśmy istną sędziowską komunę. Mieszkanie było wypełnione levelami po brzeg. Byli tam Ceti (Ivl 3), Adaś Kolipiński i Ajki (Ivl 2), a także Gulanog i Fatso (Ivl 1). Dowiedzieliśmy się też, że Kaja i Sebol nie dotrą dziś na miejsce, bo ich lot (liniami OLT) został odwołany (tak jak wszystkie loty tych linii) i musieli ogarniać jakiś alternatywny środek komunikacji. Mieli się pojawić następnego dnia o bliżej nieokreślonej porze i po jakimś tragicznie długim wojażu.

Łącząc się w bólu z dwójką naszych trójek, porzuciliśmy rzeczy i szybko pomknęliśmy do pobliskiego Tesco po browarki i soczek dla Kotleta. Po drodze zgarnęliśmy żonę Adasia – Agatę, która poszła zrobić śniadaniowe zakupy i wróciliśmy. W mieszkaniu rozgrywała się już partia Commandera pomiędzy (od lewej) Miłozsem, Ajkim i Ceti.

Miłosz miał ciekawy plan przejścia grubych kriticów Ceti (wstawionych do gry przy pomocy Defense of the Heart) przy pomocy Sliver Overlorda i Amoeboid Changelinga, ale nie starczyło mu many na wprowadzenie go w życie zanim Ceti najechał go swoim Eldrazi składem.

Kilka triggerów Annihilatora później Miłosz mógł zapomnieć o wszelkich planach wymagających many do realizacji.

Reszta ekipy, nie czekając na zwolnienie stołu, stworzyła na podłodze getto brydżowe, a Piotrek (vel Gulanog) uznał, że nie powinniśmy przegapić otwarcia igrzysk olimpijskich. Po chwili zmagania z pilotem odpalił telewizor, a gdy na olimpijskiej scenie zaczął grać Paul McCartney, zaczęły się dyskusje na temat tego, czy muzyka brytyjska ma lepszą tradycję niż amerykańska.



Gdy stołowe EDH dobiegało końca, odezwał się zagubiony Amplitur, prosząc o wskazówki, jak ma dotrzeć do mieszkania. Ajki i Ceti dokończyli partię i w akcie miłosierdzia pojechali zgarnąć go z ciemnych gdańskich ulic. Podrzućli go pod mieszkanie i udali się do swojego lokum na noc.

Amplitur szybko ogarnął się po podróży i od razu zaprzągnął Gulanoga do szlifowania zagadek, nad którymi pracowali przez kilka ostatnich tygodni.

Duet zagadkowy próbował zgarnąć chętnych do testowania ich twórczości, ale było już grubo po północy i większość była zbyt zmęczona, aby myśleć nad skomplikowanymi, abstrakcyjnymi problemami wprost z mózgu Amplitura.

Zmęczenie było tak duże, że Andrzej zaliczył centralny zgon na podłodze, tuż obok duetu zagadkowego, który jeszcze grubo po drugiej w nocy siedział i dyskutował nad swoimi zagadkami.

W ogóle ludzie mieli tendencję do sypania w różnych dziwnych miejscach:



Mnie szczęśliwie trafiło się łóżko (kto pierwszy, ten lepszy), więc nie musiałem spać na podłodze, w worku na truchło. Niestety, duet zagadkowy nie zaprzestał pracy i gadali do tak późna, że biedny Kotlet musiał uciec z ich pokoju i przenieść się do naszego. No cóż, przynajmniej wyprodukowali sporo zagadek.

Sobota

Plan gry był prosty. Wstajemy rano, ogarniamy się i udajemy się na GPT/konferencję w klubie osiedlowym Maciuś I. Okazało się jednak, że ogarnięcie się nie jest tak proste, gdy w mieszkaniu jest tyle osób i tylko jedna łazienka. Do tego,

niespodziewanie, na miejsce dotarli Kaja i Sebol. Nagle więc zrobiło się nas naprawdę dużo.

Agata przygotowała nam na śniadanie pyszną jajecznicę z pieczarkami, której podanie przerwało Andrzejowi i Kotletowi poranną partię legacy.

Jeszcze nie do końca rozbudzony nałożyłem sobie największą porcję jajek. Taką naprawdę sporą. Bez kitu, tak dużą, że Kotlet musiał się zadowolić tłuszczem z patelni. Gdy zdałem sobie sprawę ze swojego *faux pas*, zaferowałem, że dosmażę jeszcze jajek, ale moja oferta została odrzucona. Podejrzewam, że wszyscy obawiali się, że robię paskudną jajecznicę, ale nie chcieli mi tego powiedzieć w twarz.

True story: Robię zajebistą jajecznicę.

Tak czy inaczej – wciąż czułem na sobie przytłaczający ciężar wyrzutów sumienia, więc zaferowałem, że chociaż pozmywam po śniadaniu, na co wszyscy chętnie przystali.

Po śniadaniu wybyliśmy w pieszą pielgrzymkę do Macusia. Dzień był makabrycznie upalny. Wystarczyło wyjść na zewnątrz, aby zacząć się natychmiastowo pocić. Powietrze zdawało się nie poruszać i wydawało się mieć konsystencję i temperaturę ciepłej zupy.

Po jakimś kwadransie spacerowania dotarliśmy na miejsce:



Na miejscu zastaliśmy kupę graczy miejscowych i przyjezdnych oraz trio Ceti, Ajki i Gulanog, którzy przygotowywali się do odpalenia GPT.

Graczy było trochę ponad 30, a Ajki został formalnym Head Judge'em turnieju.



Ceti wygłosił powitalne przemówienie i uprzedził graczy, że skład sędziowski będzie rotacyjny, z uwagi na odbywającą się piętro niżej konferencję.

Powoli zaczęli się też zjeżdżać sędziowie z różnych stron, którzy nie nocowali z nami na Dąbrowszczaków. Wszyscy zebrali się w sali nr 3 na parterze, grzecznie zajmując miejsca w ławkach, niczym w szkolnej klasie.



GPT na górze ruszyło; a na dole, jako pierwszy, głos zabrał Ceti. Zaczęło się od oficjalnego powitania na konferencji, a potem zrobiliśmy standardowe słodkie kólecčko zapoznawcze rodem ze spotkań AA: „Nazywam się X. Sędziuję od Y lat”. Kólecčko pozwoliło nam nie tylko dowiedzieć się, kto jest kim – ale też zgłębić nieznanne fakty

dotyczące niektórych sędziów. Na przykład to, że Amplitur tak naprawdę nie nazywa się Paweł, tylko Amp Litur.

Bardzo ucieszyła i zadziwiła mnie reakcja wszystkich, gdy przyznałem się do współtworzenia contentu Kanału Geistflame, za co otrzymałem oklaski. Nie wiedziałem, że mamy tylu entuzjastów w społeczności sędziowskiej. Jesteście kochani!

Po formalnościach zapoznawczych rozpoczęła się pierwsza prelekcja na temat dochodzeń i dyskwalifikacji, którą poprowadził Ceti. Była to bardzo ciekawa i dogłębna analiza poszczególnych kroków w procesie dochodzeń sędziowskich. Wywiązało się też kilka dyskusji na temat optymalnych metod wyciągania informacji od graczy i sposobów na determinowanie, czy gracz próbuje nas wprowadzić w błąd czy nie. Dyskusje te przerodziły się w anegdoty z turniejów, a anegdoty w dygresje – i tak upłynęła reszta prelekcji. W pewnym momencie Ceti stworzył nawet mapę Polski ilustrującą jego pojmowanie geografii naszego kraju:



Jak widać, Polska według Cetiego ma tylko 6 regionów: Wolne Miasto Gdańsk, Warszawę i tereny zajmowane przez odpowiednio: Volksdeutschów, Górali, Kozaków i Wódkę.

W trakcie trwania prelekcji usiedliśmy z Miłoszem w rogu, wydobyliśmy laptopy i połączyliśmy się z netem, aby ukończyć obiecaną betę strony. Miłosz szybko skręcił czystą instalację WordPressa i udostępnił mi konto administracyjne, a ja zacząłem wypełniać stronę grafiką i ustawiać strukturę zgodnie z wcześniejszymi zaleceniami excel. Pod koniec prelekcji Cetiego stronka była już niemal sprawna, więc przynajmniej ten problem przestał mnie stresować.

Ceti zakończył swoją prelekcję, a jego miejsce zajął Sebol, który z uwagi na pełnioną przez siebie funkcję chciał nam opowiedzieć o tym, czym jest Regional Coordinator i z czym się go je.

W dużym skrócie: RC jest jak Walter Wolf z Pulp Fiction. Jeśli mamy jakiś problem, coś nie gra, coś trzeba ogarnąć: dajemy znać panu Wolfowi i on pomoże nam wszystko załatwić (tak, żeby policja się o tym nie dowiedziała)...

Sebastian zwinął też kwestię nagradzania sędziów za działania na rzecz programu sędziowskiego, które wykraczają poza ich normalne obowiązki. Jako przykład padły projekt maty upamiętniającej ostatnie Nationalsy oraz artykuły na temat zasad, które tworzyli Kaja i Amp na potrzeby profilu facebookowego polskich sędziów. Okazuje się, że RC ma specjalny zestaw promek przeznaczony właśnie na takie cele i nie zawaha się ich użyć, jeśli ktoś zrobi coś naprawdę fajnego.



Pod koniec tej prelekcji zmieniłem sędziów sędziujących GPT i przytrafiła mi się jedna z najdziwniejszych akcji w karierze sędziowskiej. Gdy poszedłem na górę, akurat kończyła się runda. Znalazszy stolik, który jeszcze grał, zacząłem obserwować grę przy nim. Ogłoszono terminację, stan gry był wyrównany. Gracze grali przez chwilę, aż jeden z nich rzucił Day of Judgment w czwartej turze terminacji. Jego oponent rozejrzał się po stole i uznał, że już nie ma szans na wygraną. Gracze podali sobie ręce. Dopytałem o wynik, powiedzieli, że remis i zaczęli się składać. Poszedłem więc do Ajkiego zgłosić wynik, bo był to ostatni stolik w rundzie. Mówię Ajkiemu, że remis, a tu nagle jeden z graczy, których wynik zgłaszałem goni mnie przez salę i krzyczy: „Hej! Jednak nie! Jednak wygrałem”. Patrzę na niego zdziwiony i pytam „Jak to?“, na co on mówi: „A, rzuciliśmy kostką na koniec i wyszło, że jednak wygrałem.”

... Zostawiłem sprawę w rękach Ajkiego, ale autentycznie szkoda mi było chłopaków, gdy tłumaczył im, co takiego uczynili, bo byli absolutnie nieświadomi dlaczego w ogóle zostali przywołani do stolika sędziowskiego.

Wróciłem na konferencję. Po Sebolu przyszła kolej Kai. Tematem prelekcji było „Grand Prix – dlaczego warto?”; podczas niej Kaja przedstawiła pokazny zestaw faktów dotyczących wyjazdów na Grand Prix oraz podsumowanie korzyści płynących z tego typu turystyki sędziowskiej.

Jedną z ważniejszych informacji było to, że obecnie zmienia się polityka przyjmowania sędziów na GP i od przyszłego roku sędziowanie na tych imprezach będzie właściwie zarezerwowane dla sędziów poziomu drugiego i wyższych.

Dowiedzieliśmy się też, że o ile na większości GP sędziowie nie są stratni, nawet po pokryciu kosztów podróży i noclegu, zdarzają się też mniej udane wyjazdy, tak jak wyjazd Amplitura do Paryża, gdzie skradziono mu laptopa, odpimpowaną talię do EDH i gdzie zabookował sobie bilet powrotny w złym kierunku.

W trakcie prelekcji Kai na miejsce dotarło jedzenie, więc musieliśmy zrobić małą przerwę. Nie wiem skąd Ceti wytrzasnęła tę pizzerię, ale dostarczyła całkiem okazałe placki. Tak czy inaczej: nikt tego dnia nie był w stanie zjeść więcej niż dwóch kawałków i chyba nawet na koniec zostało jeszcze kilka.

Po przerwie obiadowej wróciliśmy do doksztalcenia. Do tablicy wstał Amplitur i przedstawił prelekcję na temat najistotniejszej ostatniej zmiany w IPG, czyli sekcji Game Play Error – Missed Trigger. Prelekcja szybko przekształciła się w dyskusję, która z dziwnych przyczyn zbroczyła na temat oznaczania life totali, ale potem udało się ją przywrócić na właściwy tor.

Całość wydłużyła się znacznie, ale trzeba przyznać, że Amp świetnie wytłumaczył całą filozofię ostatnich zmian, podał algorytmiczny wręcz sposób radzenia sobie z opuszczonymi triggerami i naświetlił większość problematycznych sytuacji i corner-case'ów, na które można natrafić.

Ostatnią prelekcją konferencji była nieco skrócona dyskusja na temat naszej nowej strony internetowej. Wspólnie z Kają omówiliśmy: co było, co jest i co ma być. Dokonaliśmy podziału obowiązków, wyznaczyliśmy ogólny kierunek rozwoju i zebrałiśmy sugestie z sali. Ustaliliśmy też deadline wodowania strony na 1 września. Spodziewajcie się dodatkowych notatek dotyczących strony w najbliższej przyszłości.

Na koniec konferencji Sebol rozdał jeszcze każdemu uczestnikowi z levelem pakiet słodkich promek sędziowskich. Mieliśmy z Andrzejem diaboliczny plan, żeby dogadać z Sebolem, żeby w pakiecie (znanego z niezdrowej miłości do promek) Kotleta znajdował się zestaw Glory Seekerów z dopiskiem „Cierp!”, ale zabrakło nam czasu na zaaranżowanie całej akcji. No cóż, będą jeszcze okazje...

Na parterze zakończyła się konferencja, a na piętrze skończyła się GPT, więc wieczór mieliśmy dla siebie. Rozpoczął się „turniej” Commandera, a także luźne granie na parterze. Niestety, nie było mi dane brać udziału w tych rozkoszach, bo miałem do napisania egzamin na L2. Poprosiłem o odizolowanie mnie od grających, aby nie rozpraszali mnie swoją radością i afirmacją życia. Kaja wysłała mnie do osobnego pokoju, który służył chyba jako bawialnia dla przedszkolaków. Otrzymałem



swój test, kilka słów otuchy i rozłożyłem się na stole, który miał może 40 cm wysokości.

Fun fact: korzystanie z mebli przeznaczonych dla dzieci sprawia, że czujesz się jak gigant, ale powoduje ból w plecach.

Nie będę się rozpisywał na temat egzaminu, bo to już osobna historia. Grunt, że po jakimś bliżej nieokreślonym czasie wyszedłem z bawialni z wypełnionym arkuszem, mózgiem jak galareta i garbem od siedzenia przy mikro-stoliku. Oddałem papiery Kai i udałem się z małą ekipą na pielgrzymkę do Tesco po browar, gdzie Miłosz zapodał mi fantastyczną nutę na mój stan psychiczny.

Z powrotem na sajcie Amp zaczął znowu zbierać chętnych do testowania jego zagadek, ale miałem już na ten dzień dość kart Magica, a szczególnie skomplikowanych interakcji między nimi. Na szczęście Adaś i Agata zaproponowali mi grę w „Kolejkę” – osadzoną w realiach PRL-u grę planszową polegającą na staniu w kolejkach. Tak, wiem: nie brzmi to porywająco; ale gra jest naprawdę solidnie zaprojektowana i zawiera dużo fajnych humorystycznych akcentów. Do gry dosiadł się jeszcze Grociu i muszę przyznać, że naprawdę świetnie się przy tym bawiłem. Gra była krótka, nieskomplikowana i przyjemna. Plus, do tej pory nie wiem jak, ale wygrałem, choć wszyscy inni gracze już w nią kiedyś grali.

Tak skończył się dzień w Maciusiu, ale po powrocie do mieszkania, nikt nie zamierzał się kłaść spać. Postanowiliśmy pyknąć partyjkę Commandera przed snem i, ku zaskoczeniu wszystkich, do udziału zgłosił się Adam.

Nie siedzieliśmy jakoś specjalnie długo, żeby wszyscy mogli się wyspać jak ludzie – szczególnie Kaja i Sebol, którzy odbyli jakiś nieludzko długi lądowy wóz do Krakowa do Gdańska. Dobranoc, dzieciaki...



Niedziela

Niedzielnny poranek nie różnił się wiele od sobotniego. Znowu kolejka do łazienki, szybkie ogarnięcie się i wyjście do Maciusia. Tym razem jednak trzeba się było jeszcze spakować, bo prosto z site'u mieliśmy ruszać na pociąg powrotny.

Wszyscy sędziowie, którzy zostali na niedzielę, albo grali w PTQ albo je sędziowali, więc okazało się, że jest nas całkiem spora grupa. Ceti podzielił sędziów na dwa zespoły i wprowadził system rotacyjny, gdzie każdy z zespołów obsługiwał parzyste lub nieparzyste rundy. Dzięki temu każdy zespół miał dodatkowy czas na relaks i socjalizację.

Gracze ruszyli do boju o bilet do Seattle, a my podzieliśmy między siebie obowiązki i wzięliśmy się do pracy.

Tego dnia nie działo się już wiele. Zapoznałem się z miejscowym judgingiem, Zbyskiem, i spędziłem większość czasu na sali w jego towarzystwie, dyskutując o sędziowaniu, różnych procedurach turniejowych i życiu. Zbyszek okazał się bardzo sympatycznym i rozgarniętym człowiekiem.



Gdy zmienił nas drugi zespół, Kaja odeskortowała mnie raz jeszcze do bawialni dla przedszkolaków, aby omówić wyniki mojego egzaminu na L2 i przeprowadzić ze mną ostateczną rozmowę kwalifikacyjną (spoiler: udało się!). Czy to normalne, że tego typu rozmowy mnie w ogóle nie stresują? Wręcz bardzo je lubię. Mógłbym być poddawany rozmowom kwalifikacyjnym codziennie.

Rozmowa pochłonęła naszą całą godzinę (i jeszcze trochę) relaksu, więc trzeba było wracać na górę i sędziować. Godzinny rytm pracy i relaksu utrzymywał się do końca swissa na PTQ, z drobną przerwą obiadową pośrodku (nikt oprócz Kotleta nie chciał już jeść pizzy po wczoraj).

Gdy turniej zaczął powoli dobiegać końca (a właściwie początku Top8), zaczęliśmy się interesować rezerwacją biletów na pociąg. Niestety, okazało się, że trochę się spóźniliśmy. Część pociągów była już wykupiona, a Kaja i Sebol nie mogli znaleźć sobie kuszetek (a cały plan był taki, że wyśpią się w pociągu, żeby móc iść do pracy w poniedziałek). Do tej pory nikt z nas nie wie dlaczego nie zajęliśmy się rezerwowaniem biletów wcześniej. Szczególnie że było wiadomo, iż niedzielne popołudnie będzie najbardziej obleganym terminem jeśli chodzi o powrót z nad morza.

Musieliśmy się zadowolić pojedynczymi miejscami siedzącymi w różnych przedziałach. Po chwili zmagają z systemem rezerwacji InterCity udało nam się wydrukować bilety i liczyć na to, że jakoś uda nam się usiąść w jednym przedziale.

Tymczasem na PTQ zakończył się Swiss, rozdano nagrody rzeczowe, a Top8 przeniesiono do sali na parterze. Ogarnęliśmy górną salę i zostało nam trochę czasu wolnego. To właśnie wtedy Ceti i Ajki zaprosili nas do gry w „Koty”. Nie chcę nic mówić, ale gra była ewidentnie ustawiona i fakt, że przegrałem z kretešem, wcale nie ma wpływu na moją opinię w tej kwestii!

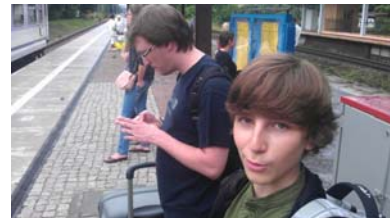
Nasz czas dobiegał końca, więc pożegnaliśmy się ze wszystkimi i niedługo potem przyjechała po nas taksówka, która odwiozła naszą piątkę (Kaję, Sebola, Antka, Andrzeja i mnie) na dworzec.

Podróż przebiegła bez większych ekscesów. Na początku udało nam się usiąść w jednym przedziale, ale w miarę napływu ludzi z miejscówkami, mieliśmy rozejść się na nasze randomowe miejsca w różnych przedziałach. Pod tym względem muszę przyznać, że trafiłem całkiem soczyście, bo byłem rodzyńkiem w przedziale zajęтым przez siedem atrakcyjnych kobiet/dziewczyn. Nic szczególnego z tego nie wynikło, a któraś z nich puszczała niezwykle śmierzące bąki, ale przynajmniej było na czym zawiesić oko.

Około pierwszej w nocy dotarłem na Dworzec Wschodni w Warszawie. Przed wyjściem upewniłem się, że Antek nie prześpi swojej wysiadki i pomachałem przez okno Kai i śpiącemu Sebolowi. Ich pociąg odjechał, a mi pozostała piesza wędrówka przez serce Pragi o pierwszej w nocy z laptopem na plecach i solidną cebulą w kieszeni. Na szczęście jestem wychowankiem liceum na Szmulkach i znam praskie klimaty.

Pro tip: Jeśli kiedyś będzie chciał was ograbić jakiś dresiarz na Pradze, to mówcie, że znacie: Lewego (zawsze jest w ich kręgu znajomych jakiś Lewandowski i zawsze ma ksywę „Lewy”), Łysego (na 100% jeden z ich znajomych ma ksywę „Łysy”, bo wszyscy są łysi) i dorzucicie do tego coś randomowego, na przykład Banana (gość stwierdzi, że może lepiej nie zadzierać z jakimś nieznanym „Bananem”, bo może to być jakiś mocny koks, skoro go ludzie wymieniają w znajomych razem z Lewym i Łysym). Nie wiem, jak dobrze działa to poza Pragę, ale w awaryjnej sytuacji można wypróbować.

Piesza wędrówka do domu przebiegła bez przygód i przekroczyłem próg około drugiej w nocy. Tak zakończyła się moja przygoda – i już nie mogę doczekać się kolejnej okazji do spotkania.



I LETNIE WARSZTATY DLA TWÓRCÓW LARPÓW

przebłąski z powrotu do świata żywych

W środowisku fantastycznym każdy ma swoje ulubione zainteresowania. Jedni preferują RPG, inni wołają płaszówki czy czytanie książek. Dużą popularnością cieszy się też gra w LARP-y, których autorzy muszą zdobyć wiele wiedzy, aby ich dzieła były wiarygodne i grywalne. Miesiąc temu w Gdańsku GKF, we współpracy z Polsko-Japońską Wyższą Szkołą Technik Komputerowych, zorganizował warsztaty dla młodych twórców tego rodzaju sztuki. **Projekt zorganizowano przy wsparciu finansowym Urzędu Miasta Gdańska.**

Warsztaty zaczęły się 7 sierpnia, ale akredytację zorganizowaliśmy dzień wcześniej. Dzięki temu uczestnicy dojeżdżający z różnych części Polski mogli przybyć w godzinach, które narzuciło im PKP czy korki w zatłoczonych miastach. Nie musieli się stresować tym, że ominie ich któraś z prelekcji i mogli spokojnie wypocząć po podróży. W hostelu tego dnia dostaliśmy tylko 1 pokój, ale był on 9-osobowy, więc daliśmy radę się jakoś pomieścić; a kiedy większość z nas była już na miejscu i zdążyła się rozłożyć z bagażami – wybraliśmy się na wspólną kolację. Było to miłe zakończenie dnia w twórczej atmosferze i chęci do działania. Chęci tak wielkiej, że mocno wieczorową porą część z nas przerabiała teksty z rozdanych przez Shamana skryptów, przygotowując się do pierwszego dnia zajęć.

Hostel był oddalony 5 minut drogi od Głównego Miasta, więc następnego dnia – w sobotę, jeszcze przed warsztatami – udaliśmy się tam na spacer, by osoby spoza Trójmiasta poznały nasze okolice. Nie mieliśmy na to niestety zbyt dużo czasu, ponieważ niebawem miał już po nas przyjechać transport do miejsca, gdzie odbywały się warsztaty. Dojechaliśmy tam na godzinę 9:00. Naszym oczom ukazał się wielki budynek z czerwonej cegły. Wcześniej służył on jako Dom Dziecka, a obecnie znajduje się w nim Polsko-Japońska Szkoła Technik Komputerowych. W środku korytarze są ozdobione pracami uczniów. Pełno ambitnych zdjęć i obrazów robi duże wrażenie. Na dodatek szkoła posiada własny park, w którym można się odprężyć, kiedy pogoda na to pozwala. Cudowna atmosfera do tworzenia! Dyrekcja udostępniła nam kilka sal z idealnymi warunkami do pracy. Mieliśmy tam wszystko co potrzeba: tablicę, projektor, krzesła z podstawkami na notatki, a dzięki uprzejmości pana ochroniarza także czajnik. Kiedy każdy zajął już miejsce – zaczęliśmy prace. Tego dnia zajęcia prowadził Krzysztof "Shaman" Chmielewski. Narzucił nam duże tempo pracy, abyśmy ze wszystkim zdążyli. Mnóstwo informacji, teksty do czytania i pełno teorii. Najbliższą przerwę mieliśmy dopiero ok. 16:00. Wyszliśmy wtedy na spacer do Parku Oruńskiego. Mimo że był to nasz czas wolny, byliśmy zbyt nakręceni, żeby rozmawiać o czymś innym niż LARP-y. Siedząc nad jeziorem, na trawie, gdzie powiewało świeże powietrze omawialiśmy mechaniki gestów. Ja i Dimzard zauważyliśmy, skacząc obok,



Polsko-Japońska Wyższa Szkoła Technik Komputerowych. Zupełnie magicznie miejsce naszych warsztatowych zmagañ



Mechanika gestów – ćwiczona w plenerze

malutką żabkę wielkości mojego paznokcia, co podkreśliło tylko spokój i klimat tej okolicy. Z parku poszliśmy zjeść do pobliskiej pizzerii, po czym wróciliśmy do szkoły pracować dalej. Za oknem zaczęło padać. I zapowiadało się jak w filmie "Rain man". Mimo że była to dla nas duża ulga po tym, jak dwa dni męczyły nas upały i duszne powietrze, zaczęliśmy się trochę martwić, bo deszcz padał tak mocno, że ulicą płynęła rzeka wody. Ale nie było czasu na zawracanie tym sobie głowy, bo mieliśmy jeszcze dużo pracy. Po teorii nadszedł czas na ćwiczenia. Jednym z nich było np. stawania na krzesłach i prezentowanie minutowego wstępu do LARP-a. Ścigał nas czas, więc pracowaliśmy bez przerwy. Na koniec podzieliliśmy się na dwie grupy, w których mieliśmy jeszcze tej samej nocy tworzyć LARP-y. Żebyśmy nie poszli przypadkiem za szybko spać – Shaman przygotował nam jeszcze więcej zajęć: musieliśmy przeczytać artykuły przygotowujące do jutrzejszych prelekcji, a kilka osób dostało do opracowania artykuły napisane po angielsku, aby następnego dnia przedstawić je innym uczestnikom. Ze szkoły wracaliśmy o 22:00. Na szczęście deszcz przestał padać i woda opadła, dzięki czemu nie mieliśmy problemu z dojazdem. W hostelu dostaliśmy więcej pokoi. Każda grupa zajęła po jednym, a w trzecim ulokowali się prowadzący. My położyliśmy się późno. Trzeba było wykonać wszystkie zlecone zadania. Opracowaliśmy wstępnie fabułę tworzonych przez nas LARP-ów, po czym można było chwilę odpocząć.



Park oruński jak żywy



Odcięci od świata, czyli idealne warunki pracy twórczej (widok z okna sali prelekcyjnej)



Dariusz Domagalski: logika opowieści w LARPach „All my loving” dostarczył wielu emocji



Nastała niedziela. Mimo męczącej nocy każdy miał następnego dnia zapał do pracy. Część z nas była padnięta, ale nie było czasu na obijanie się. To, co zrobiliśmy wczoraj, było tak naprawdę tylko wstępem do tego, co nas jeszcze czekało. Shaman pilnował, żebyśmy przypadkiem nie mieli czasu na odpoczynek; jeżeli zauważył, że jednak mamy, to dokładał nam więcej zajęć. Zastanawialiśmy się, czy on nie jest przypadkiem cyborgiem, że ma tyle siły i jego zdaniem powinniśmy zrobić trzy razy tyle – a to, co nam kazał, to mało.



Plener. Ćwiczenia, hm, aktorskie



Pod batutą Szczury - ćwiczeń aktorskich ciąg dalszy

Tego dnia prelekcje prowadził dla nas znany pisarz i felietonista – a od pewnego czasu także pasjonat LARP-ów – Dariusz Domagalski. Przygotował ciekawą prezentację, która zakończyła się twórczymi ćwiczeniami. Uczyliśmy się też dzięki nim sami od siebie (i to nie tylko na temat LARP-ów). Dowiedziałam się na przykład o nowych zastosowaniach dla owiec [*nie pytajcie, kochani, nie pytajcie... albo spytajcie Miłosza Zarembę – przyp. Shaman*]. Po kilkugodzinnej pracy z Darkiem zrobiliśmy przerwę na obiad, po której grupy podzieliły się i każda z nich pracowała w innej sali. Trzeba było już wszystko dokładniej opracować do naszych LARP-ów. Zarysy z poprzedniego dnia trzeba było rozwinąć. I zaczęło się! Burza mózgów – postacie, relacje między nimi, akcja, przebieg scen, sceneria, czas, w jakim się odbywa, mechanika... Każdy aspekt musiał być dokładnie przemyślany i opracowany. Rozrysowaliśmy na tablicy grafy. O niczym nie można było zapomnieć, a czasu było niewiele. Nie skończyliśmy tego dnia. Shaman nas wstrzymał i dał LARP-a do zagrania jeszcze w szkole. Wcieliłiśmy się w rolę transplantologów, kiedy on w międzyczasie dopracowywał kolejną grę na wieczór do hostelu – „*Klatkę tygrysa*”. Przed przyjazdem naszego transportu obejrzelśmy jeszcze film, który miał nas wprowadzić w klimat nadchodzącego LARP-a (*"Symetrię"* Konrada Niewolskiego). Pokój, w którym graliśmy bardzo idealnie pasował: pełno piętrowych łóżek z metalowymi poręczami, obskurna toaleta, zakratowane okno. Dodatkowo mieliśmy stroje od GKF-u, które podkreślały atmosferę skoszarowania. Do LARP-a dołączył Darek Domagalski i grał razem z nami. Gdy skończyliśmy – wszyscy byli zmęczeni i trochę przytłoczeni. Nie wszystko wyszło tak jak miało, ale mimo to wydobywały się z nas emocje i chęć działania. Część z nas musiała po tym odpocząć i położyła się spać, podczas gdy reszta jeszcze wszystko z zapalem omawiała, położywszy się dopiero nad ranem.

Tej nocy także nie spaliśmy za długo. Ludzie z dnia na dzień byli coraz bardziej nakręcenii, zaś natłok zajęć, którymi zasypywał nas Shaman, motywował jeszcze bardziej. No, i na dodatek był to poniedziałek; dzień, w którym tworzone przez nas LARP-y miały ukazać się światu. Był to istny wyścig z czasem. Trzeba było wszystko dopracować, wprowadzić ostateczne poprawki, omówić jeszcze raz każdą postać, po czym wziąć laptopy w dłonie i przełożyć wszystko na strawną dla graczy tekst. Ruszyły różne systemy sprawdzające, czy LARP jest poprawny. Przez ten lekki stres i obawę, że nie zdążymy, kosztowało nas to o wiele więcej emocji, ale było warto. Gdy skończyliśmy nasze dzieła – byliśmy z nich dumni oraz szczęśliwi, że się udało. Po tym była chwila na szybki obiad i nastąpiła godzina, kiedy to nasze twory będą pierwszy raz zagrane. Grupy grały nawzajem w swoje gry. Pierwszy wystartował LARP „*All my loving*” stworzony przez Roberta 'Dimzarda' Bujniewskiego, Dominika 'Dracana' Dembińskiego, Aleksandra Gryszkę, Dariusza Domagalskiego oraz mnie. Użyliśmy w nim mechaniki czochrania (ciekawych odsyłam do publikacji powarsztatowej), a mimo iż rekwiizyty nie były potrzebne, to gracze sami podczas rozgrywki stworzyli je, urozmaicając trochę akcję... kaktusem i gazetą z Clintem Eastwoodem na okładce. Po rozgrywce zrobiliśmy szybkie omówienie – i moja grupa zagrała w LARP-a „*I żyli długo i szczęśliwie*” stworzonego przez Martę Ziętek, Annę 'Yuki'

Królicką, Krzysztofa 'Alluina' Cicheckiego, Macieja Adaszkiwicza i Miłosza Zarembę (wiecie, tego od owieczek). Dostaliśmy za rekwizyty dwa miecze (znieńska zapewnione przez Maćka), lutnię oraz czapkę i laskę dla czarodzieja. Ten LARP opierał się na mechanice punktów stylu, za które posłużył nam makaron. Był bardzo sympatyczny i zabawny. Gdy go skończyliśmy – była już 22:00, czyli czas powrotu do hostelu. Ale kiedy już tam dotarliśmy, było nam mało wysiłku na ten dzień. Chcieliśmy zagrać w coś jeszcze, więc Shaman przygotował dla nas w ciągu kilkunastu minut kolejnego LARP-a, nazywanego się „**Podróż Miguela**”. W nocy wszyscy wybraliśmy się w okolice zaniedbanego, starego budynku, który znajdował się niedaleko. To miejsce idealnie wpasowywało się w scenery i nadawało klimat (opis LARP-a w osobnym tekście w „Informatorze”). Postawiliśmy na ziemi świeczki i zaczęliśmy grę. Myślałam wcześniej, że będzie ona prosta i łatwa, ale każdy z nas wyszedł po niej zmęczony i pełen emocji, które po niej pozostały. Mimo późnej pory i wykończenia zebraliśmy się w pokoju, żeby przedyskutować wrażenia. Wyszło świetnie.



Pamiątkowa ustawka po pracy aktorskiej



A tu mieszkaliśmy

Poranek następnego dnia część z nas spędziła na spacerze po okolicach, w których graliśmy zeszłej nocy. Są bardzo klimatyczne; zaś budynek, który tam stoi, musiał być kiedyś piękny. Szkoda, że ktoś go tak zaniedbał, ale mimo tego – to, co po nim pozostało, nadal daje cudowne wrażenia, więc zaczęliśmy dzień bardzo pozytywnie. Ale w końcu przyszedł czas na obowiązki, które i tak były bardzo przyjemne, gdyż były to warsztaty z Karoliną "Szczurą" Majcher. Na rozgrzewkę wymyśliła nam zabawę w berka w parku należącym do szkoły, po czym zdyszani wróciliśmy do budynku. Przez kilka godzin ćwiczyliśmy różne zadania teatralne. Były one bardzo przydatne. Dały nam dużo pomysłów, jak odegrać jakąś emocję, by było to naturalne i przekonujące. Mogliśmy później je wypróbować w LARP-ie, którego Szczura dla nas przygotowała. Wyszło od bardzo dobrze i wniósł wiele pozytywnych emocji. Mi w pamięć najbardziej wbił się Dimzard i jego sumienie, które grał Miłosz. Obaj byli stworzeni do tych ról i tworzyli świetny zespół.

Gdy skończyliśmy – czekała nas (niespodzianka!) dalsza praca. Shaman pokazał, że nie jest jednak cyborgiem i wcielił się w cyloną, robiąc nam chwilę przerwy na grę „Resistance” i obiad. Po jednej rozgrywce trzeba było już wrócić do warsztatów. Zajęliśmy się omawianiem LARP-ów, w które graliśmy przez ostatnie dni. Kiedy już to skończyliśmy, postanowiliśmy nie zamawiać transportu, tylko przejść się do hostelu na piechotę, bo pogoda temu wyraźnie sprzyjała. Po drodze Marta znalazła bezdomnego kociaka. Wyglądał na chorego, więc postanowiła mu pomóc. Spędziła kilka godzin zajmując się nim, po czym bohaterko przekazała zwierzaka w ręce panów ze schroniska.

Wieczorem wybraliśmy się na wspólną kolację na Główne Miasto, do restauracji „Mazel Tov”. Siedzieliśmy tam do późna, delektując się bardzo smacznym jedzeniem i emocjonując LARP-ami, które stworzyliśmy i w które graliśmy, a z każdego z nas biło pełno energii i chęci do działania. To przerażające, ale niektórzy uciekli z integracyjnego wieczorka już koło pierwszej w nocy, by... przygotowywać się do porannych zajęć.

I tak po wtorku nastąpiła środa – ostatni dzień warsztatów. Od samego rana panowała atmosfera zbliżającego się zakończenia. Przez tak krótki czas zdążyliśmy się już ze sobą

żyć. Połączyły nas wspólna pasja i zapał. Żal było się rozstawać, ale trzeba było już wracać. Kiedy wstaliśmy – zabrawszy swoje rzeczy z hostelu i oddając już klucze do pokoju – pojechaliśmy do szkoły na prelekcje Andrzeja Ziółkowskiego. Spędziliśmy kilka godzin na ciekawej prezentacji o mechanikach LARP-owych. To była ostatnia część tegorocznych warsztatów, gdy więc się skończyła, pojechaliśmy prosto na dworzec, gdzie powoli każde z nas rozeszło się w swoją stronę.



"Ratunku". Andrzej Ziółkowski molestowany pytaniami uczestników prezentacji



Obowiązkowa fotka pamiątkowa.
To już jest koniec....

Wiedza, jaką zdobyłam na tegorocznych warsztatach, jest dla mnie bardzo istotna. Myślę, że każdy z uczestników zyskał coś, co w przyszłości przyczyni się do tego, abyśmy tworzyli LARP-y, które będą prawdziwymi dziełami sztuki. Dodatkowo atmosfera, którą razem stworzyliśmy, była tak przyjemna, że na pewno nie zostanie zapomniana. Owce, makaron i czochrane na zawsze zostaną w naszej pamięci!

Paulina Tumińska

Merytoryczny przebieg warsztatów oraz szczegółowy zapis przebiegu prac twórczych nad tekstami, jak również stworzone scenariusze, znajdują się w osobnej publikacji. Wedle wszelkich przewidywań książka ukaże się w październiku (najbliższym!). Do niej to odsyłam nienasyconych zamieszczoną na łamach „Informatora” relacją. I wszystkich pozostałych.

Shaman

Relacje z LARP-ów rozegranych podczas Warsztatów – w numerze 281 (red.)

RZECZPOSPOLITA TROJGA TAJEMNIC

cykliczne granie – raport

Rzeczpospolita Trojga Tajemnic to projekt oparty w dużej mierze na grze fabularnej *Dziki Pola*. Szczególnie w warstwie mechanicznej rozwiązania z tego erpega okazały się nam bardzo pomocne. W sferze fabularnej prowadzący (ze wskazaniem na nieocenionego Petera, spiritus movens całej akcji) kreują własną wizję XVII-wiecznych Prus. Punktem wyjścia jest rzeczywistość historyczna (uproszczona o tyle, o ile wymaga tego radość z gry bez przebijania się przez program studiów historycznych), jednak czas rozpoczęcia gry przez pierwszą z (obecnie dwóch) drużyn stanowi datę zerową. Cokolwiek zdarzy się później, nie musi być zgodne z wydarzeniami historycznymi.

W RTT stawiamy na drużynę – Państwo Gracze grają bliskimi przyjaciółmi, nierzadko rodziną. To generuje przywodzący na myśl choćby sWoDowego Wilkołaka instynkt stadny i logikę sfory – z tą może różnicą, że dalecy jesteśmy od narzucania graczom podziałów hierarchicznych. W rodzinnych składach stawiamy się oni na larpach, gdzie rozwiązują zarówno prywaty, jak i sprawy swych rodów czy stronnictw...

nierzadko zaskakując prowadzących interakcjami (w końcowej scenie ostatniego larpa doszło do oświadczeń).



Z jednej z sesji Kompanii Wojennej



Chorągiew nowalska, za:

<http://www.mknowalskie.yoyo.pl/zameknowalskioo3.html>

W przeciwieństwie do najpopularniejszego stylu odgrywania sesji na podstawie RON, czy to w Dzikich Polach, czy innych rozwiązaniach, nie gramy zbyt biesiadnie. A raczej – z biesiady spotkasz na sesji czy larpie jadło, może nakrycia, stroje i napitki, ale nie wokół nich gra się będzie koncentrowała. Karczma nie jest centrum świata. Dlaczego? Bo tak nam pasuje. I na razie się sprawdza. Amen.



Wśród naszych graczy nie brak i Kozaków

(fotos z *Ogniem i mieczem*, 1997 r.), za:

<http://www.stopklatka.pl/film/film.asp?fi=39&ssekcja=galeria&zdzjecie=3>

Gra ma tradycyjny wymiar opowieści spod znaku płaszcza, szpady i tytułowych tajemnic. Nie braknie jednak kontekstów historycznych, elementów gry politycznej (gracze zorganizowani są stronnictwa i pozyskują sprzymierzeńców oraz know-how lokalnej polityki), kryminału obyczajowego, a nawet gry ekonomicznej (rewitalizacja terenów zniszczonych wojną szwedzką okazała się dla graczy nadspodziewanie wciągającym wątkiem). Oczywiście, nie brak drugiego dna i motywów przewodnich – ale na tym etapie leitmotiv całej gry pozwolimy sobie pozostawić utajony.

Początki – jak zwykle bywa, gdy spotka się dwóch "konceptualistów" i nie pilnuje ich żaden rzetelny administrator – były, prawdę powiedziawszy, wszawie. Przeszło kwartał opóźnienia nie zachęcał, a w wyniku przetarasowań personalnych już w momencie startu rozsypała się jedna z drużyn, co o kolejny miesiąc opóźniło prace. Do chwili obecnej testujemy rozwiązania mechaniczne na sesjach RPG, konwersje kart postaci i mechanikę działań politycznych (zmodyfikowana wersję Vetowych kresek).

Dotąd odbył się 1 larp (relacja dostępna obok) i 10 sesji spod znaku RTT; pojawiło się też zapotrzebowanie na trzecią drużynę. Miło też widzieć, że gracze się zbroją – co najmniej połowa z nich przybywa na każdą sesję w strojach.

Przy zachowaniu obecnego tempa gry zakładamy, że „sezon” bieżącej opowieści zakończy się za ok. 7 miesięcy. Jeśli nie wydarzy się nic nieprzewidzianego, nie wkradnie się żaden poważny błąd w mechanice, to w następnym sezonie gracze (jeśli wyrażą chęci, rzecz jasna) zagrają tymi samymi postaciami. Wiadomo, życie z odgrywanym przez nas bohaterem dużo wnosi do rozgrywki (i mniej się marudzi o terminy gry). Co, fajne? To do zobaczenia!

Shaman

OGŁOSZENIE PARAFIALNE:

Poszukuje się dwóch Śmiałków (co do litery, najchętniej dwojga), którzy w otępy Rzplitej Obojga Narodów mieliby chęć się zanurzyć. Spotkania średnio co 2-3 tyg., zawsze w Gdańsku, najczęściej w weekendy. Larpy nieodłączną częścią kampanii. Zainteresowanie realiami RON mile widziane.

Jeśli znajdujesz w sobie chęci – skontaktuj się z Shamanem, najlepiej przez forum GKF.

LARP RIT: PAMIĄTKI WOJNY

28 Iulisa bieżącego roku w Rockout Pub w Oliwie grupa śmiałków zameldowała się celem odbycia przygody w Prusach siedemnastowiecznych. Jako że larp był częścią większego projektu (vide: tekst *Rzeczpospolita Trojga Tajemnic* w niniejszym numerze „Informatora”) – około połowy graczy znało swoje role doskonale, grając postaciami, którymi posługują się od dłuższego czasu na sesjach RPG.

Grę prowadził Piotr Olszewski z Mare Argentum (części z nas znany jako Peter), przy niewielkim współdziałaniu niżej podpisanego. Mimo pewnych przetasowań w obsadzie rozdanie ról poszło dość sprawnie i już ok. 16:30 przystąpiliśmy do boju. Wcześniej mieliśmy przyjemność oddać się w ręce Cypisa na minisesje zdjęciową, której wyniki niebawem pojawią się w galerii na stronie GKF. Co się tyczy samej gry: wprowadzenie mechaniczne nie sprawiło kłopotu, znać było, że gracze są zdeterminowani i skupieni (za co serdecznie im dzięki!). Start miał miejsce w nader wygodnej sytuacji – dzięki uprzejmości wódzary Rockout Pub przez pierwsze półtorej godziny byliśmy sami w dwupoziomowym lokalu (a potem zajmowaliśmy zarezerwowaną salę, krążąc także po reszcie przybytku). W późniejszej części gry odgłosy próby metalowego koncertu stanowczo utrudniły rozgrywkę – ale gracze radzili sobie z tym bodaj lepiej niż prowadzący. A że gorące tematy sprzyjają podniesionym tonom...

Jak na realia oparte ściśle na historycznych – gracze poruszali się płynnie. Archaizmy opływały nieświadomych niczego użytkowników parteru lokalu (który chyba zresztą już przywykli do poprzebieranych Klubowiczów), łacina siekła niemilosiernie dyskurs, a wojenne nastroje (podlewane likworami, rzecz jasna) powodowały, że pruski sędzia ziemski nie miał łatwego zadania, próbując opanować gardlującą szlachtę, która – choć wewnętrznie podzielona i nierzadko skłócona – solidarnie protestowała przeciw jakimkolwiek nowym obowiązkom, wypatrywszy w nich załącki absolutum dominium.

Gra w całości została poniesiona fantazją graczy. Rodziny szlacheckie i ich komilitioni z równym zapałem roztrząsali kwestie tradycji prawnej, zanurzali się w tajemnicach prawdziwych guseł i całkiem świeżych kłątów i zakłęb, jak i deliberowali o cenach zboża i upadku obyczajów.

Można postawić tezę, że każde ze stronnictw zrealizowało większość swych pierwotnych celów, choć na początku gry wydawało się to nieprawdopodobne. Jak rzekłby książę Roztockiego z *Kariery Nikodema Dyzmy* – "zgoda narodowa". No, może sąsiedzka, w wymiarze powiatu, ale dla graczy cenna i niełatwa do wypracowania.

Jak na grę organizowaną z niewielkim wyprzedzeniem, oprawa prezentowała się przednio, przynajmniej uwzględniając trójmiejskie standardy jakości strojów larpowych. Jest to zarówno zasługą graczy, jak i partycypacji URZĘDU MIASTA

GDAŃSKA, który współfinansował zarówno larpa, jak i towarzyszące mu spotkanie dyskusyjne larpom poświęcone.



Wprowadzenie do fabuły i mechaniki gry Narada u panów Piotrowskich

Ciekawym spostrzeżeniem jest też fakt, że choć przewidziane były mechaniczne reguły walki, nikt nie dobył szabli, nawet w najgorętszej dyspacie. Również w warstwie fabularnej gracie wielokrotnie zaskakiwali prowadzących, dowodząc wielkiej wyobraźni i kreatywności. Jaskrawym przykładem niesterowanych fragmentów gry może być finałowa scena, gdy właściwie w momencie opadania kurtyny JWPan Olgierd Piotrowski h. Korwin oświadczył się JW Pannie Oksanie Larysie Sorożyńcównie h. Aposto!; oświadczyzny zostały przyjęte i rody, których one dotyczyły, miast odgrażać się zajazdami i wypominać nieprawość (byli sobie wzajemnie oponentami w finałowym głosowaniu), zaczęły organizować okoliczności do zrękwoin.

Larp nie był może rozgrywką zbyt innowacyjną ani w konstrukcji, ani fabule, ale (wedle słów graczy – z sukcesem) próbował przypomnieć, ile frajdy daje granie oparte na poczuciu wspólnoty. Większość uczestników odgrywała postacie spokrewnione z innymi bohaterami spotkania i doskonale zagrało poczucie odpowiedzialności za wspólnotę lokalną. Krótko mówiąc: udało się uniknąć znanego schematu "umarł ksiądz domeny, które spiskują".



Kozacy trzymajcie razem



Kiedy trwoga, to...

Choć gracze prezentowali różne obeznanie z realiami i znajomość epoki – udało się, moim zdaniem, stworzyć spójną opowieść tkaną z grupowych obrazów, a nie z indywidualnych intryg. Wyróżnienia za grę aktorską i wkład w kreowania opowieści otrzymali Paulina Tumińska (nominacja od Petera) i Dominik "BraN" Gaworczyk (wybór Shamana).

Shaman

Wiadomość z ostatniej chwili:

LARP wywołał potrzebę stworzenia trzeciej kompanii do gry w ramach Rzeczypospolitej Trojga Tajemnic. Trwa tworzenie konceptów postaci. A jednak się kręci...

ZAPOWIEDZI WYDAWNICZE

Uzupełnienie sierpnia 2012

SAGA O RUBIEŻACH. TOM I (LOS DÍAS DEL VENADO. LOS DÍAS DE LA SOMBRA)
 – LILIANA BODOC

Wydawca: Prószyński i S-ka. Data wydania: 16 sierpnia 2012

CZAS ŻYCIA, CZAS ZABIJAĆ (ČAS ŽÍT, ČAS ZABIJET) – MIROSLAV ŽAMBOCH

Wydawca: Fabryka Słów. Data wydania: 17 sierpnia 2012

TAJEMNICE ZWYCZAJNEJ FARMY (THE SECRETS OF ORDINARY FARM)

– TAD WILLIAMS, DEBORAH BEALE

Wydawca: Rebis. Data wydania: 21 sierpnia 2012

CONAN I SKRWAWIONA KORONA (THE BLOODY CROWN OF CONAN)

– ROBERT E. HOWARD

Wydawca: Rebis. Data wydania: 21 sierpnia 2012

ŻELAZNY KOSTUR (OCELOVÉ ŽEZLO) – JURAJ ČRVENÁK

Wydawca: Erica. Data wydania: 22 sierpnia 2012

RAKIETOWE SZLAKI. TOM 7

Wydawca: Solaris. Data wydania: 23 sierpnia 2012

FAŁSZYWI BOGOWIE (FALSE GODS) – GRAHAM MCNEIL

Wydawca: Fabryka Słów. Data wydania: 24 sierpnia 2012

KSIĄŻĘ CIERNI (PRINCE OF THORNS) – MARK LAWRENCE

Wydawca: Papierowy Księżyc. Data wydania: 29 sierpnia 2012

OPOWIEŚCI PRASKIE – TOMASZ BOCHIŃSKI

Wydawca: Almaz. Data wydania: sierpień 2012

KRÓLOWA CANDESCE (QUEEN OF CANDESCE) – KARL SCHROEDER

Wydawca: Ars Machina. Data wydania: sierpień 2012

WETERAN (THE VETERAN) – GAVIN G. SMITH

Wydawca: Dwójka Bez Sternika. Data wydania: sierpień 2012

PIERWSZY KROK – ADAM PRZECHRZTA

Wydawca: Fabryka Słów. Data wydania: sierpień 2012

SPRAWIEDLIWOŚĆ KUSZIELA (KUSHIEL'S JUSTICE) – JACQUELINE CAREY

Wydawca: MAG. Data wydania: sierpień 2012

PUSTKA: CZAS (THE TEMPORAL VOID) – PETER F. HAMILTON

Wydawca: MAG. Data wydania: sierpień 2012

OGIEN – ŁUKASZ ORBITOWSKI

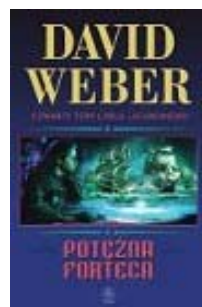
Wydawca: Narodowe Centrum Kultury. Data wydania: sierpień 2012

CZARNE – ANNA KAŃTOCH

Wydawca: Powergraph. Data wydania: sierpień 2012

POTĘŻNA FORTECA (A MIGHTY FORTRESS) – DAVID WEBER

Wydawca: Rebis. Data wydania: sierpień 2012



Wstępnie we wrześniu 2012

POTĘGA BESTII (CALL TO WAR) – ADAM BLADE

Wydawca: Hachette Livre. Data wydania: 3 września 2012

DEMOKRATOR – PIOTR GOCIEK

Wydawca: Ender. Data wydania: 5 września 2012

BRAMY DOMU UMARŁYCH (DEADHOUSE GATES) – STEVEN ERIKSON

Wydawca: MAG. Data wydania: 7 września 2012. Wznowienie

**ŻONGLER ŚWIATÓW (JUGGLER OF WORLDS) – LARRY NIVEN,
EDWARD M. LERNER**

Wydawca: Solaris. Data wydania: 11 września 2012

**ZAGINIONE PLEMIE SITHÓW (LOST TRIBE OF THE SITH)
– JOHN JACKSON MILLER**

Wydawca: Amber. Data wydania: 11 września 2012

PODZIELENI (UNWIND) – NEAL SHUSTERMAN

Wydawca: Papierowy Księżyc. Data wydania: 12 września 2012

PRZEBUDZENIE LEWIATANA (LEVIATHAN WAKES)

– JAMES S.A. COREY

Wydawca: Fabryka Słów. Data wydania: 14 września 2012

KROKODYŁOWA SKAŁA – LUCIUS SHEPARD

Wydawca: Solaris. Data wydania: 19 września 2012

DROOD (DROOD) – DAN SIMMONS

Wydawca: MAG. Data wydania: 19 września 2012

WAYLANDER (WAYLANDER) – DAVID GEMMELL

Wydawca: Mystery. Data wydania: 20 września 2012. Wznowienie

NOWE IMPERIUM. SZMARAGDOWY SZTORM

(NYPHRON RISING. EMERALD STORM) – MICHAEL J. SULLIVAN

Wydawca: Prószyński i S-ka. Data wydania: 20 września 2012

MILION SŁOŃC (A MILLION SUNS) – BETH REVIS

Wydawca: Wydawnictwo Dolnośląskie. Data wydania: 20 września 2012

GALAKTYKA W OGNIU (GALAXY IN FLAMES) – BEN COUNTER

Wydawca: Fabryka Słów. Data wydania: 21 września 2012

**ENCYKLOPEDIA ŚRÓDZIEMIA (THE COMPLETE GUIDE TO MIDDLE-EARTH)
– ROBERT FOSTER**

Wydawca: Amber. Data wydania: 25 września 2012

ZAGADKI TOLKIENOWSKIE (TOLKIEN QUIZ BOOK) – ANDREW MURRAY

Wydawca: Amber. Data wydania: 26 września 2012

WYBRANIEC MROCZNEJ PANI (DARK LADY'S CHOSEN) – GAIL Z. MARTIN

Wydawca: Dwójka Bez Sternika. Data wydania: wrzesień 2012

**ZDUMIEWAJĄCA SPRAWA NAKRĘCANEGO CZŁOWIEKA (THE CURIOUS CASE OF
THE CLOCKWORK MAN) – MARK HODDER**

Wydawca: Fabryka Słów. Data wydania: wrzesień 2012

STRZYGONIA. TOM 1 – SŁAWOMIR MRUGOWSKI

Wydawca: Fabryka Słów. Data wydania: wrzesień 2012

**JOHANNES CABAL: NEKROMANTA (JOHANNES CABAL
THE NECROMANCER)– JONATHAN L. HOWARD**

Wydawca: MAG. Data wydania: wrzesień 2012

ZAMEK ROOGNA (CASTLE ROOGNA) – PIERS ANTHONY

Wydawca: Nasza Księgarnia. Data wydania: wrzesień 2012. Wznowienie

HEROSI

Wydawca: Powergraph. Data wydania: październik 2012

ZGROMADZENIE ŻEŃSKIE Z DIUNY (SISTERHOOD OF DUNE)

– BRIAN HERBERT, KEVIN J. ANDERSON

Wydawca: Rebis. Data wydania: wrzesień 2012

OKRUTNY WIATR (A CRUEL WIND) – GLEN COOK

Wydawca: Rebis. Data wydania: wrzesień 2012

GAMEDEC. CZAS SILNYCH ISTOT. KSIĘGA 02 – MARCIN PRZYBYŁEK

Wydawca: Fabryka Słów. Data wydania: wrzesień 2012

Na podstawie serwisów: Esensja.pl, Katedra.nast.pl, Solarisnet.plprzygotował *Janusz Piszczek*

NIUSY

NAGRODA IM. JANUSZA A. ZAJDLA – NOMINACJE ZA ROK 2011

Powieść: *Science Fiction*, Jacek Dukaj; *Grillbar Galaktyka*, Maja Lidia Kossakowska; *Dżozef*, Jakub Małecki; *Kamienna Ćmia*, Paweł Matuszek; *Krawędź czasu*, Krzysztof Piskorski; *Dumanowski*, Wit Szostak. Opowiadanie: *Żar*, Anna Brzezińska; *Bajka o trybach i powrotach*, Jakub Ćwiek; *Spójrz na to z drugiej strony*, Stefan Darda; *Strasznie mi się podobasz*, Magdalena Kozak; *Obcy*, Marcei Szpak.
red.



NIEZWYKŁY KONKURS ROZSTRZYgniĘTY!

Ogłoszony przez spadkobierczynie Janusza A. Zajdla, panie Jadwigę Zajdel i Joannę Zajdel-Przybył, oraz wydawnictwo SuperNOWA konkurs literacki na dokończenie powieści *Drugie spojrzenie na planetę Ksi* został rozstrzygnięty. Uczestnicy konkursu stanęli przed nie lada wyzwaniem: musieli dokończyć musieli powieść, której pisanie przerwała Autorowi przedwczesna śmierć. Konkurs miał charakter otwarty, a chcących wziąć udział w tej literackiej grze poproszono o dostarczenie kilkudziesięciostronowej próbki tekstu i konspektu przewidywanej całości. W konkursie wzięło udział 26 autorów, w znakomitej większości ludzi nieznanymi w branży, debiutantów. Poziom nadesłanych prac jury uznało za wysokie; i to zważywszy, że regulamin był bardzo precyzyjny i nie pozwalał na śmielsze eksperymenty i odstępstw. Nagrodę główną, czyli podpisanie z wydawnictwem superNOWA umowy na druk książki i z Agencją Artystyczną MTJ na audiobook, otrzymał Marcin Kowalczyk. Wyróżnienia: Agnieszka Kwiatkowska (w charakterze nagrody dodatkowej jej tekst zostanie opublikowany w „Czasie Fantastyki”) oraz Alexander Gütsche, Patryk Kowalski, Szymon Maksymów, Artur Mandas.



wg: www.gildia.pl

MAMY KOLEJNEGO SĘDZIEGO MTG!

Janusz „Stalkerowaty” Bułakowski (szef Działu Gier Karcianych GKF) został certyfikowanym sędzią Magic: the Gathering.

red.

PO TRYLOGII WG TRZECH TOMÓW – TRYLOGIA Z WOLUMINU

Peter Jackson chce „wycisnąć” z *Hobbita*, ile tylko może. Nie tylko zajmuje się materiałem podstawowym, czyli stosunkowo krótką książką. Sięga również m.in. do notatek samego Tolkiena, by stworzyć pomost między obiema seriami. Chce wyjaśnić wszystkie otwarte wątki, które pojawiły się w powieściach. Jak napisał na Facebooku: „historia pozostanie nieopowiedziana, jeśli nie skorzystamy z tej szansy”. Po niedługich przemyśleniach Warner Bros. dało reżyserowi wolną rękę – i w ten sposób z dwóch planowanych od początku filmów zrobiły się aż trzy. Pierwsza część filmowego *Hobbita* będzie miała premierę w grudniu bieżącego roku, kolejne – odpowiednio w grudniu 2013 r. i latem 2014 r.

wg: www.gildia.pl

KOMPLET REŻYSERSKI I CYFROWY



31 sierpnia w sieci Multikino odbędzie się niesamowity ENEMEF: o godzinie 22:00 rozpocznie się Noc Reżyserskich Wersji *Władcy Pierścieni*. Na ENEMEF-ie filmy zostaną wyświetlone pod rząd z kopii cyfrowych.

wg: www.gildia.pl

OSTATNI TOM – ZNÓW ROZDWOJONY

Studio Lionsgate oficjalnie potwierdziło, iż książkowa seria Suzanne Collins *Igrzyska Śmierci* zostanie zekranizowana w czterech (a nie w trzech, jak przypuszczano wcześniej) filmach. Pierwsza część serii miała swą premierę w marcu tego roku. Druga część filmowej adaptacji trafi do kin w listopadzie przyszłego roku. Ostatnia powieść zostanie zekranizowana w dwóch częściach; pierwsza z nich trafi do kin w listopadzie 2014 roku, druga – rok później. Skąd my znamy ten pomysł?

wg: www.gildia.pl

KOLEJNA NOWA WERSJA FILMOWA ROZWIJA SIĘ

Sequel *Niesamowitego Spider-Mana* był brany pod uwagę zanim pierwszy film trafił do kin. Premierę planowano na 2014 r. Producenci trzymają się tych planów i chcą, by jeden z ojców sukcesu, reżyser Marc Webb, ponownie zajął się Człowiekiem Pajakiem. Niestety, udział Webba stoi pod znakiem zapytania. Ma on już bowiem kontraktowe zobowiązania dotyczące innego filmu – i trudno mu pogodzić prace nad obiema produkcjami.

wg: www.gildia.pl

OLIMPIJSKI BOND

W Londynie, podczas ceremonii otwarcia igrzysk, został zaprezentowany zwiastun nowej (i trzeciej z Danielem Craigem) odsłony przygód Jamesa Bonda zatytułowanej *Skyfall*.



wg: www.gildia.pl

POWRÓT DO WAMPIRZYCH KORZENI

Fani „przedmierzchowych” wampirów powinni być zadowoleni – niedługo będą mieli do wyboru aż dwa seriale o Draculi (w scenerii XV-wiecznej oraz XIX-wiecznej). Po tym, jak stacja Starz zapowiedziała powstanie produkcji historycznej z elementami horroru – stacja NBC poszła w jej ślady i zapowiedziała swój własny serial, w którym tytułowy bohater, we wiktoriańskim społeczeństwie, przejmując tożsamość amerykańskiego przedsiębiorcy.

wg: www.gildia.pl



CZY NAPRAWDĘ ZDOŁA ZAŁŚNIĆ?

Jak donosi „The Los Angeles Times” – wytwórnia Warner Bros. po cichu rozważa produkcję potencjalnego prequela *Lśnienia*. Zaangażowana w ów pomysł ma być Laeta Kalogridis. To scenarzystka takich filmów, jak *Wyspa Tajemnic* i *Lara Croft: Tomb Raider* oraz producent wykonawczy między innymi *Avatara*. Tu, w roli producentki, współpracować miałyby z Bradleyem Fischerem i Jamesem Vanderbiltem. Warner Bros. jednak niczego oficjalnie nie potwierdza.

wg: www.gildia.pl



PRZEŁAMIE ZŁĄ PASSEŻ?

Najnowszy film M. Night Shyamalana będzie obrazem SF zatytułowanym *After Earth*. Akcja rozgrywać się będzie tysiąc lat po kataklizmie, który zmusił ludzi do opuszczenia Ziemi. Premiera w przyszłym roku.

wg: www.gildia.pl

PRZEZ GIEKAEF KU GWIAZDOM

Maciej Cetnerowski – nasz były członek – poprowadził swoją drużynę Seahawks Gdynia do zwycięstwa w meczu o Mistrzostwo Polski w Footballu Amerykańskim na Stadionie Narodowym (przy widowni 23 tys. widzów).

red.

JESZCZE IM SIĘ NIE ZNUDZIŁO

W sieci pojawił się nowy trailer filmu *Resident Evil: Retribution*, którego światowa i polska premiera jest zapowiadana na 14 września. Scenariuszem i reżyserią już po raz piąty zajął się Paul W.S. Anderson; obok Milli Jovovich grają m.in. Michelle Rodriguez i Sienna Guillory.



wg: www.gildia.pl

CHYBA JEDNAK DOBRZE, ŻE JURORZY NIE MAJĄ PORÓWNAŃ Z KOMIKSEM

Filmowe przygody Jeża Jerzego co i rusz zgarniają jakieś nagrody na światowych festiwalach. W czerwcu – Spirit Award na Brooklyn Film Festival, zaś w lipcu – nagrodę główną na festiwalu filmów animowanych SICAF w Seulu.

wg: www.gildia.pl



KOLEJNY POLSKI KOMIKS TRAFI NA EKRAŃ

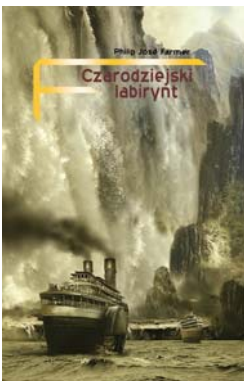
Na przyszły rok zapowiedziana została premiera animowanej wersji komiksu *Wilg Superbohater* Bartosza i Tomasza Minkiewiczów. Film, zatytułowany *Wilg Negocjator*, będzie trwał 7 minut. Reżyseria: Bartosz Minkiewicz i Leszek Nowicki.

wg: www.gildia.pl

WAKACYJNE WARSZTATY KOMIKSOWE

W dniach od 30 lipca do 10 sierpnia Wejherowskie Centrum Kultury zorganizowało bezpłatne Warsztaty Scenopisarstwa Komikсового. Miały one na celu przybliżenie form i technik pisania scenariusza komikсового. Podczas zajęć uczestnicy mieli m.in. okazję przyrzeć się różnym rodzajom komiksu – ze szczególnym naciskiem na krótką formę (short komikсовy), której napisanie było finalnym zadaniem dla każdego z nich; poznali też poszczególne techniki narracyjne oraz przećwiczyli pisanie dobrych dialogów.

jpp



CZWARTA CZĘŚĆ ŚWIATA RZEKI W POLSKICH KSIĘGARNIACH

W lipcu do księgarń trafiła czwarta, długo wyczekiwana, część cyklu Philipa Jose Farmera, zatytułowana *Czarodziejski labirynt*.

wg: www.gildia.pl

TEMAT TEN PORUSZAŁ JUŻ MAREK WYDMUCH

25 czerwca w Warszawie, w ramach projektu „Wawa – Stolica wyobraźni”, odbyło się spotkanie z Magdaleną Kałużyńską poświęcone wiarygodności w horrorach filmowych oraz powieściach grozy.

wg: www.gildia.pl

CIEKAWOŚĆ DOTKNEŁA MARSA

6 sierpnia rano sonda NASA szczęśliwie osadziła, notabene w nietypowy sposób, wyjątkowo duży łazik na powierzchni Czerwonej Planety. Jak na razie żaden Marsjański Potwór tu nie zadziałał – i wszystko pracuje normalnie. Miłym dla nas akcentem są, znajdujące się w wyposażeniu *Curiosity*, unikatowe detektory podczerwieni polskiej produkcji.

jpp



BRAK SŁÓW...

Podczas jednego z pierwszych seansów trzeciej części Nolanowskiej wersji filmowego *Batmana* – zamaskowany mężczyzna otworzył ogień do widzów w multiplexie przy jednym z centrów handlowych w Denver (Kolorado). O tej tragedii było głośno w mediach, zaś my nie chcemy propagować wybryków różnorodnej maści szaleńców – dlatego ograniczamy się do lakonicznej notatki.

jpp

NIEKONWENCJONALNIE FANTASTYCZNY TRANSATLANTYK

Podczas tegorocznego festiwalu filmowego Transatlantyk (Poznań, 15-22 sierpnia), w debiutującej sekcji Poza gatunkiem, organizatorzy skupili się na filmach, które przekraczają granice tradycyjnie rozumianego kina gatunkowego, eksperymentują z jego zasadami, wychodzą poza powtarzalne i sprawdzone formuły; za główny temat sekcji wybrano filmy SF.

wg: www.gildia.pl

ZMIENIONY FINAŁ ADAPTACJI

Producenci *Sagi Zmierzch* ujawnili, że w ostatniej części cyklu (pt. *Saga Zmierzch: Przed świtem* cz. 2) dokonano zmiany, która ma być zaskoczeniem dla miłośników serii. Stepheni Meyer – autorka książkowego cyklu o Belli i Edwardzie (a jednocześnie producentka najnowszego filmu) – zdecydowała się na wprowadzenie do scenariusza innego rozwiązania finału niż książkowy. Według współpracowników pomysł jest bardzo oryginalny i nie rozczaruje fanów. Cały film ma pozostać też jak najbardziej wierny powieści. Zabieg zmiany zakończenia prawdopodobnie ma zbudować napięcie, którego często brakuje w przypadku ekranizacji i zachęcić niezdecydowanych do obejrzenia najnowszej części romansu.

wg: www.gildia.pl



Wywiad z Davidem Weberem

23.VI.2012 r.

XIX Międzynarodowy Festiwal Fantastyki, Nidzica
(wg. serwisu polter.pl)

Michał Świerczek: W dniu dzisiejszym mam przyjemność przeprowadzać wywiad z Davidem Weberem, pisarzem, który dał początek współczesnej modzie na fantastykę militarną. Oczywiście mam świadomość, że wcześniej inni też podejmowali ten temat, jak choćby David Drake, ale uważam, i wielu ludzi zgodzi się ze mną, że to właśnie Pan i seria „Honor Harrington” nadała impuls temu gatunkowi, dzięki któremu rozrósł się on tak bardzo w dzisiejszych czasach. Bardzo cieszymy się z Pańskiej wizyty w Polsce i chciałbym wykorzystać tę okazję do zadania kilku pytań w imieniu polskich fanów, ponieważ prawdopodobnie nie będziemy mieli następnej okazji. Tak więc – pierwsze pytanie. Jakie jest Pańskie wrażenie z Polski, na ile miał Pan okazję ją widzieć, w zasadzie Warszawę i Mazury?

David Weber: Jak na razie wizyta jest bardzo przyjemna. Co prawda pogoda jest interesująca, dzisiaj było po prostu cudownie, wczoraj nie za bardzo. Bardzo cieszę się ze spotkania i rozmów z Polakami. Myślę, że to, co najbardziej w tej chwili imponuje mi w Polsce – a mówię jako Amerykanin i ktoś, kogo rodzina ze strony ojca pochodzi z Bohemii, więc [Polska] to obszar po sąsiedzku z kolebką mojej rodziny... Co mi imponuje w Polsce i u Polaków, których dotychczas spotkałem, to to, że jesteście bardziej zainteresowani życiem w teraźniejszości i przyszłości niż ciągłym przeżywaniem przeszłości. Mając pewną znajomość historii i tego, co działo się w Polsce podczas i po II wojnie światowej, jestem mile zaskoczony, że większość ludzi bardziej skupia się na tym, dokąd zmierzają, niż na zgorzkniałym przeżywaniu przeszłości. Amerykanie jako naród nie poznali wojny „we własnym podwórku”, jak poznali ją Europejczycy; niektórzy Europejczycy, na przykład Polacy, w większym stopniu niż inni. Nie mamy miast, które celowo zostały całkowicie zniszczone jak Warszawa po Powstaniu. Daje to nam, Amerykanom, pewien rodzaj pewności siebie, którą można nazwać arogancją. Jest to pozytywne, ale oprócz plusów są również negatywne tego aspekty. Nie mamy na przykład tak dużego obciążenia przeszłością jak Europejczycy. Jednocześnie jest to wy tłumaczenie, dlaczego czasami Amerykanie myślą, że Europa patrzy w przeszłość zamiast w przyszłość: Europa ma o wiele więcej historii niż Amerykanie. Próbowałem wyobrazić sobie, jak ludzie, których znam w Stanach, reagowaliby, gdyby mieli taką przeszłość. I z tego, co dotychczas zaobserwowałem w Polsce, myślę, że stało się to dla was raczej źródłem siły niż słabości. Jest to imponujące dla kogoś, kto nie dzieli z wami tego rodzaju historii wojen i przemocy. Myślę, że często Europejczycy nie rozumieją, że Amerykanie nie mają takich doświadczeń; tak samo jak wielu Amerykanów nie zdaje sobie sprawy, że Europejczycy je mają.

MŚ: To pewien rodzaj nieświadomości ...

Weber: Tak, jest to wzajemna nieświadomość. My nie bierzemy tego pod uwagę, kiedy niecierpliwimy się na was, a wy nie bierzecie tego pod uwagę, kiedy my stajemy się zbyt natarczywi.

MŚ: Poruszył już Pan temat podczas dzisiejszego spotkania z fanami, ale dla tych z nich, którzy nie mogli tu przybyć i będą czytać lub oglądać ten wywiad w sieci, czy mógłby Pan przedstawić krótką listę autorów i książek, którzy wywarli na Pana wpływ jako pisarza fantastyki naukowej i fantasy?

Weber: Pierwszą pozycją z fantastyki naukowej, którą przeczytałem, była „The Legions of Space” Jacka Williamsona, potem było „Genus Homo” L. Sprague de Campa i P. Schuylera Millera. Miałem 10 lat, gdy się na nich natknąłem i to oni byli tymi, którzy ukazali mi cuda fantastyki naukowej. W rzeczywistości myślę, że można powiedzieć, że pierwszą książką z fantastyki naukowej lub fantasy, którą przeczytałem, był „David and the Phoenix” autorstwa

Edwarda Ormondroyda. Napisano ją w roku moich urodzin i miałem jakieś 7 lat, kiedy ją przeczytałem. Była to pierwsza książka, którą przeczytałem w całości sam. Opowiada ona o młodym chłopcu, który spotkał Feniksa, przeżył z nim przygody i musiał ostatecznie tę przyjaźń utracić. Nauczyła mnie ona, że świat jest pełen cudownych, magicznych opowieści, które tylko czekają, aby je opowiedzieć. Myślę, że nawet wtedy wiedziałem, że jest to opowieść, ale nie miało to znaczenia. Uczyniła ona świat miejscem gdzie, jeżeli tylko miałeś oczy szeroko otwarte, nie można było przewidzieć, co się stanie.

MŚ: Oczywiście, później oddał Pan hold tej książce w „Za wszelką cenę”. Dla mnie był to pierwszy raz, kiedy usłyszałem o tej powieści. Będąc oddanym fanem wyszukałem ją, przeczytałem i muszę się z Panem w pełni zgodzić, ponieważ jest to fantastyczna opowieść.

Weber: Rzeczywiście, i jest to jedna z dwóch, trzech pozycji, które Ormondroyd napisał. Taka mała perleńka sama w sobie. Potem, kiedy już byłem starszy i natknąłem się na fantastykę naukową, muszę przyznać, że główny wpływ na mnie wywarli... Oczywiście, w zależności od dnia, pytając mnie o to mógłbyś otrzymać trochę inną listę, ale muszę przyznać, że zawsze na niej znaleźliby się: Robert Heinlein, H. Beam Piper, Keith Laumer, Theodore Sturgeon. Czytałem Asimova, ale nie sądzę żeby miał na mnie duży wpływ jako na pisarza, bo jako na czytelnika miał. Kiedy trochę podrosłem Clifford Simak, Mark Reynolds, James White i jego historie o Szpitalu Kosmicznym i obcych gatunkach. James Schimtz, uwielbiałem jego „Witches of Karres”. Pamiętam, jak w liceum przeczytałem pierwszą powieść z serii „Jeźdźcy Smoków z Pern” Anne McCaffrey, w seryjizowanej formie chyba w „Analogu”, ale nie jestem pewny, i zdałem sobie sprawę, że oto jest pisarka, która stworzyła cały świat dla swojej historii. Wtedy zaczynałem już grać w gry RPG, Dungeons & Dragons i inne, więc sam budowałem światy dla innych graczy. Myślę, że mogło mnie to uczynić bardziej świadomym faktu, że mogłeś poczuć smak całej planety, jej społeczeństwa, różnych regionów, różnych kulturowych bytów podtrzymujących opowieść. Oczywiście, bohaterowie byli świetni, Anna zawsze wspaniale snuła opowieść. Ale tak naprawdę to właśnie budowa świata przyciągnęła moją uwagę, nawet jeżeli trochę czasu zajęło mi uświadomienie sobie tego. Lata temu odwiedziłem ją, kiedy z Sharon po ślubie pojechaliśmy do Irlandii. Jednak dopiero kilka lat później w pełni uświadomiłem sobie, jak ten aspekt cyklu Pern kształtował mnie, kiedy pisałem własne książki.

MŚ: Wspomniał Pan „Witches of Karres”, którego kontynuacji współautorem jest Eric Flint, Pański przyjaciel i współautor kilku książek. Ale to nie o to chciałem zapytać, niedawno TOR ogłosił, że wycofuje się z DRM* w e-książkach; a jak Pan wie – Eric jest gorącym, choć to może mało powiedziane, zwolennikiem jak najtańszych e-książek bez DRM. Jakie jest Pańskie zdanie na ten temat?

*Digital Rights Management – zabezpieczenia przed kopiowaniem e-książek z jednego urzędnika na drugie.

Weber: Zdecydowanie jestem zwolennikiem... Zdecydowanie NIE jestem zwolennikiem DRM, uważam, że e-książki poradzą sobie lepiej bez DRM. Polityka cenowa to już raczej szara strefa. Istnieje przeświadczenie, że e-książki są zbyt drogie w porównaniu do papierowych wersji, jeżeli nie kosztują tyle, co (lub nawet mniej) niż wydanie w miękkiej okładce. Podnoszony jest argument, który rozumiem, że fotony nic nie kosztują i w porównaniu z wprowadzeniem na rynek wydania papierowego odpadają koszty dystrybucji, materiałów itd. To wszystko prawda. Problemem jest to, że nie odpadają pozostałe koszty, czas autora, edytora, składu i, jeżeli będzie e-okładka, czasu grafika. Wszystkie koszty początkowe muszą więc zostać pokryte, a e-książki, przynajmniej na razie, nie sprzedają się w wielkich ilościach. Oznacza to, że musisz pokryć koszty początkowe z mniejszej sprzedaży, w związku z tym cena musi być ustalona na poziomie, który na to pozwoli. To minimum, na jakim można ją ustalić. Dodatkowo jest pokusa ustalenia wyższej ceny książki, za przeczytanie której więcej ludzi będzie skłonnych więcej zapłacić. Dla przykładu: dla wczesnego e-wydania bestselera, lub bestselerowej serii nie jest ani nierozsądne ani niesprawiedliwe ze strony dystrybutora powiedzenie „podkręć cenę”. Na dzień dzisiejszy większość książek wydawanych przez głównych wydawców ma wersję papierową i elektroniczną. Zwrot kosztów jest więc dzielony pomiędzy te wersje. I myślę, że jest to jedna z głównych przyczyn, dla których Baen Books przyjął taką a nie inną politykę cenową. Wszystkie e-książki Baen sprzedawane są za około \$7-\$7.50...

MŚ: \$6.

Weber: Ile?

MŚ: \$6 za jedną, \$18 za pakiet miesięczny.

Weber: Mam nieograniczony dostęp do e-książek Baen, więc nawet nie patrzyłem na cenę. Jedna z korzyści [bycia pisarzem]. W rzeczywistości Baen stoi na stanowisku, że e-książka to to samo co masowe wydanie w miękkiej okładce. Ich cena jest więc ustalona na takim samym poziomie. Uważam, że jest to uczciwy sposób ustalenia ceny. Nie uważam za nieuczciwe ustalenie wyższej ceny przez wydawcę na nowo wydany tom bestsellerowej serii. Nie mówię, że ja bym tak zrobił, ale nie uważam tego za nieuczciwe czy nierozsądne. W ostateczności to rynek ustali cenę, ponieważ czytelnicy po prostu nie kupią książek, które uznają za nieuczciwie wycenione. W całym tym zamieszaniu z Amazonem i Apple oraz oskarżeniami o znowu cenową przez pięciu dużych amerykańskich dystrybutorów chodzi tak naprawdę o prawo wydawców i dystrybutorów do ustalenia własnego progu cenowego niż o cokolwiek innego. Efektem tego jest niewielki ogólny spadek cen e-książek, przy jednoczesnym zwiększaniu nacisku na jak najszybsze wydawanie e-wersji popularnych serii. Myślę, że stanowisko ludzi popierających agencyjny model wyceny, czego chcą wydawcy i dystrybutorzy, jest analogiczne do poczekania, aż cena e-wydania spadnie, tak jak spada cena pomiędzy tradycyjnym wydaniem w twardej i miękkiej okładce. I to czy ten model będzie finalnym; czy też będzie to coś w stylu dzisiejszego modelu Baen-u, gdzie cena jest stała niezależnie od daty wydania, dopiero się okaże. Prawdopodobnie będzie się to zmieniać w miarę jak rynek będzie się przesuwiał w kierunku e-książek. Nie wiem, które z różnych przewidywań przyjąć odnośnie czasu, kiedy e-wydania staną się większością metodą dystrybucji książek. Gdy to nastąpi, jeżeli nastąpi, zobaczymy ostateczny model wyceny. Trzeba patrzeć na e-książki i e-wydawnictwo jak na podrasowaną wersję prasy Guttenberga. Jest to tak samo fundamentalna zmiana w dystrybucji informacji, jak wynalezienie ruchomej czcionki. Prawdopodobnie nawet większa, jeżeli weźmiemy pod uwagę niewiarygodną przenośność książki po wydaniu. Gutenberg mógł wydrukować książkę szybciej, ale nadal była ona mniej więcej tego samego rozmiaru, nadal miała wagę, którą trzeba było dźwigać, itd. Moja żona może przenieść 300 książek w swoim Kindle.

MŚ: Wielu z Pana fanów krytykuje Pańskie ostatnie książki, w szczególności od „Wojny Honor”, za to, że stały się zbyt obszerne w słowa. Pan sam mówił przy wielu okazjach, że „Wojna Honor” była wydana zbyt szybko, że chętnie poddałby ją jeszcze edycji. Jak duży wpływ miała na to zmiana sposobu pisania, przerzucenie się na program odczytujący mowę, wymuszona kontuzją nadgarstka? Czy Pański styl pisania się zmienił?

Weber: Nie, ponieważ zmiany dokonałem zdecydowanie wcześniej. Szczerze: mam kłopoty z przypomnieniem sobie dat, ale nadgarstek złamałem co najmniej 12 lat temu, może dawniej. Było to po moim ślubie z Sharon, więc prawdopodobnie w '99, a zmiany na oprogramowanie odczytywania mowy dokonałem wcześniej. Nie uważam, żeby oprogramowanie zmieniło jakoś mój styl pisania czy mój „głos” pisarza. Myślę, że styl każdego pisarza podlega lub powinien podlegać ciągłej ewolucji. Orientujesz się, że są pewne rzeczy wychodzą ci lepiej; rzeczy, co do których stwierdzisz, że ich nadużywałeś. Podlegasz wpływom tego, co czytałeś i ludzi, z którymi pracowałeś. Wszystko to powoduje małe zmiany. Jeżeli chodzi o liczbę słów, to „Wojna Honor” była wydana w pośpiechu, ponieważ data wydania została dwukrotnie przesunięta i ponieważ wtedy zajęty byłem również innym projektem, który napotkał katastrofalne trudności, z którymi trzeba było się uporać, a które zabrały czas przeznaczony na edycję „Wojny”. Przez to nigdy nie została ona poddana ostatecznej edycji, która prawdopodobnie zmniejszyłaby ostateczną liczbę słów o około 30 tysięcy. I nie chodzi o to, że w tej książce są jakieś wydarzenia, których tam nie powinno być, ale o to, że niektóre z nich pojawiają się częściej niż powinny. Jeżeli chodzi o nadmierną objętość późniejszych książek to myślę, że problem leży bardziej w rozmiarze fragmentów historii, którą zdecydowałem się opowiedzieć i w tym, że w tle opowieści znajdują się elementy, które moim zdaniem są integralną częścią opowiadania historii. Powody, dla których politycy robią to, co robią, zmiana technologii wojennej, która pociąga za sobą zmianę taktyki. Jeżeli nie rozumiesz uzbrojenia, to nie rozumiesz ograniczeń i szans, przed jakimi stoją bohaterowie. A dla mnie jest czasami istotne takie traktowanie zdarzeń, które pozwoli czytelnikowi ujrzeć różnicę ich postrzegania przez bohaterów. Honor Harrington będzie inaczej interpretować zdarzenia niż Elżbieta Winton, a żadna z nich nie ujrzy ich dokładnie tak, jak Eloise Pritchard, zaś Michelle Henke będzie miała inną opinię o Honor niż ktokolwiek inny. Czasami, gdy ludzie myślą, że się powtarzam zajmując się zdarzeniami, które już wcześniej zostały im przedstawione, przedstawiam im je ponownie chcąc ukazać te same zdarzenia z innego punktu widzenia. Staram się utrzymywać liczbę słów w książkach na niższym poziomie niż w największych rozmiarach, które osiągnąłem, ale to wymaga w pewnym sensie ukazywania mniejszych

fragmentów opowieści. Wciąż staram się dopasować, seria „Schronienie” jest tego przykładem. Ludzie mówią, że w pierwszej książce udało mi się zmieścić 1000 lat historii, a w czterech kolejnych 5. Ale przecież większość lat z tego tysiąca, jakieś 800+, Nimue spała i nikt nie wiedział o tym, co się dzieje. Musicie znać nie tylko sposób podejmowania decyzji, ale również ich konsekwencje. Na początku miałem zamiar pisać tę serię w formacie generacyjnym. Pierwsza książka byłaby o królu Haraldzie, druga o królu Caylebie, trzecia o królowej Naimu, czwarta... I wtedy zdałem sobie sprawę, że w żaden sposób nie obejmę takich przedziałów czasu pomiędzy książkami, biorąc pod uwagę tempo zmian, jakie musiały zachodzić na planecie. W pierwszej książce bohaterowie wprowadzaliby galeony, w drugiej pancerniki ery pre-*Drednought*, w trzeciej lotniskowce. Wtedy byłibycie całkowicie niezdolni do zrozumienia tego, co dla mnie jest krytyczną częścią opowieści, czyli walki o wolność wyboru i wiedzy – tego, jak zmienić sposób myślenia planety pełnej ludzi poddanych praniu mózgu dla akceptacji jednej wizji wszechświata oraz tego, jaki koszt muszą ponieść ludzie, aby zmienić swój sposób myślenia.

MŚ: Następne pytanie miałem zadać o „Honorverse”, ale ponieważ wprowadził Pan teraz „Schronienie” do rozmowy, zmienię trochę kolejność pytań. Jak sam Pan powiedział, nie był Pan w stanie opowiedzieć tej historii w zwięzły sposób. Ile jeszcze tomów – a z tego, co wiem „Midst Toil and Tribute” [Wśród trudu i ucisku] wychodzi w Stanach we wrześniu – planuje Pan przeznaczyć na rozwiązanie aktualnej wojny z Kościołem Boga Oczekującego? Czy planuje Pan zrobić potem przeskok czasowy, np. do następnej generacji, aby kontynuować opowieść?

Weber: Nie powiem ci, czy zrobię przeskok czasowy.

MŚ: Ach, te Pańskie słynne [na forach] tetum, tetum, tetum...

Weber: Nie, nie powiem.

MŚ: Zawsze trzeba mieć nadzieję.

Weber: To trudne pytanie. Na daną chwilę myślę o... Szósty tom wychodzi w Stanach we wrześniu. Aktualnie wydawca powinien mi przesłać mailem wersję PDF, żebym mógł dokonać ostatecznej weryfikacji jeszcze tutaj [w Polsce]. Będzie to trudne do wtlóczenia pomiędzy wszystko inne, co tu robię. W sześciu tomach udało mi się zwrzeć prawie siedem lat od momentu rozpoczęcia cyklu „Schronienie”. Tak naprawdę, jeżeli popatrzysz na zmiany polityczne i inne jakie się dokonują, to jest to tempo zawrotne. Myślę, że zakończenie aktualnego konfliktu zajmie mi prawdopodobnie kilka tomów. Ale z drugiej strony to będzie to ta łatwiejsza część pracy dla Merlina, Cayleba, Sharleyan i reszty. Ponieważ po tym, jak tego dokonają, będą musieli powiedzieć wszystkim, że tak naprawdę to oni w ogóle nie wierzą w Archaniolę. W tej chwili zajmują się reformacją Kościoła Boga Oczekującego. Kiedy walki ustaną, będą musieli wyznaczyć prawdę – i wielu powie, że mieli rację od początku oskarżając ich o bycie sługami Shanwei. Jest więc możliwe, ale nie mówię, że tak się stanie, że wybuchnie nowa, gorsza od aktualnej, wojna. Jest także możliwe, że nic takiego się nie stanie. Wiele zależy od tego, jak wszystko się ułoży w miarę jak będę pisał. Ostatecznie zamierzam w tej serii przedstawić powrót ludzkości w kosmos, opowiedzieć wam, czemu Gbaba stali się tym kim są. Rozwikłać również ten wątek. Jak długo mi to zajmie – nie mogę obiecać ani zagwarantować. Taki mam plan. To, czy przedstawię walkę z Gbaba do nieuniknionego ponurego końca, czy po prostu przedstawię w jaki sposób, kiedy i czy finalne zwycięstwo zostanie osiągnięte, jest odrębną kwestią. Fakt, że kończę w tym roku 60 lat może mieć na to wpływ. Piszę w tej serii przeciętnie jeden tom rocznie, więc mam nadzieję, że dam radę zakończyć aktualny konflikt w trzech tomach, następnie będą trzy, cztery tomy, w których zajmę się „objawieniem prawdy”. Wygląda na to, że uda mi się skończyć przed 70-tką. Zobaczymy. Pamiętaj, że oryginalnie planowałem zabić Honor Harrington w tomie szóstym [„Honorverse”), a dotarcie do tego momentu w opowieści udało mi się dopiero w „Za wszelką cenę”, czyli chyba tomie 13. Musisz brać to pod uwagę pytając mnie o liczbę tomów, w jakiej zajmie mi dotarcie z punktu A do B.

MŚ: Wracając do „Honor Harrington”...

Weber: Widzisz, jak ułatwiłem ci przejście z tematu na temat!

MŚ: Tak, i udało się Panu również odpowiedzieć jednocześnie na trzy pytania na temat „Schronienia”, które miałem przygotowane. Teraz „Honor Harrington”. W zasadzie opowiada Pan teraz tę historię w trzech wątkach, głównym z wielką polityką, Honor itd., wątek Torch...

Weber: Nie wiem czy można nazwać je tak naprawdę odrębnymi wątkami. Taki miałem zamiar, ale – przyglądając się temu w trakcie pisania – zauważyłem, że otrzymałem trzy zestawy

bohaterów przedstawiających różne punkty widzenia, poruszających się w tym samym wątku, przeplatających się nawzajem. Mogłbym ich wszystkich wcisnąć pomiędzy okładki jednego tomu, ale byłby on strasznie gruby, mówimy tu o książkach zawierających pół miliona słów. Zamiast tego staram się zmieścić pomiędzy 180 a 200 tysięcy słów, dzieląc opowieść na części łatwiej strawne dla czytelnika. Kilko ludzi zwróciło mi uwagę, że używam rozdziałów z jednego tomu w następnym. Robię to celowo, ponieważ pomaga to w ustaleniu chronologii pomiędzy tomami. Dzięki temu wiecie, kiedy dzieje się dany tom w odniesieniu do innych, które opisują wydarzenia z tego samego okresu czasu. „A Rising Thunder” [Narastający Grzmot], które wydano w tym roku [w marcu] będzie pokrywało się czasowo z „Shadow of Freedom” [Cień wolności], które będzie następnym tomem z Michelle Henke i częścią historii umiejscowioną w Quadrancie Talbott. Jednocześnie pracuję z Erickem nad kolejnym tomem o Torch. Wszystkie części są tak ściśle z sobą splecione, że aby uważnie śledzić opowieść musisz czytać wszystkie. To z mojej strony nie tylko chytry chwyt zastosowany po to, żebyście wydali więcej pieniędzy, chociaż mam trójkę dzieci, które za 10, 15 lat będą chciały wysłać na studia. Pomaga mi to w produkowaniu książek, które nie są tak grube, że moja żona Sharon nazywa je kotwicami, ponieważ moglibyście przywiązać do nich linę, wyrzucić za burtę, a wasza łódź stałaby w miejscu. Z perspektywy pisarza myślę, że działa to dobrze, z perspektywy czytelnika mam nadzieję, że to działa. Ale wiem, że są ludzie, którzy traktują np. książki „Shadow” [Cienie] jako drugorzędną serię, której nie muszą tak naprawdę czytać, żeby móc nadażyć za tym, co się dzieje z Honor; nie jest to chyba jednak możliwe.

MŚ: Kontynuując wątek aktualnego konfliktu w Honorverse i strategii Równania. Dał nam Pan mały wgląd w jego historię poprzez Jacka McBryda w „Bitwie o Torch”, kiedy zastanawiał się on nad tym, czym stało się Równanie. W jaki sposób wizja Leonarda Detweilera, który po opuszczeniu Beowulfa chciał przekonać galaktykę, że genetyczne modyfikacje to nie antychryst, przekształciła się w chęć Albrechta Detweilera zostania władcą galaktyki?

Weber: Albrecht powiedziałby, że wcale tego nie chce. Albrecht powiedziałby, że chce osiągnąć cele Leonarda. Myślę o Równaniu jako o grupie życzliwych socjopatów. Mają oni pewien cel, który chcą osiągnąć. W tym, co chcą osiągnąć, jest wiele dobrego, ale nie przejmują się tym, co czynią w drodze do celu. Ponieważ działają jako tajna grupa podziemia, o której nikt nie wiedział, że istnieje przez tak długi czas, są w pewien sposób oderwani od rzeczywistości. Najważniejszym z tego, co sobie uświadamia McBryde, jest to, że gdyby Równanie zechciało użyć choćby niewielkiej części z wysiłku i zdolności włożonych w budowanie sekretnych sojuszy, wprowadzaniu wszędzie agentów itd., na kampanię edukacyjną, to mogłyby przekonać znaczącą mniejszość ludzkości do swoich racji. Zamiast tego ważniejszym stało się dla nich, w pewnym sensie, udowodnienie, że mieli rację, że byli mądrzejsi, szybsi, że to oni, jako jedyni, mieli wizję właściwej ścieżki ku przyszłości – niż przekonanie reszty ludzkości do swoich racji. Z drugiej strony padli oni ofiarą bardzo często spotykanej wady ludzkiej, poprzez myślenie o sobie jako o z natury lepszych (przez wagę tego, co chcą uczynić) niż wszyscy inni wokół nich. Żyją w komnacie ech, gdzie jedyni ludzie, z którymi rozmawiają, zgadzają się z nimi i nie ma nikogo, żadnego głosu, który powiedziałby: „Czekajcie, czekajcie, czy wy naprawdę przemyśleliście, co wygadujecie?”. Nie rozumieją na przykład, że kodeks nauk przyrodniczych Beowulfa zabraniający genetycznych manipulacji na ludziach jest zaprojektowany z myślą postawienia tamy dla powrotu rasizmu. Rasizm działał zawsze na zasadzie założonej z góry wyższości/nizszości. Czy to w przypadku białych Amerykanów posiadających czarnych afrykańskich niewolników, czy ogłoszenia wyższości rasy aryjskiej przez narodowych socjalistów. Bazuje on na przekonaniu, jest usprawiedliwiony, żywi się wiarą, że ktoś jest lepszy od innych po prostu przez to, kim jest. Jeżeli dopuścimy genetyczne manipulacje na ludziach i celem ich będzie stworzenie lepszych ludzi, to Beowulf obawia się powrotu rasizmu opartego nie o jakąś wyobrażoną różnicę pomiędzy ludźmi, ale o konkretną różnicę, którą można zmierzyć i nadać jej wartość. Ta grupa ludzi jest bardziej inteligenta od tamtej grupy, dlatego ta grupa powinna mieć prawo podejmować decyzje za tamtą grupę. Ta grupa jest silniejsza i bardziej wytrzymała niż tamta, dlatego są naturalnie lepsi od tamtych. Inna rzecz, na którą Równanie zamyka oczy, to fakt, że Beowulf nigdy nie stawiał obiekcji wobec ulepszenia ludzi poprzez modyfikacje zapobiegające chorobom, na które mogliby być narażeni. Beowulf jest otwarty na pracę w ramach naturalnego limitu ludzkiego chromosomu. Na co się nie zgadzają – to dodawanie czegokolwiek do chromosomu, skądkolwiek by nie pochodziło. Nie zgadzają się na ustanowienie wzorca, w kierunku którego powinniśmy dążyć. To są jedyne różnice pomiędzy nimi a Równaniem, jeżeli chodzi o ich cele. Problemem jest to, co Równanie gotowe jest uczynić, aby swoje cele osiągnąć.

W trakcie dążenia do celu stało się ono monstrem. Jeżeli jesteś w stanie wystarczająco wypaczyć swój umysł, aby naprawdę zrozumieć, co miał na myśli Adolf Hitler – wszystko, co robił, nabiera sensu. Co prawda niektóre z jego decyzji taktycznych były kiepskie, ale jeżeli zdołasz wystarczająco omotać swój mózg, możesz zobaczyć, że on naprawdę widział świat jako walkę o przetrwanie współzawodniczących ras. On naprawdę wierzył, że istniał międzynarodowy spisek żydowski – jednocześnie manipulujący światem kapitalistycznym i idący ręką w rękę z bolszewikami. Jeżeli wpadniesz wystarczająco daleko na drugą stronę lustra, aby naprawdę zrozumieć, że on tak myślał. To jego działania w celu zjednoczenia Niemiec, ponownego uzbrojenia Niemiec, zebrania całego narodu pod jednym rządem, wszystko to nabiera sensu. Jest całkowicie racjonalne z wewnątrz; to my patrząc z zewnątrz mówimy, że facet był pokrecony jak korkociąg. Był szalony, ale wewnętrznie wszystko się zgadzało i zgadza się od wewnątrz w Równaniu. Nawet wtedy, kiedy czyni ono rzeczy złe – i które byłyby kompletnie nielogiczne dla kogoś z zewnątrz, ponieważ są inne możliwości osiągnięcia celu.

MŚ: Wspomniał Pan o planowanych książkach w Honorverse, ale niedawno ogłosił Pan również wydanie Kompendium. Co [na temat Honorverse] planuje Pan w nim odtajnić?

Weber: Projekt kompendium uległ zmianie. Oryginalnie planowałem wydanie jednego kompendium, w którym ujawniłbym pewne szczegóły na temat państw, specyfikacji okrętów w różnych marynarkach, itd. I ta-da, okazało się, że książka byłaby zbyt wielka. Jedno, o czym trzeba zawsze pamiętać, to to, że wydawanie książek to interes. I rozmiar książki zależy od nakładu, który można sprzedać. Kompendium jest czymś, co moim zdaniem prawdziwi hardkorowi fani Honor Harrington będą chcieli mieć, ale na co ci, którzy tylko lubią Honor, ale czytają też inne rzeczy, będą mniej skłonni wyłożyć pieniądze. Przewidujemy więc mniejszą sprzedaż kompendium niż na przykład tomu głównej serii. Jedną z konsekwencji tego jest to, że zdecydowaliśmy się zaoferować w kompendium więcej materiału. Co zrobimy... Aktualny plan, który może podlegać zmianom, kiedy zobaczymy co się będzie działo, to podział kompendium na 3 tomy. Pierwszy będzie miał tytuł „House of Steel” [Dom Stali], zacerpnięty od krótkiej powieści na 72 tysiące słów, którą napisałem pod tytułem „I will build my house of steel” [Wybuduję mój dom ze stali]. Opowiada ona historię Rogera Wintona, ojca Elżbiety, oraz o jego wkładzie w to, że Gwiazdne Królestwo było w stanie przetrwać konfrontację z Ludową Republiką Haven. Szczegółowy materiał dołączony do tej powieści będzie dotyczył tylko i wyłącznie Gwiazdznego Królestwa Manticore i Protektoratu Graysona. Potem wydany będzie drugi tom pod tytułem „House of Lies” [Dom Kłamstw]. Będzie on zawierał krótką powieść o Republice Haven, prawdopodobnie od powstania Republiki do planu DuQuesena. Przekáže on czytelnikowi analogiczne szczegóły na temat Republiki Haven, Ludowej Republiki Haven i na temat Imperium Andermańskiego. Prawdopodobnie również na temat Konfederacji Silesiańskiej, chociaż będzie trzeba podjąć decyzję, do którego tomu ją wrzucić. Następnie będzie trzeci i, mam nadzieję, ostatni tom pod tytułem „House of Shadows” [Dom cieni]. Zawarta w nim krótka powieść będzie prawdopodobnie dotyczyła powstania Równania. Może tak, może nie; zależeć to będzie od ilości informacji na temat Równania, które będę skłonny wyjawić w danym momencie. Dodatki będą dotyczyły Ligi Solarnej i Równania. Na razie nie zdecydowałem, gdzie wstawić Silesię; może ona wylądować w trzecim tomie, a nie w drugim. Logiczne byłoby umiejscowienie jej tam, gdzie Andermani – ze względu na Manticore-Andermański konflikt interesów w Silesji przed jej rozbiorem. Ale ze względu na rozmiar może ona być umiejscowiona razem z Ligą Solarną i Równaniem, szczególnie jeżeli w tym czasie zdecyduję się nie wyjawiać zbyt wielu informacji na temat Równania. Ryzykiem związanym z książką typu kompendium jest to, że po jego wydaniu pisarz ma związane ręce w tematach, które są w nim poruszone. Nie może wrócić i powiedzieć: „Byłoby dużo lepiej gdyby...”, ponieważ już wam powiedział, jak jest. Muszę to wziąć pod uwagę – decydując, jak wiele na temat Równania wyjawić w kompendium.

UWAGA: SPOILER KSIĄŻKI „WAR MAID’S CHOICE” [WYBÓR PANNY WOJNY]

MŚ: Następny cykl, o który chciałem zapytać, to Norfressa, książka o Bazhellu. W czerwcu tego roku wydał Pan w Baenie „War Maid’s Choice” [Wybór Panny Wojny], której premiera jeszcze przed nami w Polsce. Ale, i będę musiał potraktować to jako spoiler dla polskich fanów, pod koniec książki jest incydent, kiedy to Wencit ratuje Leeanę od wysadzenia w powietrze...

Weber: O rany, to dopiero spoiler!

MŚ: Na forach internetowych rozgorzała dyskusja, że dziecko Leeany i, następną spoiler, Bazhella będzie pół-ludzkiem, pół-hradani dzikim czarodziejem.

Weber: Nie mam pojęcia, czemu ktokolwiek miałby spekulować na ten temat.

MŚ: Dał nam Pan ten świetny wykład Wencita w drugim tomie, kiedy wyjaśniał temat mieszaińców.

Weber: Naprawdę coś takiego zrobiłem?

MŚ: Tak.

Weber: Jak mogłem coś takiego zrobić! Nie powiem wam [o potencjalnym dziecku Leeany i Bazhella]. Powiem za to, że jest konkretny powód, oprócz faktu, że ojciec Leeany jest jednym z najlepszych przyjaciół Wencita, a Bazhell stał się jednym z najlepszych przyjaciół Wencita. Leeana byłaby ważna dla Wencita tylko z tych powodów, nawet gdyby sam się z nią nie przyjaźnił. Przyznam, że wielką życiową tragedią Wencita z Rum jest to, jak wielu ludzi kochał i utracił. Jest to człowiek, który ma co najmniej tysiąc dwieście, tysiąc czterysta lat. Widział upadek całych imperiów. A mimo to jest nadal w stanie czuć coś do ludzi. Jeżeli o tym pomyśleć, to jest to naprawdę wyjątkowe. Każdy jeden przyjaciel, osoba kochana, których traci, zabiera mały kawałek jego samego ze sobą. Szczególnie, jeżeli zmuszony był stać z boku i patrzeć, jak umierają. Z tego punktu widzenia jego wiadomość przekazana pod koniec „War Maid’s Choice” nie dotyczy tylko Leeany, ale wszystkich innych, których utracił. Stawia on tamę, mówiąc: „Nie tu, nie ona. Ja ochronię bez względu na konsekwencje”. Jest ku temu powód poza jego [Wencita] żalem, ale i ten odgrywa tu rolę. Zauważ, że na końcu książki nikt ze strony dobra nie wie o tej konfrontacji, a Wencit jest z tego całkowicie zadowolony. Natomiast jestem pewien, że w Kontowarze omawiają to teraz mówiąc:

– Myślę, że nie będziemy teraz podejmować prób zabójstwa Leeany.

– Zgadzam się, myślę, że nie byłyby to dobry pomysł.

Jednocześnie, wysyłając to ostrzeżenie, wyjawiał, że ta osoba [Leeana] jest ważna. Także, w pewien sposób chroniąc ją, skierował na nią ich [czarnych czarodziejów z Kontowaru] uwagę. Przyznam, że ostateczna konfrontacja pomiędzy bogami światła i ciemności w Orfressie nadejdzie podczas życia Bazhella i Leeany. Będą oni mieli w oczywisty sposób fundamentalne znaczenie dla wyniku tej konfrontacji. Myślę, że muszę napisać jeszcze jeden tom, zanim będę mógł przejść do tej konfrontacji. Będzie on dotyczył Brandarka, który podaży swoją drogą i w końcu dowiemy się, kto jest jego właściwym boskim patronem i co to za kariera, którą obiecała mu Chesmirsza. Po tym przejdziemy do ostatecznej wojny, którą na dzień dzisiejszy oceniam na pięć tomów. Wątki tej opowieści są już ściśle zaplanowane, w przeciwieństwie do innych z moich serii, ponieważ wiem dokładnie, dokąd zmierzam i podzieliłem opowieść w moim umyśle na segmenty. Dlatego jestem raczej pewny, że ten szacunek [liczby tomów] jest bardzo zbliżony do ostatecznej liczby. Tak więc, kiedy skończę, seria Bazhella będzie liczyć marne dziesięć tomów. Co nie znaczy, że nie może być opowieści pobocznych. Niektórzy nalegają, żebym opowiedział o tym, co wywiad wojskowy Stanów Zjednoczonych zrobi, kiedy dotrą do nich zdjęcia z małej wycieczki Kena Houghtona do Norfressy. Chcą, żebym napisał coś w stylu: „Och, OK, możemy teraz wykombinować, jak poruszać się pomiędzy wymiarami”. A ja na to: „Tak panowie, to właśnie to, czego mi trzeba – następna seria; już się biorę do roboty”.

MŚ: Zbliżamy się powoli do końca, porozmawiajmy więc o projekcie filmu. Podczas spotkania z fanami wspominał Pan, że ma zakontraktowaną opcję w Hollywood. Czy może Pan zdradzić jakiegokolwiek detale?

Weber: Mogę powiedzieć, że zaangażowane studio to Evergreen. Są nowi na rynku, specjalizują cię w naprawę nowoczesnych efektach komputerowych i produkcjach 3D. Będzie to ich pierwsza produkcja kinowa z aktorami wyprodukowana pod ich szyldem, a nie w kooperacji z kimś innym. Jestem pod wrażeniem ich kompetencji i pasji wkładanej w ten projekt. Widziałem dwa, trzy projekty scenariusza i przekazałem swoje komentarze. Zostałem zatrudniony jako konsultant kreatywny, aby pomóc ze scenariuszem i generalnymi szczegółami filmu. Mają oni nadzieję, że będzie to pierwszy film w serii Honorverse. Bieżące plany zakładają oparcie pierwszego filmu na „Placówce Basilisk”. Mówimy tu o Hollywood i zawsze jest możliwe, że projekt ostatecznie nie ujrzy światła dziennego. Mam nadzieję, że tak się nie stanie, ponieważ oni mogą zrobić to naprawdę dobrze. Jestem podekscytowany możliwością ujrzenia filmowej wizji Honorverse. Oczywiście, jak tylko to zrobią, ktoś zacznie narzekać na ich ekranizację, jak napisano i ukazano bohaterów, technologię itd. Uważam, że jest to nieuniknione. Myślę, że kiedy książki mają tak oddane, szerokie grono odbiorców, to jest niemożliwe usatysfakcjonowanie wszystkich. Wiem, że kiedy w końcu zabrano się za ekranizację „Władcy Pierścieni”, każdy zaangażowany w ten projekt musiał być przerażony tym, jak ich praca zostanie odebrana ze

względem na kultowy status tych trzech książek w literaturze fantasy. Nie próbuję porównywać tego do znaczenia „Honor Harrington” w jej gatunku. To, co mam na myśli, to to, że Honorverse tak jak „Władca Pierścieni” wymaga całkowicie rozwiniętego świata literackiego dla zrozumienia działań bohaterów i stojących przed nimi wyzwań. Jako takie jest podatne na niewłaściwe ukazanie tego świata w filmie i w związku z tym zmiany tego, co i dlaczego robią bohaterowie. Byłem przerażony tym, co stało się z „Kawalerią Kosmosu” kiedy ją sfilmowano. Nawet przez chwilę nie uważam, że to samo stanie się z serią „Honor Harrington”, szczególnie dlatego, że jeden z dyrektorów w studiu filmowym jest czytelnikiem i fanem Honor. Nie jest to więc przypadek kogoś, kto nienawidzi książki i bierze się za reżyserię filmu opartego na książce, co dla odmiany będzie fajne. Nie jest to też przypadek kogoś w Hollywood myślącego: „O, to może być fajne” i kupującego prawa do projektu, a potem ignorującego te elementy książki, które uczyniły je popularnymi. Musimy jednak pamiętać, że kino to kompletnie inne medium niż drukowana strona. Konwencje opowiadania historii są inne, techniki są inne, są inne ograniczenia i możliwości. W związku z tym zawsze jest pewien stopień ryzyka przy przechodzeniu z jednego medium na drugie. Dodatkowo należy wspomnieć, że w formacie filmowym mamy około dziewięćdziesięciu minut na całą produkcję – i, jeżeli masz powieść liczącą 200 tysięcy słów, to nie ma takiej możliwości, aby wszystko z powieści zmieścić w obrazie krótszym niż dwieście minut. Pewne zmiany są więc nieuniknione. Problemem jest dokonanie takich zmian, aby były zgodne z duchem książki; niezależnie od tego, czy są zgodne z samą książką. Uważam, że czytelnicy są w stanie dużo wybaczyć w filmie, jeżeli tylko postacie będą tym, kim powinny być, nawet jeżeli wątki będą trochę inne.

MŚ: Rozwijając temat ograniczeń czasowych filmu. Czy nigdy nie kusilo Pana rozpoczęcie... Oczywiście nie zależy to tylko i wyłącznie od Pana, ponieważ musi Pan czekać na oferty. Czy nigdy nie kusilo Pana pójście w kierunku miniseriale, czegoś na wzór „Gry o Tron” z HBO?

Weber: Byłbym bardzo zadowolony z takiej możliwości. Problemem jest to, że jeżeli nie posiadasz kilkudziesięciu milionów dolarów na zbyciu – to metoda, medium wybrane dla filmowej adaptacji książki, zależy od tego, co producenci, a nie autor, uważają za najlepsze podejście. Oczywiście, autor może powiedzieć: „Nie, nie, nie. Nie sprzedam wam mojej książki, jeżeli nie obiecacie, że zrobimy to tak i tak”. Jest to skuteczny sposób na to, żeby książka nigdy nie została sfilmowana, czy serializowana. Nie znaczy to, że autor nie ma słusznego prawa brać pod uwagę tego, kto składa ofertę i co zamierza z książką zrobić. Musi jednak brać pod uwagę, że ludzie składający ofertę adaptacji jego powieści, niezależnie od tego jak bardzo ją lubią, muszą zrobić to w sposób sensowny z ekonomicznego punktu widzenia. Oznacza to, że będą oni mieli własne pomysły na to, czy powinno być to zrobione w wersji filmowej, miniseriale, serialu telewizyjnego, czy anime. Autor musi poruszać się w ramach tych ograniczeń. Oni [Evergreen] naprawdę chcą zaadaptować tyle z Honorverse, ile się tylko da. Nakręcić serię filmów. Uważam, że byłoby to naprawdę ekstra. Mam nadzieję – i nie uważam, żeby Evergreen poszło w tym kierunku – że nie zamieni się to w coś na wzór Jamesa Bonda, gdzie za każdym razem używają tylko tytułu i kompletnie różnych wątków. Nawet przez chwilę nie uważałem, że jest to ich zamiar. Gdybym tak myślał, chyba nie przyjąłbym ich oferty.

MŚ: Czas na ostatnie pytanie. Chodzi o Pańskie pozostałe serie, czyli Multiverse, Księcia Rogera z Johnem Ringo i Dahak. Czy cokolwiek jest zaplanowane? Czy jest jakaś nadzieja na nowe tomy, kontynuację?

Weber: Biorąc pod uwagę [ilość czasu]... Jak to mówi moja żona Sharon: „W moim nadmiarze czasu wolnego”. Mam plany na co najmniej dwie książki w serii Dahak, dwie w świecie „Zrodzonej z Furii”, co najmniej dwie w „Wrotach Piekieł”, choć ja myślę o nich jako o serii Multiverse. W tej serii mieliśmy trochę kłopotów z problemami zdrowotnymi Lindy [Evans, współautorki serii] i innymi sprawami. Mam nadzieję, że znaleźliśmy sposób na uporanie się z nimi; co oznaczałoby, że kolejna pozycja w tej serii powinna ukazać się w ciągu paru lat. Chociaż nie wiem konkretnie, kiedy i gdzie wcisnąć ją w mój harmonogram. Jest seria dla nastolatków, którą rozpoczyna „Piękna Przyjaźń”. Dostała ona nagrodę Hala Clementa rok 2012 w kategorii fantastyki naukowej dla nastolatków. Drugi tom w tej serii, napisany we współpracy z Jane Lindskold, jest przeznaczony do wydania na dniach. W tej chwili pracujemy nad trzecim tomem. Kontynuując ...

MŚ: Książę Roger

Weber: No tak, Książę Roger. Tydzień temu w Huntsville w Alabamie usiedliśmy razem z Johnem Ringo i zaplanowaliśmy wątki następnej trylogii w świecie Księcia Rogera. Pierwotnie

myśleliśmy, że już nie będziemy pisać o Rogerze, że zamiast tego napiszemy o Mirandzie McClintok i utworzeniu Imperium Człowieka. Ale chyba znaleźliśmy sposób na kontynuację historii Rogera w co najmniej trzech książkach; potem zobaczymy, co dalej. Powinno to doprowadzić wątek Rogera do punktu, w którym ludzie przestaną przynajmniej pytać, kiedy będzie następny tom. Jest też prawdopodobne, że Tim Zahn napisze ze mną trylogię w Honorverse – około czterysta lat przed narodzinami Honor, w czasach odkrycia Manticore Wormhole Junction i o tym, co się wtedy działo. Tim pisze opowiadanie, nowelę do kolejnego zbioru opowiadań, która jest usytuowana w tych czasach. Rozmawialiśmy o tym, jak rozwinąć ją w serię, która ukazałaby jak... Myślę o tym jak o mojej wersji tego, co Anne McCaffrey zrobiła cofając się i pisząc historię Morety w serii „Jeźdźcy Smoków z Pern”. W pewnym sensie „Piękna Przyjaźń” to wycofanie się do czasów początku Gwiezdnego Królestwa. Moja współpraca z Timem dotyczyłaby mniej więcej czasów pośrednich między „Piękną Przyjaźnią”, a czasami Honor Harrington, dałoby to wam przegląd historii Manticore.

MŚ: W pewien sposób jest to czas, kiedy Manticore wkracza na galaktyczną scenę w związku z odkryciem wormhole.

Weber: Tak. W „Pięknej Przyjaźni” Manticore to Dania, bogate, spokojne, małe królestwo. Miłe miejsce do życia, ale żadna z niego wielka galaktyczna potęga. Niektórzy potem [po odkryciu wormhole] powiedzą: „Kiedy nie mieliśmy tej wormhole junction było lepiej. Nie musieliśmy martwić się, że Haven będzie chciało nam ją zabrać. Nie było tych głupków z Równania, którzy przyszli i powysadzali wszystko dookoła”. Ale nie można wcisnąć dżina z powrotem do lampy. Jest to pewien sposób spojrzenia na rozwój Manticore od momentu kolonizacji do punktu, kiedy jeden system jest w stanie zmienić losy galaktyki. Jeżeli o tym pomyślisz, to Gwiezdne Królestwo Manticore już potwierdziło, że to, co Równanie chce zrobić, jest możliwe. Już sprokurowało działania, które radykalnie zmieniają galaktykę, nawet jeżeli duża część galaktyki nie jest tego świadoma. W mojej opinii nawet gdyby Równanie nigdy nie istniało, Gwiezdne Imperium Manticore i tak znalazłoby się w stanie wojny z Ligą Solarną w ciągu kolejnych czterdziestu, pięćdziesięciu lat. Choćby z powodu poziomu korupcji w Lidze i tego, w jaki sposób jej interesy krzyżowałyby się z interesami Manticore. Ludzie patrzą i mówią, że Równanie sprokurowało tę wojnę z niczego. Uważam, że nie jest to prawda. Moim zdaniem ocenili oni, w którą stronę upadnie drzewo w trakcie wycinki i zaczęli popychać je tak, aby upadło po ich myśli. W zasadzie analitycy Równania obserwując rozwój Manticore i fakt, że nie upadło ono pod naporem Haven, zdali sobie sprawę, prawdopodobnie na początku panowania Króla Rogera [ojca Elżbiety], że Manticore stanie się punktem, wokół którego wszystko będzie się zmieniać. I myślę, że stałoby się to nawet bez udziału Równania. Chociaż dowiemy się, że Równanie miało coś wspólnego z powstaniem Ludowej Republiki Haven. Do ostatnich minut za prawdziwe zagrożenie w tej części galaktyki uważali oni Haven, a nie Manticore. Haven od początku było głównym celem machinacji i manewrów Równania w tym sektorze galaktyki. Nie zdawali oni sobie sprawy, że próbując unieszkodliwić Haven stworzą oni Sojusz Manticore i zmiany w paradygmatach wojny reprezentowane przez Manticore. Obserwowanie, jak to się wszystko rozwinie, będzie w pewnym sensie interesujące i dla mnie – ponieważ, jak już powiedziałem, oryginalnie zamierzałem zabić Honor wcześniej. Nie mogłem tego zrobić z powodu Erica, jego opowiadań i kolaboracji, które przyspieszyły pewne wydarzenia. Nie mówiłem mu, żeby tego nie robił. Do końca nie zdawałem sobie sprawy, że to robi. Omawiał on ze mną opowiadania w trakcie pisania. Nie mogę powiedzieć, żebym kiedykolwiek mówił mu: „Nie, nie Eric. Nie możemy tego zrobić, ponieważ...”. Po prostu nie zdawałem sobie sprawy, że będzie to miało taki skutek, jaki ma. Oryginalnie Honor miała umrzeć na wzór Nelsona. Jej ostatnie słowa miały być wiadomością do Elżbiety „Na miłość boską, zakończ to tu i teraz”, wraz z odparciem ataku Haven na system Manticore. Elżbieta zaś ze względu na swoją przyjaźń z Honor i szok spowodowany tym, co się stało, zrobiłaby w zasadzie to samo co w „Misji Honor”, tylko że z Alistairem McKeonem lub Michelle Henke w roli jej ambasadora. Podpisano by porozumienie pokojowe pomiędzy dwoma państwami. Równanie wkroczyłyby na scenę jakieś dwadzieścia pięć, trzydzieści lat później, kiedy dzieci Honor byłyby w punkcie, w którym Honor była w „Placówce Basilek”. Ponieważ Eric przyspieszył wydarzenia – nie miałem czasu, aby dzieci dorosły. Nie będę udawał, że fakt niezabicia Honor zламаł mi serce. Od początku bowiem wiedziałem, że uśmiercenie jej byłoby obarczone dużym ryzykiem. Fani zaczęliby mnie szukać z widzami, linami itp. Było to nawet przed tym, nim zdałem sobie sprawę, jak stanie się popularna. Jestem jednak przekonany, że wdrożyłbym w życie mój oryginalny plan, w którym zamieniłem rolę jej i Alistaira McKeona podczas bitwy o Manticore; gdyby nie fakt, że Eric w niezamierzony sposób przyspieszył obrót spraw. Problem, który mam

teraz, to fakt, że wszystkie machinacje Równania miały być powoli ujawniane przez te dwadzieścia pięć, trzydzieści lat. Oznacza to, że muszę na bieżąco budować działania Równania, co zmusiło mnie do dokonania zmian w ich oryginalnej strategii. W pewien sposób jest tak samo jak wtedy gdy zaczynałem pisać tę serię. Podobnie jak czytelnicy – muszę najpierw napisać książkę, aby dowiedzieć się, co się stanie. Jest to całkiem miłe uczucie po tylu latach. Oznacza to jednak również, szczególnie biorąc pod uwagę trzy elementy opowieści [seria główna, Torch i Shadow], że muszę być dużo bardziej uważny planując chronologię wydarzeń, ustawiając wydarzenia w odpowiedniej kolejności, żeby wydarzyły się wtedy, gdy i jak powinny. To chyba wszystko. Wiem, że trochę zbczyłem z tematu, ale chyba omówiłem wszystkie moje aktualne serie – i gdzie się w nich znajdują. Omawialiśmy Schronienie, to, co planuję w Multiverse, u Bazhella, Rogera, w serii Dahak. Czytelnicy chcą, żebym napisał kontynuację „Trolla Zagłady”, „Alternatywy Ekskalibura”, a ja na to: „Tak, to to, czego potrzebuję, jeszcze jedna seria. Już się biorę do roboty”. Jest jeszcze „Out of the Dark” [niewydane w Polsce] wydane przez TOR. Które planowałem jako pojedynczą książkę, a którą TOR uważa za pierwszy tom nowej serii. Mam nawet plan, jak to zrobić, ale byłby to kolejny projekt do opchania w dostępnym czasie. Piszę około półtora miliona słów rocznie, czyli około trzech powieści i dwóch antologii. Te półtora miliona nie odpowiada koniecznie finalnym liczbom. To liczba dla pierwszych szkiców. Jeżeli je podliczyć przed edycją, to jest to około półtora miliona, po edycji około miliona. Ale są to tylko słowa bezpośrednio związane z pisaniem powieści, nowel i opowiadań. Nie liczę tu nawet czasu, który poświęcam na odpowiadanie na pytania w sieci. Nadążanie za tym wszystkim jest męczące. Kiedyś miałem około miesiąca przerwy pomiędzy projektami, teraz mam szczęście, jeżeli mam tydzień wolnego, a czasami przeskakuję prosto z jednego projektu na drugi. Moja córka Megan bardzo mi ostatnio pomogła. Powiedziałem jej: „skończysz w tym roku 11 lat, a tata 59.”

A ona na to: „Nie”.

Odpowiedziałem: „Urodziłaś się w 2001 roku, skończysz 11 lat.”

Ona: „Aha”.

Ja: „A ja skończę 59.”

Ona: „Nie”.

Ja: „Ależ tak”.

Ona: „Tatusiu, 2012 odjąć 1952 to 60 nie 59”.

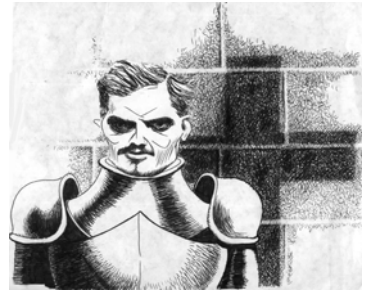
Było to tak jakby tym jednym zdaniem odebrała mi rok życia. Muszę więc trochę zwolnić z osiemnastogodzinnymi dniówkami, z postawą: „O tak, mogę dać radę bez końca z pięcioma godzinami snu dziennie”. Ale wciąż kocham to, co robię, nie jest to to, co myślałem, że będę robił w życiu. Spodziewałem się, że zostanę profesorem historii na uniwersytecie i napiszę kilka książek na boku. Czasami tęsknię za tym profesorem; myślę, że byłbym całkiem dobry. Z drugiej strony – jak tu narzekać na to, że wolno ci spędzić życie robiąc to, co kochasz, a ludzie jeszcze ci za to płacą. Pamiętam, jak jeden z moich ulubionych muzyków, Eric Chapin, mówiąc o tym powiedział: „Jeżeli myślisz o karierze muzyka koncertowego. Kochasz grać swoją muzykę. Odnosisz sukces jako muzyk, co roku grasz dla tysięcy ludzi, dajesz dziesiątki koncertów, a ludzie przychodzą i płacą ci za coś, co kochasz tak bardzo, że i tak byś to robił – to jeżeli nie możesz dać z siebie 110% w zamian, to jesteś skończonym głupcem. Byłem skończonym głupcem wiele razy w życiu, ale nie aż tak”. Ma rację. Jedną z rzeczy, jaką ukazują konwenty i wywiady jak ten, to fakt, że miałem przywilej dzielić się z tysiącami ludzi moimi książkami. I lubią oni moich bohaterów na tyle, że chcą się dowiedzieć, co będzie się [z nimi] działo dalej. Dzięki ich wsparciu, przez kupowanie moich książek, jestem w stanie kontynuować pracę nad tym, co się będzie działo dalej już od ponad dwudziestu lat. Jest to dar, który nie każdy otrzymuje, a którego jestem bardzo świadom i za który jestem niezmiernie wdzięczny. Jest to jeden z powodów, dla których staram się akceptować zaproszenia na konwenty i spędzać czas z fanami, którzy lubią moje książki w takim stopniu, że zapraszają mnie do własnych domów, aby o nich ze mną porozmawiać. Trudno o coś lepszego.

MŚ: Dziękuję bardzo za wywiad, za przyjazd do Polski i danie okazji do spotkania.

[zadiustowane przez redakcję INFORMATORA]

Okruchy Ogana

Korespondencja nr 33



Czas na „Czas Fantastyki” nr 31

Z dużym opóźnieniem, ale wcześniej się nie dało, skreślałam tych kilka słów na temat wiosennego numeru „CzF”. Kiedy będziecie je czytać, być może pojawi się już numer letni, jednak na razie (pod koniec lipca) termin jego wydania nie został ujawniony, zatem ten materiał może uchodzić za niemal aktualny.

Tym razem trudno powiedzieć, jaki temat zdominował ostatni numer kwartalnika. Wiodącym zagadnieniem wydaje się być komiks, a to z racji 30-lecia komiksu w „Fantastyce”. Długi artykuł wspomnieniowy na ten temat wysmażył Waldemar Miałkiewicz – i to jest dopiero początek znacznie dłuższej historii. Zawiera ona, jak na wspomnieniowy tekst przystało, mnóstwo smakowitych anegdot i stanowi bezcenne źródło wiedzy o pionierskich czasach komiksu fantastycz-nego w Polsce. (Swoją drogą, sporo w tym roku tych okrągłych rocznic w polskiej fantastyce się zebrało, bo i pisana po polsku fantasy też obchodzi swoją trzydziestkę). Jeśliby kogo takie wspominki nudziły, może sięgnąć do szkicu Michała Chudolińskiego na temat postaci jednego z adwersarzy Batmana – Ra’s Al-Ghula (spodziewanego antybohatera najnowszego filmu o Mrocznym Rycerzu – kto był w kinie, może to potwierdzić, ja się nie wybieram). A kto nie lubi komiksu, może poczytać wspomnieniowy tekst Przemysława Pieniążka o zmarłym niedawno Rayu Bradburym – autorze m.in. *Ilustrowanego człowieka*.

Innym ciekawym tekstem są rozważania Aleksandra Janusza o granicach cyborgizacji, czyli do czego można się posunąć, aby usprawnić okaleczone (ale nie tylko) ludzkie ciało. Wydaje się, że największą przeszkodą pozostaną jak zwykle pieniądze, bo za nie da się kupić niemal wszystko (odcięte kończyny, wspomagające narządy itp.). Zagadnienia cielesności,

choć w bardziej hedonistycznym aspekcie, zdominowały najdziwniejszy w tym numerze artykuł: fragment pracy magisterskiej Agnieszki Szymanik na temat seksualnego języka w polskiej prasie. Może te językoznawcze podsumowania są i ciekawe (zwłaszcza dla absolwenta polonistyki), ale – gdzie jest tam pierwiastek fantastyki, tego moja wyobraźnia nie wychwytuje. Czy w tym, że w pewnym wieku, w pewnych sytuacjach i dla pewnego typu ludzi seks (zwłaszcza wyzwolony z mieszczańskich ograniczeń) jest jak fantastyka – opowieścią o tym, czego nie doświadczają? No nie wiem, nie kupuję tego i nie czuję się tą rozprawą ubogacony.



O ile tekst Szymanik wprowadził mnie w osłupienie, to kolejna prezentacja metafizycznego referatu dr. Konrada Lewandowskiego zupełnie mnie pogrążyła. Tym razem Przewodas postanowił zaktualizować starożytny hinduski hymn *Prapoczątek* z poematu *Rygweda*, który jego

zdaniem najlepiej ze wszystkich starożytnych tekstów udziela odpowiedzi na odwieczny zestaw pytań: Kim jesteśmy, skąd przychodzimy i dokąd zmierzamy? Nie brak w tym szkicu błysku geniusza, ale chwilami porusza się on niebezpiecznie blisko krawędzi, za którą czyha szalony naukowiec.

Do tematu realistycznych strategii narracyjnych w prozie fantastycznej (tym razem spod znaku sf) powrócił Michał Cetnarowski. Zgadzam się z jego tezą, że opisując nieistniejące światy, warto zachować umiar w subiektywnym przekazywaniu informacji, żeby czytelnika nieznanego jeszcze tworzono uniwersum nie zrazić zbyt dużą indywidualizacją narracji. Ta się przydaje wówczas, gdy bardziej niż na prezentacji literackiej rzeczywistości zależy twórcom na ukazaniu złożoności psychiki bohatera. Tylko że w tym celu nie wybiera się raczej prozy fantastycznej.

W dziale recenzji Jacek Dukaj omawia powieść Christophera Priesta *The Islanders* (tegorocznego laureata nagrody BSFA), Jakub Ostromecki przybliży książkę Łukasza Orbitowskiego *Ogień*, a Lech Jeczmyk powraca do powieści Wojciecha Sztydy *Fausteria*. Sławomir Grabowski zajmuje się najnowszą krytyczną książką Dominiki Oramus *Imiona Boga* (związki religii i fantastyki są na pewno silne – i nawet w polskiej fantastyce, bardzo czegoś wstrzeźmieliwej w tych kwestiach, niewątpliwej; pisałem zresztą o tym niejednokrotnie na tych łamach, więc tyle komentarza wystarczy). Elżbieta Żukowska (znana z AF) omówiła natomiast apokaliptyczny cykl Suzanne Collins o państwie Panem, którego pierwszy tom (*Igrzyska śmierci*) został niedawno zekranizowany.

Arabela na deskach, Rumburak na łopatkach

Wspominałem już o tym przedstawieniu w „Niusach”, teraz zatem pora na krótką recenzję: Znakomite! Po prostu znakomite!

Nie były w niczym przesadzone opinie widzów, którzy dzielili się swoim zachwytem po obejrzeniu premierowego spektaklu pierwszego czerwca. To, co sam zobaczyłem, w pełni potwierdza tamte entuzjastyczne oceny. Otrzymałem bardzo lekkie, bardzo zabawne i niezwykłe interesujące widowisko, które może się podobać wszystkim dzieciom od lat pięciu do stu pięciu. Na widowni zasiadły całe rodziny, bo nie ma co ukrywać: ci, którzy jako dzieci oglądali ten serial w tv, dziś mają coraz bardziej dorodnie pocie-

chy. W ten sposób dotarliśmy do działu filmowego, w którym Arkadiusz Grzegorzak uraczył nas opowieściami – chwilami mrozącymi krew w żyłach – o tym, co by się stało, gdyby niektóre filmowe hity zostały zrealizowane zgodnie z zamierzeniami twórców, a zwłaszcza – gdyby niektórzy aktorzy nie odmówili producentom wzięcia udziału w ich projektach. Wyobraźcie sobie Indianę Jonesa z twarzą Toma Sellecka, Willa Smitha jako Neo, czy Kurta Russella w roli Connora McLeoda – strach się bać. Jak to dobrze, że czasami przypadki chodzą jednak po ludziach, bo inaczej w *Nagim instynkcie* oglądalibyśmy (raczej bez satysfakcji) Michelle Pfeiffer lub Geenę Davis. Maciej Parowski, zaczytany w książce J. Hobermanna o filmach puszcanych w tzw. *midnight movies*, próbuje zbadać ten fenomen i jednocześnie trochę żałuje, że tego zjawiska w Polsce nie mieliśmy – z oczywistych przyczyn powodów. Ja zaś przypominam sobie scenę z filmu *Sława*, w której bohaterowie oglądają bodajże *Rocky Horror Picture Show* i grają razem z aktorami, tańcząc i śpiewając przed ekranem, wyjmując parasole, gdy pada deszcz, czy chóralnie wypowiadając kultowe kwestie – i też mi trochę żal, że nie przeżyliśmy tego w Polsce. A może warto popробować tej zabawy na Nordconie?

Numer, bardzo zresztą ciekawy, kończy jak zwykle przegląd fantastycznej prasy słowiańskojęzycznej oraz tekst o zjawisku finansowania projektów filmowych przez zbiórkę kasy w internecie: im więcej ktoś wyłoży, tym więcej będzie miał szans, by nawet pojawić się w filmie jako bohater.

A spektakl podobał się wszystkim, tylko każdej grupie wiekowej co innego. Na tym chyba zresztą polega sukces tzw. kina rodzinnego, że dorośli mogą oglądać go ze swoimi dziećmi i do tego też modelu odwołali się twórcy gdańskiej adaptacji. Na szczególne brawa zasługuje jednak Milena Prześluga, która potrafiła z kilkunastoodcinkowego serialu, w którym pojawia się kilkadziesiąt ważnych postaci, wypracować opowieść, która nie rozsądza teatralnej materii, a jednocześnie nie wywołuje uczucia zawodu u tych, którzy przyzwyczaili się do wyciętych bohaterów.

Adaptacja Prześlugi nie jest bynajmniej jedynie redukcjonistyczna. Dostajemy w jej wersji też coś w zamian – tęczaową krainę koszmarnie ogłupiających bajek dla dzieci, do której zesłano czarne charakterystyki królestwa baśni: czarodzieja drugiej kategorii Rumburaka oraz Czarownicę. Używając jednak zaklęcia rodem z *Seksmisji* (no, może nie tak wulgarnego) udaje im się uwolnić i wprowadzić w życie plan zemsty.

Przedstawienie wraz z przerwą trwa blisko trzy godziny, ale ani przez minutę widz nie może się nudzić. Absurdalny czeski humor podlany sosem współczesnych aluzji napędza spektakl i zabija nudę. Może jedynie Piotr Majer był – jak dla mnie – mało przekonujący w roli zakochanego w księżniczce, ale to już kwestia indywidualnej wrażliwości. Sama Arabela także wypada nieco błado, żaląc się co chwila na to, że jest banalna, ale rolę swoją (młodszej córki króla) gra dobrze. Najzabawniej wypada trio: Ksenia – Wilibald – podstawiona za Królową Czarownica – ich batalia o tron to prawdziwa szarża komizmu.

Gdańskie przedstawienie rozgrywa się nie tylko na scenie, ale i na ekranie. To w telewizorach pojawiają się zniekształcone przez Rumburaka udającego Karola Majera baśnie. Mamy też kilkuminutową filmową sekwencję, kiedy wspomniana powyżej trójka przenosi się przypadkiem do świata ludzi i pojawia na ulicach starego Gdańska. W tych scenach również nie brak humoru związanego zwłaszcza z konsekwentnie stylizowanym na transseksualistę czy geja Wilibaldem (złote spinki w platynowych włosach ufrizowanych na pazia, także damska torebka i lalusiowate zachowanie). Uważam, że tutaj jednak trochę Prześluga przeszarżowała, bo oryginalny książę był być może niezbyt zdecydowany (jako niedoszły mąż Śpiącej

Królowy wręcz ospały), ale żadnych zachowań wskazujących na jego alternatywną seksualnie orientację nie pamiętam. Po co jej była tak przesterowana postać, też nie rozumiem, skoro w zakończeniu wspomina się o potomstwie, które miał z Ksenią. Niezbyt mi się też spodobał sposób, w jaki Arabela zerwała ze swoją banalnością: zamiast wyjść za ukochanego Piotra, postanowiła żyć z nim – długo i szczęśliwie zresztą – bez ślubu (za obopólną zgodą rodziców obojga stron). Nie jest to za bardzo wychowawcze i jeżeli miało być przeciwważą dla żartów z Wilibalda (mówiło się o nim nawet per „pani”) – to lepiej by było, żeby sobie z księcia tak grubo nie kpić. Ale nie ma dzieła idealnego i nawet niedobrze jest takie tworzyć, dlatego przyzymkam na ten zgrzyt oko.



Jeśli tylko będziecie mogli, a teatry w Trójmieście w tym roku grają również w wakacje, idźcie na to przedstawienie koniecznie. Nie będziecie żałować!

Prometeusz Was nie zbawi

Powinienem się właściwie tego spodziewać, ale naiwność ludzka nie zna granic. *Prometeusz* to spektakularna kłapa i właściwie trudno mi znaleźć coś na jego obronę.

Nie lubię filmów 3D. Po *Avatarze* staram się je omijać szerokim łukiem i dlatego wybrałem się na zwyczajny pokaz najnowszego filmu Scotta. Gdybym miał przepłacać za dwugodzinne męczenie się w dwóch parach okularów, byłbym chyba jeszcze bardziej krytyczny

dla tego obrazu. A tak skupię się jedynie na dwóch zasadniczych aspektach, które podnoszone są w większości recenzji.

Po pierwsze: obraz. Jak zwykle u Scotta plastyczna strona filmu robi wrażenie, ale tym razem nie przewierca. Kudy tam *Prometeuszowi* do *Blade Runnera*, że o *Legendzie* nie wspomnę. Jak to się przyjęło w kosmicznych filmach – akcja rozgrywa się w dość kiepsko oświetlonych planach, wszystko jest szarobure,

a w miarę barwne sceny z wnętrza statku są jedynie kontrapunktem dla monochromatycznej rzeczywistości planety i wnętrza statku „Inżynierów”. Ja wiem, że to zabieg celowy, że – w połączeniu z muzyką – ma budzić klaustrofobiczne i pierwotne lęki itp., ale niczym nie zachwyca. Nawet Gigerowski, organiczny mostek statku *space jockeya* wypada blado. Może moja wrażliwość plastyczna jest innego typu niż większości recenzentów, ale dla mnie *Prometeusz* nie jest pod tym względem atrakcyjny i nie zmuszę się do jego ponownego obejrzenia, no chyba że w tv.

Po drugie: temat (uwaga: będą spoilery!!). Tu większość recenzentów jest zgodna: pod względem intelektualnym dzieło to jest zupełnym nieporozumieniem. Czym nas się tu bo-wiem karmi? Jakaś dänikeniadą pożenioną z chrześcijaństwem, bajką o trzeciej drodze stworzenia. Ani my z woli Boga powstaliśmy, ani w wyniku ewolucji, ale zarazili naszą planetę swoim DNA kosmiczni „Inżynierowie”, którzy po jakimś czasie postanowili nagle przerwać swój eksperyment. I do tego jeszcze to dręczące biologa wyprawy dr Shaw pytanie: kto stworzył

„Inżynierów”? Jest ono co prawda logiczną konsekwencją jej niezachwianej wiary (wierzący naukowiec biolog – piękna figura i jakże rzadka we współczesnym kinie), ale tak naprawdę służy jedynie maskowaniu myślowej pustki scenariusza. Nieładnie tak traktować poważne sprawy i warto byłoby ten scenariusz lepiej przepracować, ale wyraźnie ani czasu, ani intelektu jego twórcom już nie stało. Dostajemy zatem kliwy, pretensjonalny i egzaltowany obraz, który nakreślono tylko po to, by w ostatniej scenie pokazać narodziny xenomorpha. Koniec i kropka; kto nie widział, niech nie żałuje!



Wasz wielkokacki korespondent

PÓLKA Z DVD

Genetyczne piekła Andrew Niccola



Andrew Niccol – urodzony w Nowej Zelandii, a pracujący w Hollywood scenarzysta i reżyser – to zdecydowanie nasz człowiek. Spośród siedmiu filmów, w których powstaniu brał udział, aż pięć to fantastyka, a dwa spośród nich to pozycje znaczące dla rozwoju filmu SF. I to właśnie o nich chciałbym dokładnie opowiedzieć.

Pierwszy to znakomity debiut Niccola jako scenarzysty i reżysera, klasyczna już *Gattaca*. Główny bohater, Vincent Freeman (Ethan Hawke) jest *dzieckiem miłości*, co w jego świecie oznacza, że jest *wybrakowany (invalid)*. Szansę na samorealizację mają tu tylko osobnicy poczęci *in vitro*, genetycznie zmodyfikowani na samym starcie. Co prawda oficjalnie dyskryminacja genowa jest zakazana, ale za to stosuje się ją powszechnie, bez żadnych wyjątków. Jednak tam, gdzie jest popyt, pojawia się też szara strefa. Człowiek, którego całkiem słusznie moglibyśmy nazwać *lifterem*, kontaktuje Vincenta ze zdesperowanym JerOMEM (Jude Law), genetycznie poprawną, lecz sparaliżowaną ofiarą wypadku. Ów, w zamian za zachowanie dotychczasowego poziomu życia, użycza naszemu bohaterowi swej tożsamości i zapewnia stałą dostawę materiału genetycznego pod postacią krwi,

moczu, włosów itp. Z kolei Vincent musi ograniczać rozsiewanie własnych komórek, co oznacza codzienne mozolne zdzieranie łuszczącego się naskórka, obsesyjne odkurzanie klawiatury komputera itp. W ten oto sposób, pośród wielu wyrzeczeń (a wspomniałem tylko o niektórych) Vincent realizuje swoje życiowe marzenie – zatrudnienie w firmie Gattaca zajmującej się eksploracją Kosmosu, uwieńczone zakwalifikowaniem się do lotu na Tytana w charakterze nawigatora.

To, co opowiedziałem, stanowi tylko ogólne ramy filmu i pomija większość zasadniczych wątków. Ukazuje jednak jego główne przesłanie, całkiem zgrabnie ujęte w hasło reklamowym: *There is no gene for the human spirit*. Widać też, że film nie zestarzał się ani trochę w ciągu minionych 15 lat; wręcz przeciwnie, jakby zyskał na aktualności. Na tle obecnych dyskusji na temat *in vitro* jawi się jako głos bardzo dojrzały i perfekcyjnie wręcz pomyślany. Ogromne brawa!

Na mojej półce z DVD *Gattaca* stoi jako książka z filmem, szósty tom ostatniej mutacji serii *The Best of Science Fiction*. Jak zwykle w tego typu wydawnictwach, nie ma żadnych dodatków na płycie, są tylko drukowane. Te też nie powalają na kolana: jest to metryczka filmu, kilka biogramów i dwa artykuły. Dowiadujemy się z nich między innymi, że Andrew Niccol (co zresztą każdy chyba czuje) nie potępia bynajmniej genetyki jako takiej, tylko ostrzega przed jej nadużywaniem. Znacznie więcej radości sprawiły mi informacje na FilmWeb-ie na temat pewnych smaczków, które przegapiłem. Otóż nazwa *Gattaca* składa się z liter A, C, G, T oznaczających nukleotydy w kodzie DNA (adenina, cytozyna, guanina i tymina). Jerome ma drugie imię Eugene (*dobrze urodzony*, stąd *eugenika*), a schody w jego domu przypominają helisę DNA. Irene Cassini, dziewczyna Freemana, nosi nazwisko badacza Saturna, a od siebie dodam, że słowo „Freeman” też brzmi całkiem symbolicznie. Możemy tam też przeczytać, że *Gattaca* zajęła w 2002 roku zasłużone drugie miejsce w ankiecie magazynu *WIRED* na najlepszy film science fiction wszechczasów (za *Blade Runnerem*), a NASA uznała go w 2011 r. za najbardziej realistyczny obraz tego gatunku w historii.

Czternaście lat po debiucie powstał inny film Niccola, określony przez niego jako *bastard child of Gattaca*. Poza genetyką opiera się on na obserwacji, że pieniądź jest metaforą energii. Jeśli zaś uściślimy, że mamy na myśli energię życiową, uzyskamy fajną zbieżność fonetyczną: *mana/money*, będącą w dodatku gotowym pomysłem na *Wyścig z czasem* (*In Time*, 2011).

W świecie tego filmu nauka odniosła znacznie większy sukces niż w *Gattace* – odkryła gen nieśmiertelności. Gdyby jednak wszyscy żyli wiecznie, podusiliby się nawzajem w powstałym tłoku. Dlatego nieśmiertelność jest potencjalna, a na czas życia trzeba sobie zarobić. Bogacze mają w sejfach miliony (rzecz jasna lat, nie dolarów), biedacy zaś żyją całkiem dosłownie z dnia na dzień, a czasem nawet z godziny na godzinę. Jeśli komuś skończy się czas, wyświelany (jak na plakacie poniżej) na przedramieniu, po prostu pada martwy, co w dzielnicach biedoty jest codziennością. W związku z tym liczebność populacji daje się łatwo kontrolować przez regulację cen i płac. Widzimy na przykład w filmie, że bilet komunikacji miejskiej drożeje z jednej godziny do dwóch, co oznacza raczej pozorny dylemat: pobiec, czy umrzeć od razu w autobusie. *Zwykły darwiński kapitalizm*, jak mówi jeden z bohaterów filmu, milioner Philippe Weis.

Pomysł, który tu zademonstrowano, jest dość oryginalny, choć nie unikalny – coś bardzo podobnego zaprezentował Hannu Rajaniemi w książce *Kwantowy złodziej* (2010). Biorąc jednak pod uwagę długi cykl produkcyjny filmu sądzę, że ta zbieżność może być jedynie dziełem przypadku, co zazwyczaj ładnie się określa mówiąc, że *idee wiszą w powietrzu*. Wróćmy jednak do naszego filmu. Will Salas (Justin Timberlake), jest biedakiem, który okazuje bezinteresowną pomoc facetowi afiszującemu się nieostrożnie z nadmierną ilością *many* (ponad sto lat). Jak się okazuje, bogaczowi nie zależy na życiu, co udowadnia nazajutrz popełniając samobójstwo – jednak przedtem

pozostawia swój majątek świeżo poznanej przyjaznej duszy, czyli Willowi, podczas gdy ten śpi smacznie snem sprawiedliwego. Jak łatwo się domyślić – gest ten okaże się niedźwiedzią przysługą, kiedy Will, zwykłą koleją rzeczy, zostanie posądzony o morderstwo na tle rabunkowym. Przedtem jednak trochę pożyje na wysokiej stopie. Przede wszystkim pojedzie taksówką do dzielnicy bogaczy, tracąc coraz więcej *many* na kolejnych bramkach, filtrujących ludzi o odpowiednich dochodach. Potem zażył sobie apartament w hotelu, w którym zwykły pokój kosztuje miesiąc za dobę. Wreszcie pójdzie do kasyna z mocnym postanowieniem ogrania w pokera paru milionerów – i tu właśnie trafi na wspomnianego powyżej finansowego magnata Weisa i jego córkę Syliwę (Amanda Seyfried).

Trzeba powiedzieć, że Sylvia zwróciła już wcześniej uwagę na Willa, który poprzez odruchowy pośpiech we wszystkich działaniach rzucał się w oczy na tle rozleniwionego otoczenia. Dalszy rozwój akcji pozwala sądzić, że zobaczyła w nim coś jeszcze, bo kiedy Will, zaproszony przez Weisa, zjawił się u nich na przyjęciu, ochoczo odprawiła ochroniarzy i po raz pierwszy w życiu dała się skusić na kąpiel w otwartym morzu, które zawsze miała tuż za progiem. Czemu wcześniej tego nie robiła? Ano dlatego, że nieśmiertelni boją się ryzyka utraty życia w sposób przypadkowy, nie związany z wyświetlaczem na ręce i sejfem domowym. Stąd w filmie pada zdanie: *Człowiek nie jest stworzony do życia wiecznego*. Za to Will przyzwyczajony jest do balansowania na krawędzi, w warunkach ciągłego zagrożenia nagłą śmiercią, co czyni go paradoksalnie bardziej przystosowanym do egzystencji w tym darwinowskim ustroju.

Tymczasem *strażnicy czasu* (czyli po prostu policja) namierzają Willa, gdyż mają możliwość monitorowania przepływu *many*. Kiedy dopadają go na oczach gości, ten sprytnie bierze Syliwę jako zakładniczkę i ucieka z nią samochodem na znany sobie teren. Goni ich strażnik czasu Raymond Leon (Cillian Murphy), sam pochodzący z nizin, więc tym bardziej zajadły. Wrócimy do tego poniżej.

Co na to wszystko Sylvia? Z początku jest zbulwersowana, z czasem jednak zaczyna akceptować sytuację, w której się znalazła. Z pozoru jest to klasyczny syndrom sztokholmski, zatrąca jednak trochę kłiszą z *Titanica* (biedny chłopak pokazuje bogatej dziewczynie, jak wygląda Prawdziwe Życie). Jak by nie było – Sylvii otwierają się oczy i zaczyna razem z Willem walczyć z Systemem, na dobry początek rabując bank swojego ojca, który pożałował *many* na okup. Tak zaczyna się rewolucja, której kwintesencja jest zawarta w dialogu:

Weis: *By garstka żyła wiecznie, tłum musi umierać.*

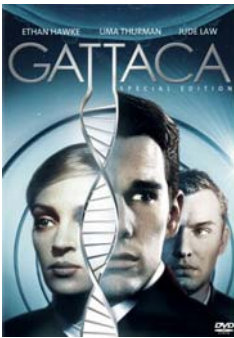
Will: *Nikt nie powinien być nieśmiertelny, jeśli umiera choć jeden człowiek.*

Jest to oczywiście metafora, która po przetłumaczeniu na zwykły język daje jak nic ideologię sławnego *ruchu oburzonych*. Czy też tylko tak mi się wydaje?

Wróćmy jednak do filmu. Czy pamiętacie ten stary dowcip o facecie, który za wszelką cenę usiłuje wskoczyć do tramwaju w biegu? Kiedy po licznych amputacjach dokonanych przez koła pojazdu zostaje wreszcie wciągnięty do środka, odchyła zębami klapę marynarki i woła triumfalnie: *Proszę bilety do kontroli!* Całkiem tak samo zachowuje się w filmie zajadły gliniarz ścigający parę głównych bohaterów: dopada ich w końcu, lecz po drodze zapomina się podładować *maną* z samochodowego terminala – i wyciąga wszystkie (cóż z tego, że całe) kończyny. Przy okazji daje prześladowanym możliwość podładowania się zamiast niego, wychodzi więc na to, że całkiem niechący spełnia dobry uczynek. A co z tego wyniknie, należy zobaczyć samemu.

Na marginesie odnotujmy, że w epizodycznej roli kobiety okradanej z *many* występuje Rachel Roberts, odtwórczyni tytułowej postaci – wirtualnej aktorki – w autorskim obrazie Niccola Simone (2002). Film ten, będący satyrą na światek Hollywood, nie jest (niestety) tak udany, jak omówione powyżej.

Andrzej Prószyński



Gattaca - Szok przyszłości (Gattaca), USA 1997, ocena

FilmWeb: 7,7; IMDb: 7,8

Scenariusz i reżyseria: Andrew Niccol

Muzyka: Michael Nyman

Zdjęcia: Sławomir Idziak

Gatunek: melodramat, thriller, sf

Czas trwania: 1 godz. 42 min.

Obsada: Ethan Hawke (Vincent Freeman), Uma Thurman (Irene Cassini), Jude Law (Jerome Morrow), Gore Vidal (dyrektor Josef), Xander Berkeley (dr Lamar), Jayne Brook i Elias Koteas (rodzice Vincenta), Loren Dean (Anton Freeman, brat), Alan Arkin (detektyw Hugo)



Wyścig z czasem (In Time), USA 2011, ocena FilmWeb: 6,8;

IMDb: 6,6

Scenariusz i reżyseria: Andrew Niccol

Muzyka: Craig Armstrong

Zdjęcia: Roger Deakins

Gatunek: thriller, romans, sf

Czas trwania: 1 godz. 45 min.

Obsada: Justin Timberlake (Will Salas), Amanda Seyfried (Sylvia Weis), Cillian Murphy (Raymond Leon), Vincent Kartheiser (Philippe Weis), Olivia Wilde (Rachel Salas, matka)

Filmografia Andrew Niccola (ur. 1964) (S = scenariusz, R = reżyseria)

1997: *Gattaca - szok przyszłości (Gattaca)* S + R

ocena FilmWeb 7,7 ocena IMDb 7,8

1998: *Truman Show (The Truman Show)* S

ocena FilmWeb 7,4 ocena IMDb 8,0

2002: *Simone (S1m0ne)* S + R

ocena FilmWeb 6,5 ocena IMDb 6,1

2004: *Terminal (The Terminal)* S

ocena FilmWeb 7,5 ocena IMDb 7,2

2005: *Pan życia i śmierci (Lord of War)* S + R

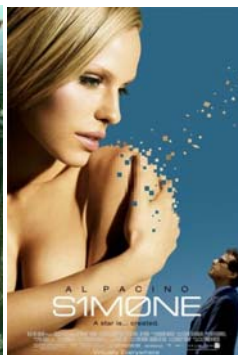
ocena FilmWeb 7,6 ocena IMDb 7,7

2011: *Wyścig z czasem (In Time)* S + R

ocena FilmWeb 6,8 ocena IMDb 6,6

2013: *The Host* (czeka na premierę) S + R

(wg powieści *Intruz* Stephenie Meyer)





PREQUEL MAŁO PROMETEJSKI

Tytuł: Prometheus

Produkcja: USA, 2012

Gatunek: Fantastycznonaukowy

Dyrekcja: Ridley Scott

Za udział wzięli: Dziewczyna z tatuażem, Magneto, AEon Flux, Heimdall, Memento-man

O co chodzi: Lecimy na nieznaną planetę

Jakie to jest: Na szczęście już po Euro, tak więc dystrybutor z czystym sumieniem mógł dać do polskich kin *Prometeusza*. Czy warto było czekać, a nawet jechać za granicę, aby obejrzeć film razem z cywilizowanym światem? Nie do końca.

Miało być tak pięknie: tak, jak Cameron zrobił artystyczno-ambitną (w swoim mniemaniu) wersję *Aliens* w postaci *Avatara* – Scott postanowił stworzyć wysokoprofilowanego SFa na bazie *Obcego*. A ponieważ sama seria *Aliena* była już wyświechtana – zrobił od niej krok w bok, decydując się osadzić swoje opus magnum na bardziej neutralnym tle. Tak więc mogliśmy się spodziewać uniesień co najmniej na poziomie *Blade Runnera*, a może nawet ultymatywnego filmu SF.

Jednak już po pierwszej scenie wiadomo, że dalej nie będzie najlepiej. Ładne krajobrazy, w które wkracza sobie mimochodem kosmita. Jasne, w filmie SF kosmita to żadna rewelacja, ale wypadałoby go wprowadzić z ciut większym wyczuciem – w *Prometeuszu* natomiast wpada on na ekran bezceremonialnie niczym listonosz, świecąc swoim obcym ryłem. Już w tym momencie zapala się lampka „Shit Alert”.



Głowa mnie boli



In the pipe, five by five

Obawy te potwierdza kolejna scena, wyreżyserowana zapewne gościnnie przez Emmericha lub Paula W.S. Andersona, w której młodzi naukowcy dokonują Epokowego Odkrycia. Fast Forward na pokład *Prometeusa*, gdzie Scott serwuje nam kolejne Andersonowskie kawałki. Niby przez kolejne 45 minut nie jest tak źle, ale początek na statku służy chyba tylko upewnieniu widza, jak gargantuiczna przepaść dzieli *Prometeusza* od *Aliena* – świadomość ta będzie nam już towarzyszyć do końca filmu, podobnie jak unoszący się nad nim duch Paula W.S. Co z tego, że design statku i sprzętu jest świetny, skoro jest on nam zaprezentowany w wizualnie płaski i mdły

sposób: sety są ładnie i intensywnie oświetlone, aby 3D się dobrze nagrało. Możemy zapomnieć o grach kolorów i ostrych światłach, mrocznych korytarzach i błyskach stroboskopów ze starego Scotta – tu dostajemy grzeczne serialowe, płaskie nudne wnętrza w trójwymiarze, trochę tylko doprawione dla kontrastu jaskrawymi kolorami. Już po pierwszych dialogach wiemy też, że *Nostromo* to to nie będzie. Statek posiada rzekomo 17 osób załogi, z czego pewnie 12 do końca filmu stanowić będzie anonimowe tło, a reszta będzie toczyć ze sobą abstrakcyjne dialogi nie na temat.



Założ krawat, jak ze mną rozmawiasz



Śpimy sobie

Kolejny problem to planeta, na której ląduje nasza dzielna ekspedycja. W *Alienie* planeta była niemalże pełnoprawnym bohaterem filmu – z własną charakterystyką, tajemnicą, którą stopniowo poznawaliśmy, nie mówiąc już o wizualu. Tutaj mamy: „Ta planeta na hologramie wygląda tak, a za oknem tak. Lądujemy. O, wylądowaliśmy akurat koło tajemniczych budowli”. Czas na rzeczonyj planecie schodzi naszym bohaterom na jeździe w tę i nazad masseffectowskiem samochodzikiem, tudzież błąkaniu się po strukturach kosmitów – pozbawionych zasadniczo alienowskiej tajemniczości i klimatu (ale za to w 3D).

Ale to wszystko jeszcze nic. Jestem w stanie przeżyć kiepską prezentację fajnych dekoracji i kompletny brak zaangażowania widza w akcję. Co mnie najbardziej wkurzyło, to jakiś totalny bełkot koncepcyjny w temacie załogi *Prometheusa*. Jakby nie patrzeć – postacie są kluczowym elementem każdego filmu, a w filmie „ekipa na misji” kluczowa jest cała załoga. Jednak, jak już zaznaczyłem, załoga jako taka tu nie istnieje. Dialogi nie mają nawet 1% naturalności, którą słyszeliśmy i widzieliśmy na *Nostromo* – nie tylko same teksty, ale też ich przedstawienie na ekranie wypadają przy *Alienie* jak reklama proszku do prania z aktywnym tlenem. Zbieraninę postaci w ogóle trudno nazwać załogą, gdyż nie ma tam żadnej struktury ani dyscypliny. Co najmniej trzy różne osoby deklarują się jako dowódcy wyprawy, skutkiem czego nie dowodzi nikt i każdy robi co chce. Niektóre postacie, znudzone w trakcie misji eksploracyjnej, postanawiają wrócić na statek i idą przez nikogo nie zatrzymywane.



„To są piramidy trzech różnych cywilizacji...”



Posłuchajcie jak śpiewam

Ewidentnie widać też pióro Damona Lindelofa, czyli scenarzysty *Losta*: bohaterowie mając odpowiedzi na wyciągnięcie ręki postanawiają jednak ich nie poznawać i w ogóle ze sobą nie gadać. Ludzie działają w 1-2 osobowych grupach, kompletnie nie komunikując się ze sobą i nie dzieląc się nawet doniosłymi faktami. Jedna z postaci po dość intensywnej przygodzie medycznej przechodzi nad nią do porządku dziennego nie wdając się nawet w dwuwyrazowy dialog z osobami, które zafundowały jej tę sytuację, ani z kimkolwiek innym. Postacie, które w jednej scenie

walczyły i goniły się po statku, w kolejnej gadają na luzie jakby nigdy nic. Inne postacie znikają na 20 minut z ekranu w kluczowych momentach filmu i niewątpliwie grają w swoich kabinach w Eurobusiness. Wydarzenia dzieją się w dzikim tempie jedno po drugim – ledwie nadsza za nimi kamera, a co dopiero bohaterowie, którzy do większości zdarzeń podchodzą mocno bezrefleksyjnie. Dość ważna postać ginie w tragiczno-samobójczych okolicznościach, jednak jej śmierć przedstawiona jest tak z buta, że nie robi wrażenia ani na widzu, ani współzałogantach. Jest to ten sam brak elementarnej filmowej dramatyzmu, który towarzyszy nam od kosmity w otwierającej scenie aż po sam koniec – co powoduje, że widz właściwie ma gdzieś akcję i postacie. W *Alienie* przez 3/4 filmu cała załoga definiowała i rozwiązywała wspólnie problem; tutaj problemów jest kilka razy więcej, ale nikt nie widzi potrzeby ich zespolonego pokonania, ani nawet zakomunikowania. Pod koniec filmu akcja *Prometeusza* sięga surrealistycznego zenitu, podczas którego padają wszelkie ramy fabularne i charakterologiczne, a jedna z postaci ginie w idiotyczny sposób tylko dlatego, że nie ma już nic do roboty w filmie. Naprawdę takiego bełkotu spodziewałbym się może po Andersonie, a nie po Scotcie – w porównaniu z *Prometeuszem*, *AVP* to szczyt spójności i głębi postaci.



Commander Shepard do usług



Prawie jak Firefly

No, ale poza mierną prezentacją, jak fabuła? Otóż jest to wielka nowość: Daniken. Tak tak, nie ma lipy, kosmici stworzyli życie na Ziemi, sorry za zaspoilerowanie tej epokowej rewelacji. Co do szczegółów – ponownie Paul W.S. Anderson nisko się kłania: kolejny stary Weyland postanawia czegoś dokonać w życiu szukając kosmitów w swoim ostatnim akcie. Niestety, fabuła filmu jest na maksa przewidywalna; więc każdy, kto obejrzał trailery, zna już ją właściwie w całości. Jedyne zaskoczenia wynikają z idiotyzmu scenariusza i uber-idiotyzmu zakończenia. Żeby było zabawniej – starego Weylanda gra Guy Pearce w żalosnej charakteryzacji dziadygi. A czemu nie prawdziwy dziad? - zapytacie trzeźwo. Otóż, moi drodzy, Pearce miał też zagrać w określonych scenach jako młody Weyland, ale owe sceny wyleciały z filmu. Mamy zatem niepotrzebnego sztucznego dziadka w make-upie rodem z TOSa. W realizowaniu swojej światłej wizji Scott nie bierze jeńców; pożegnajmy się zatem z mitem słoniowych Space Jockeyów. Dlaczego? Otóż Jockeye pojawiają się w filmie, a Scott stwierdził, że przecież widz nie będzie chciał patrzeć ani nie zrozumie jakichś dziwnych słoniowców. A że pojawiają się może przez dwie minuty czasu ekranowego, gdzie równie dobrze mogłyby być wielkimi bryłami – tego już reżyser nie wziął pod uwagę. Dobrze przynajmniej, że te neo-Jockeye jakoś wyglądają i w kategorii „design kosmity” jeszcze trzymają sensowny poziom.

Jak wiadomo – Scott potrafi stworzyć spójne i wiarygodne fantastyczne światy. Na przykład takie, gdzie jedna osoba może oglądać sny drugiej osoby i ta druga osoba widzi we śnie siebie w trzeciej osobie. Albo takie, gdzie ekipa wysłana w misję badawczą wszech czasów składa się w połowie z osób niezrównoważonych, pomijając ich wspomniane już problemy z komunikacją i strukturą dowodzenia. Żeby jednak zostawić na filmie parę suchych nitkę wspomnę, że designersko i wizualnie *Prometheus* wymiata: zarówno sam statek, jak i planeta oraz budowle ufoludków mocno trzymają poziom *Aliena*. Efekty też bez zarzutu, zwłaszcza że jest ich sporo (np. dorysowane ludziom hełmy kosmiczne w niektórych scenach, co z drugiej strony

owocuje blooperami). No ale, jak wspominałem, wszystko to przedstawione zdjęciowo w sposób nie mający zbyt wiele wspólnego z wcześniejszą twórczością Ridleya.

Poziom trzyma również kilka postaci – nie mówię tu o pani Głównej Bohaterce, która mniej więcej od połowy filmu staje się postacią komediową i raczej do klasy Ripley nie aspiruje. Natomiast błyszczą sztuczny człowiek David (Fassbender) i korporacysta Vickers (Charlize Theron). Ich postaci jako jedyne są zarysowane wyraźnie (może dlatego, że są w sumie niezbyt złożone), mają dobre dialogi i są świetnie zagrane. Dobrze ilustruje to dialog pomiędzy nimi „w niebieskim korytarzu”, który pojawił się zresztą jakiś czas temu jako klip promocyjny. Trzeba przyznać, że scenarzyści postarali się, aby David był androidem odmiennym od wszystkich dotychczasowych w serii i jego postać chyba jako jedyna zasłużyła na ich dogłębną uwagę (choć z drugiej strony jego czyny są oczywiście również skażone głupotą całego scenariusza). Z kolei pani Vickers też przechodzi w filmie ciekawą drogę, zaakcentowaną przewidywalnym na godzinę wcześniej punktem zwrotnym.

A jak to się ma do w sumie *Aliena*? No, jakoś się ma i jest pewnie nawet kompatybilne. Aczkolwiek szczegóły ciężko podać, gdyż film z pewnością nie jest bezpośrednim prequelem wydarzeń z *Nostromo*. Chyba że sam Scott już zapomniał swój stary film i wydawało mu się, że jedno przechodzi teraz w drugie (sorry, panie reżyserze, nie przechodzi). Na jakimś etapie scenariusza pewnie był to bezpośredni prequel, ale potem postanowiono go nieco udziwnić i oddalić od znanych nam realiów.

Niestety: Ridley Scott definitywnie upadł i raczej się już nie podniesie. Wiernie skopiował on schemat twórczości Johna Carpentera: czad-czad-czad-shit-czad-shit-czad-shit-shit-shit. Nie widzę innego wytłumaczenia dla tej sytuacji niż to, że dziadek Ridley powoli traci kontakt z rzeczywistością i nie wie, co się wokół niego dzieje. Z pewnością reżyser ten nigdy nie zniżył się do obejrzenia *AVP* – czego w sumie szkoda, może wtedy uniknąłby quasi-rimejkowania tytułu, którym gardzi. Scott przespał najwyraźniej 30 lat SF, które minęły w czasie jego nieobecności w gatunku, więc wydawało mu się, że jak przywali ambitne w swojej opinii egzystencjalne kino, to klękną narody. Niestety panie Ridley – jak się pan nie nazywasz Kubrick, to tego typu wolty raczej nie wychodzą. Za to zostałeś pan filmowym Danem Brownem, wyważającym drzwi otwarte dekady wcześniej przez kogo innego. Co ciekawe: szeregowi wierzowie, dla których SF to film o Marsjanach strzelających laserami z UFO, mogą wyjść z *Prometeusza* pozytywnie zaskoczeni. Niektórzy mogą nawet odnieść wrażenie, że byli na jakimś wielkim filmie poruszającym ważne tematy (bo to kosmici zrobili ludzi, a ludzie Davida – i to jest taka metafora, że ojej), a głupoty logiczne pozostają dla nich niezauważalne, bo w końcu w kosmosie i przyszłości wszystko jest inaczej. Niestety, ludzie obcy trochę z kinem, a fantastyką w szczególności, takich partactw nie wybacząją. Scott, siadaj z trójką!

Ocena (1-5):

Design świata: 5

Design postaci: 2

Sharktopus: 2

Fajność: 3

Cytat: He said 'Try harder'.

Ciekawostka przyrodnicza: Wielce przezabawny jest fakt, że film dostał ostatecznie kategorię R, mimo że był robiony ewidentnie pod PG-13: w komunikacji radiowej zanikają słowa na „F”, a gdy bohaterowie pokazują sobie „kosmiczne pozdrowienie” – ich środkowe palce są poza kadrem.

Commander John J. Adams
[/www.zakazanaplaneta.pl/](http://www.zakazanaplaneta.pl/)

[tytuł od redakcji INFO]

PROSTO Z KRONIKI AKASZY

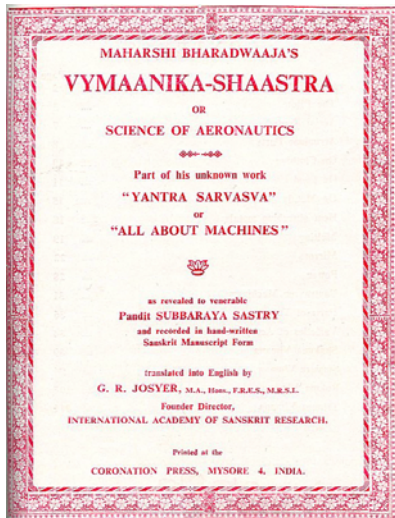


Tym razem z okazji wakacji postanowiłem pójść na łatwiznę i przedstawić jedynie odrobinę rozszerzony artykuł z mojej strony internetowej, traktujący o tekstach pochodzących z Kroniki Akaszy.

Kronika Akaszy to rodzaj kosmicznego backupu, umiejscowionego w przestrzeni mentalnej, czyli jak pisałem poprzednio – według Dukaja – w *myślni*. Zapisane są w niej wszystkie wydarzenia oraz ludzkie wyobrażenia o tych wydarzeniach. Są tam także wszelkie teksty, jakie zostały kiedykolwiek napisane. Tak więc jeśli nagle zawiesi się twój komputer – *don't worry*, wszystko jest w Kronice Akaszy... Musisz tylko być jasnowidzem.

Proszę mi wybaczyć tak lekkie potraktowanie poważnego w gruncie rzeczy tematu, tkwiącego głęboko w hinduskiej tradycji religijnej. Jeśli jednak w Kronice Akaszy egzystują na równych prawach fakty i ludzkie fantazje, jak odróżnić jedno od drugich? Gdybym był jasnowidzem – może bym to wiedział. A tak pozostaje tylko bezmiar różnorodnych wątpliwości.

Podobny problem dotyczy np. teleobserwacji, o której pisałem poprzednio. Wierzę wyszkolonym *remote viewerom*, że potrafią odróżnić obiekt obserwacji od własnych fantazji. Ale jeśli ten obiekt jest w przeszłości? Czy mamy wówczas bezpośredni kontakt, czy też odczyt z Kroniki Akaszy?



Piszę to wszystko dlatego, że istnieją książki pochodzące z kosmicznego backupu. Dla jasnowidzów (oraz większości Hinduśców) ich autentyczność jest oczywista, dla mnie natomiast jest to coś znacznie bardziej dyskusyjnego niż teksty odzyskane w wielkim trudzie ze zmuszałych szczątków.

Jedną z takich ksiąg jest *Vimanika Shastra*, część zaginionego dzieła *Yantra Sarvasva* (czyli *Wszystko o maszynach*), którego autor, Maharishi Bharadwaja, znany także z innych, zachowanych dzieł i bardzo w Indiach szanowany, żył prawdopodobnie w IV w. p.n.e. *Vimanika Shastra* powołuje się na 97 innych, wcześniejszych tekstów, z których do dziś przetrwały zaledwie cztery, oraz na co najmniej 36 autorytetów z dziedziny nauk technicznych, żyjących setki, a nawet tysiące lat wcześniej. Analiza dzieła, dokonana przez profesora

literatury sanskryckiej D. K. Kanjilala, potwierdziła jego autentyczność. Wszystko więc byłoby świetnie, gdyby nie było wiadomo, że *Vimanika Shastra* została w całości odczytana z Kroniki Akaszy i podyktowana w latach 1918-23 przez jasnowidza Pandit Subbaraya Sastry, powszechnie szanowanego bramina.

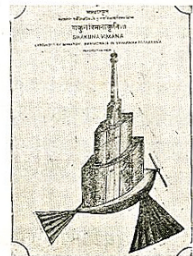
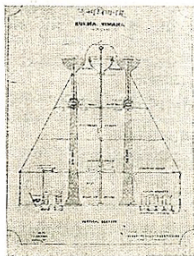
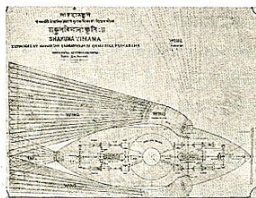
Vimanika Shastra traktuje o budowie wiman, starożytnych machin latających. Same wimany nie są dla Hindusów czymś niezwykłym – mówi się o nich bardzo dużo w starożytnych eposach *Ramajana* i *Mahabharata*. Przy ich pomocy toczono tysiące lat temu wyniszczające wojny, często kojarzone z atomowymi (cytat Oppenheimera, *jaśniej niż tysiąc słońc*, pochodzi z *Mahabharaty*). Ponadto, według legendy, to właśnie wimany powstrzymały Aleksandra Macedońskiego przed podbojem Indii. Nie same wimany są tu więc sensacją, lecz drobiazgowy, wręcz pedantyczny, opis ich produkcji. Można się z nim zapoznać w języku polskim, gdyż przekład *Vimanika Shastra* jest częścią książki *Wimany i inne statki powietrzne hinduskich bogów*, której autorem jest znany tropiciel niezwykłości David Childress (wyd. Amber, 2001).

Myli się jednak ten, kto sądzi, że na podstawie przeczytanych opisów można zbudować wimanę. Powód jest bardzo prosty – nie wiemy, co kryje się za nazwami większości potrzebnych surowców. Oto przykład: do budowy wiman najlepiej nadaje się metal nazywany *Raajaloha*, czyli *królem metali*, który można wyprodukować w następujący sposób.

Trzy rodzaje metali: soma, soundaala i maardweeka, w proporcji 3, 8 i 2 włożyć do tygła, dodać boraks, umieścić na palenisku, podgrzać do 272 stopni i spienić, aby otrzymać stop Raajaloha.

Widać, że opis jest bardzo konkretny, lecz mimo wysiłku włożonego w adaptację tekstu całkowicie bezużyteczny dla kogoś, kto chciałby się nim posłużyć. Tego typu trudności spotykamy na każdym kroku. Dochodzą do tego nieznanne maszyny (*yantry*), których czasem trzeba użyć, na przykład do produkcji tkanin, które wbrew swojej nazwie wcale nie są tkane, lecz raczej zastygają w gotowej formie (a przynajmniej takie wrażenie wyniosłem z lektury). Bardzo istotnymi częściami wiman są różne kryształy, które znamy też tylko z nazwy, a które prawdopodobnie dostarczają i przekształcają energię (poza instalacjami elektrycznymi, cieplnymi i innymi, o których też jest mowa). To, że tekst jest mimo wszystko w jakiś sposób zrozumiały, zawdzięczamy temu, że wszystkie elementy wimany produkuje się w zasadzie ręcznie i od podstaw. Wyobraźmy sobie natomiast, jak za parę tysięcy lat mógłby być odebrany współczesny poradnik majsterkowicza, odwołujący się do podzespołów powszechnie dostępnych w specjalistycznych sklepach!

Podczas lektury omawianego dzieła (która była preraźliwie nudnym zajęciem), natrafiłem na bardzo interesującą informację, którą pragnę się na zakończenie podzielić. Najpierw jednak parę słów wstępu. Hindusi uważają, że dzieje przebiegają cyklicznie, dzieląc się na *jugi*, trwające setki tysięcy lat. Są to kolejno: *krita juga* (4×332.000 lat), *treta juga* (3×332.000 lat), *dwapara juga* (2×332.000 lat), *kali juga* (332.000 lat), a następnie znów *krita juga*, itd. Cykl od *krita jugi* do *kali jugi* jest okresem stopniowego upadku *Dharmy* (prawości), potem następuje odrodzenie i znów kolejny upadek. Obecnie, jak łatwo zgadnąć, żyjemy w okresie *kali jugi*, kiedy upadek jest najgłębszy i dominuje materializm (zaczęła się ona w roku 3101 p.n.e.).



Wracając do wiman: okazuje się, że ich rodzaje zależą od aktualnie panującej *jugi*. Ludzie *krita jugi* nie musieli się nimi posługiwać, bo *poruszanie się po niebie z prędkością wiatru, zgodnie ze swoją własną wolą, było dla nich czymś naturalnym*. Następnie:

W treta joga, kiedy ludzie biegle znali mantry, czyli potężne hymny, wimany były budowane dzięki wiedzy mantrycznej. W dwapara joga, kiedy ludzie rozwinęli znaczną wiedzę tantryczną, wimany były budowane dzięki wiedzy tantrycznej. Ponieważ zaś w kali joga nie ma ani mantr, ani tantr, wimany są nazywane kritaka, czyli sztucznymi.

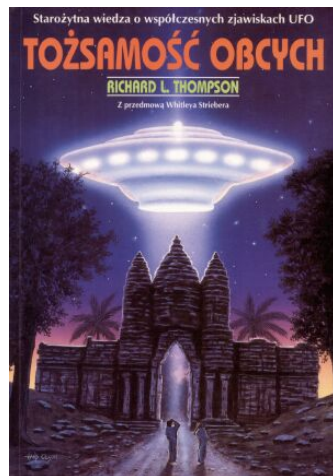
Zatem wimany są podzielone na trzy klasy, różniące się sposobem wykonania. Wiman *maanrika* z *treta jugi* jest (według różnych źródeł) 25 lub 32 rodzaje. Wimany *taanrika* z *dwapara jugi* różnią się od *maanrika* tylko sposobem pobierania *shakti*, czyli mocy, natomiast ich kształt i ruch są identyczne. Tym niemniej podaje się, że jest ich 56 (bądź też 57) rodzajów. *Kritaka*, czyli sztucznych wiman, jest 25 rodzajów. Zważywszy, że mówimy o okresach czasu liczących setki tysięcy lat (i obejmujących dzieje Lemurii, Atlantydy i imperium Ramy), możemy tylko pozazdrościć Hindusom perspektywy.

Jednakże ta sama perspektywa powoduje banalne, całkiem prozaiczne trudności. Żaden nośnik informacji nie jest dostatecznie trwały, aby przetrwać setki, lub choćby dziesiątki tysięcy lat. Jak pisze hinduski autor przedmowy do *Vimanika Shastra*:

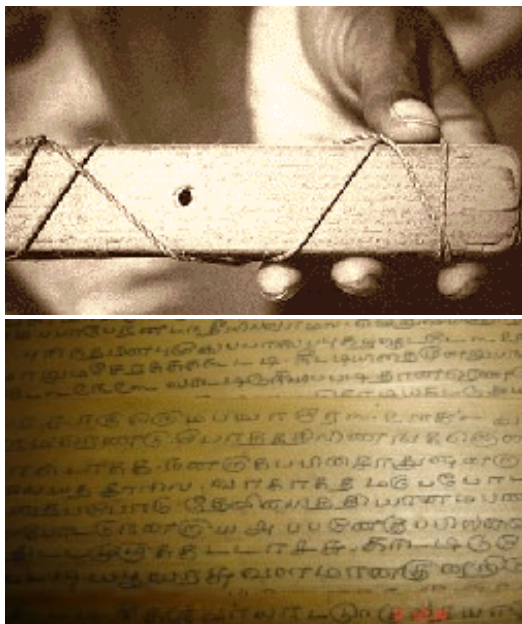
Przez długie wieki przekazywali wiedzę z ust do ust i z ucha do ucha. Przekaz pisany, na liściach palmowych i papierze własnego wyrobu, liczy tu zaledwie około 1000 lat. Ale nawet te pisane teksty znamy w niepełnej formie za sprawą niszczonego działania czasu, pogody i hord insektów. Nie istnieją żadne zapisy ogromnej części Wed, Upaniszad, Szastr i Puran, które przetrwały ponad 10000 lat jako dziedzictwo nie tylko Indii, ale całej ludzkości.

A konkluzja jest taka, jak napisałem na początku: na szczęście mamy Kronikę Akaszy i ludzi, którzy potrafią z niej czytać. Co może teraz staje się bardziej zrozumiałe.

Richard L. Thompson, znawca kosmologii wedyjskiej (dla nas wyjątkowo dziwacznej, lecz podobno całkiem do przyjęcia przez astronomów hinduskich), napisał interesującą książkę *Tożsamość Obcych (Alien Identities. Ancient Insights into Modern UFO Phenomena, 1993; wyd. polskie Arche, Wrocław 1998)*, w której przekonująco udowadnia, że współcześnie obserwowane UFO są tożsame ze starohinduskimi wimanami. Wedy mówią o niezliczonej ilości różnych istot zaludniających inne światy i posiadających rozwinięte moce parapsychiczne (telepatia, lewitacja itp.), co obserwujemy także u Obcych aktualnie nas odwiedzających. Niektóre z tych istot mogłyby uchodzić za bogów, choć Wedy starannie odróżniają te kategorie. Tym niemniej popularna jest hipoteza tzw. *bogów-astronautów* (Erich von Däniken i wielu innych), być może tożsamych z obecnymi ufonautami. W tym temacie polecam serię *Kroniki Ziemi* Zecharii Sitchina oraz bardzo pouczającą książkę Williama Bramleya *Bogowie Edenu (The Gods of Eden, 1989; wyd. polskie Agencja Nolpress, Białystok 1995)*. W tej wersji naszych dziejów zjawisko UFO towarzyszyłoby nam od zawsze, co zgadza się z wieloma relacjami, także omawianymi w tym cyklu. Co więcej – bylibyśmy gatunkiem stworzonym *na obraz i podobieństwo* Obcych (przynajmniej pod względem genetycznym), o czym pisałem poprzednio.



Na zakończenie opowiem o zbiorze dokumentów, który trzeba ciągle przepisywać, aby przetrwał, zwany *Biblioteką Liści Palmowych*.



Właściwie jest to nie jedna biblioteka, ale kilka, rozmieszczonych w różnych miastach Indii, z najbardziej znaną w Bangalore. Związek z Kroniką Akaszy jest w tym wypadku niejako odwrotny, ponieważ mowa jest tu o rzeczach przyszłych. A konkretnie o losach wszystkich ludzi, którzy kiedykolwiek zgłoszą się do Biblioteki Liści Palmowych, aby je poznać. Brzmi to całkowicie niedorzecznie, ale jest sprawdzonym faktem, że na każdego, kto przybędzie do biblioteki w tym właśnie celu, czeka jego osobisty liść zwany Naadi; trzeba go tylko odnaleźć. W jednej z bibliotek liście zostały nawet posegregowane według daty zgłoszenia się gościa, a trzeba pamiętać, że zapiski (w swojej pierwotnej formie) powstały w zamierzonej starożytności, podobno około 5000 lat temu. Nie będę próbował wyjaśniać tego fenomenu, odsyłam jedynie wszystkich zaintrygowanych do następujących pozycji: artykułu *Hinduska wyrocznia spisana na palmowych liściach* (Nexus, 4/2008) autorstwa Andrew i Angeli Donovan, książki Wulfinga von Rohr *Zostało napisane* (wyd. Limbus, 1999) oraz książki, której okładkę zamieściłem obok (wyd. Uraeus). Uwaga: obie książki omawiają też inne zagadnienia. W Internecie polecam adresy pod wspólnym tytułem *Biblioteka Liści Palmowych* na stronach:

www.paranormalium.pl/345,23,artykul.html,

[www.gwiazdy.com.pl/component/content/article/255-49/4132 BIBLIOTEKA%20LIŚCI%20PALMOWYCH](http://www.gwiazdy.com.pl/component/content/article/255-49/4132%20BIBLIOTEKA%20LIŚCI%20PALMOWYCH).



Andrzej Prószyński

<http://matematyka.ukw.edu.pl/ap/ksiegi.html>

PILOCI, KONTROLERZY LOTÓW, PASAŻEROWIE

Wracamy do humoru lotniczego. Nader wakacyjna to tematyka – choć u niektórych z Was wywołać może niezbyt przyjemne wspomnienia z drugiej połowy lipca...

[red.]



Samolot pasażerski wystartował z lotniska Kennedy'ego. Po osiągnięciu wysokości przelotowej kapitan zaczął mówić przez interkom:

– Panie i panowie, mówi kapitan. Witam w locie numer 293 z Nowego Jorku do Los Angeles. Pogoda na trasie jest dobra, dlatego powinniśmy mieć gładki i równy lot. Proszę teraz wygodnie usiąść, odprężyć się... O MÓJ BOŻE!!!

Po jakiejś chwili:

– Panie i panowie, przepraszam jeżeli przestraszyłem was wcześniej, ale kiedy mówiłem, stewardessa przyniosła mi kawę i wylała ją na moje kolana. Powinniście zobaczyć przód moich spodni!

Na to jeden z pasażerów:

– To nic. On powinien zobaczyć tył moich!

Boeing 747 linii Qantas lądował na lotnisku de Gaulle'a w Paryżu - tuż po tym, jak Australia pokonała Francję w finale Pucharu Świata w rugby. Samolot, minąwszy swoje podejście do stanowiska, zaczął wykonywać dodatkowe okrążenie.

Wieża: Qantas 123, macie jakieś problemy?

Qantas 123: Nie. Po prostu wykonuję rundę zwycięzców!

Wcale nie rzadki widok stanowią piloci siedzący podczas lotu w kabinie pasażerskiej. Większość linii lotniczych czasami potrzebuje ich bowiem na innym lotnisku niż to, na którym oni akurat są. W niektórych przypadkach, z różnych powodów, potrzebna załoga jest wzywana na taki lot w ostatnim momencie...

Podczas jazdy na pas startowy Boeing 727 nagle stanął. Stewardessy zaczęły opuszczać schody na końcu samolotu. Podjechał do nich samochód z migającymi światłami. Wysiadło z niego trzech pilotów, którzy zaczęli biec do samolotu. Gdy tylko wbiegli po schodach – pierwszy pilot kontynuował bieg w przejściu między fotelami krzycząc:

– Nie mogę uwierzyć, że stewardessy doprowadziły samolot tak daleko! Nawet nie przypuszczałem, że potrafią uruchomić silnik!

Pilot małego samolotu pocztowego miał dość swobodne podejście do regulaminowego słownictwa – prawdopodobnie z powodu znudzenia rutynowymi, nocnymi lotami.

Każdego dnia o 2:15 w nocy lądował na tym samym prowincjonalnym lotnisku wywołując je słowami:

– Dzień dobry, Lotnisko Jones! Zgadnij, kto?

Kontroler lotów też był znudzony, ale uparcie nalegał na zachowanie prawidłowej terminologii i codziennie pouczał tego pilota, jak ma prawidłowo korzystać z radia. Jednak lekcje te nie przynosiły żadnych rezultatów – i pilot kontynuował swoje niezmiennie powitanie-pytanie. Tak było też pewnej, wyjątkowo ciemnej, nocy.

Kontroler tym razem wygasił wszystkie światła i odpowiedział:

– Tu Lotnisko Jones. Zgadnij, gdzie?

Beech Baron:– Hmm... Kontrola, potwierdźcie, że chcecie, żebym kołował przed 747!

Kontrola: – Taaa, będzie dobrze. Nie jest głodny.

Beech Baron to niewielka awionetka, a 747 to Jumbo Jet...

Linia United, lata pięćdziesiąte minionego wieku. Drugi pilot miał za dowódcę zionącego ogniem kapitana ze „starej szkoły”.

Raport przed wylotem, samolot Convair 540, lot do Las Vegas.

Kapitan: – Nie dotykaj niczego, chyba że rozkażę!

Drugi pilot: – Yes, sir!

Po półgodzinie lotu...

Kapitan: – Jak to się dzieje, że mamy prędkość tylko 140 węzłów?

Drugi pilot: – Och, czyżby życzył pan sobie schować podwozie?

Kontrola lotów w Omaha:

– Southwest 405, przyspieszcie schodzenie do 3 tysięcy. Ruch na 11:00 w odległości 7 mil. Citabria na wysokości 3,5 tysiąca.

Southwest 405:

– Przyjąłem, schodzimy do 3 tysięcy. Czy Citabria wykonuje akrobacje?

Kontrola lotów w Omaha:

– Nie; ale będzie, jeżeli natychmiast nie zejdziecie niżej!

Pilot akurat w tym rejsie wylądował wyjątkowo twardo, uderzywszy o podłoże jak młotem. Zaś akurat ta linia lotnicza wymagała, aby dowódca stał zawsze w drzwiach, żegnając pasażerów uśmiechem i słowami:

– Dziękujemy za lot naszymi liniami!

Ciężko więc mu było patrzeć w oczy pasażerów chwilę po tak kiepskim lądowaniu; zastanawiał się też, czy któryś z pasażerów nie wyskoczy z jakimś złośliwym komentarzem.

Wszyscy jednak wyszli spokojnie, za wyjątkiem mocno starszej pani wspierającej się na lasce:

– Synku, czy mogę zadać jedno pytanie?

– Ależ oczywiście – odpowiedział pilot – o co chodzi?

Na to staruszka:

– My wylądowaliśmy czy zostaliśmy zestrzeleni?

Podczas trudnego lotu pilot ogłosił pasażerom:

– Turbulencje, przez które przelatywaliśmy, były bardzo silne, ale już je minęliśmy. Reszta lotu powinna powinna przebiec gładko.

Nie zauważywszy, że przełącznik intercomu pozostał włączony, dorzucił do drugiego pilota:

– O rany, to naprawdę było ciężkie! Teraz przydałyby mi się gorąca kobieta i zimne piwo...

Stewardessa z końca samolotu popędziła w kierunku kokpitu, by ostrzec pilotów.

Ktoś z pasażerów krzyknął za nią:

– Zapomniała pani piwa!

[z Internetu]

GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

INFORMATOR GKF #280
lipiec - sierpień 2012
ISSN 1505-8476

ADRES GKF: Gdańsk Przymorze, ul. Opolska 2

ADRES KORESPONDENCYJNY: skr. poczt. 76, 80-325 Gdańsk 37

STRONA: www.gkf.org.pl

REDAKCJA: Jan Plata-Przechlewski (red. nacz.), Krzysztof Papierkowski, Marcin Szklarski,
Michał Szklarski

OKŁADKA: Krzysztof Chalik

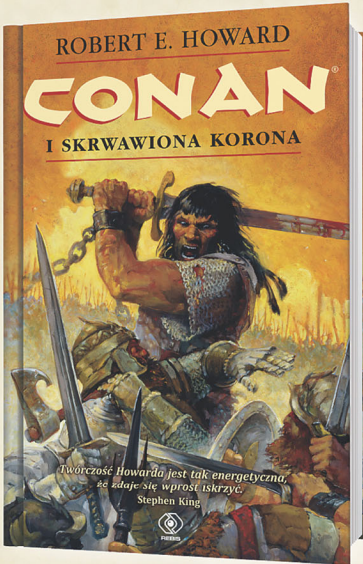
DRUK : PRINT GROUP Sp. z o.o., <http://printgroup.pl>

KONTO BANKOWE GKF: PKO BP I O/Gdynia nr 52 1020 1853 0000 9902 0067 8359

Nakład 300

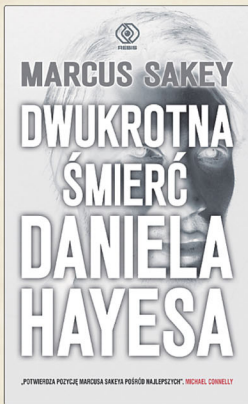
WYDAWNICTWO BEZPŁATNE

Teksty drukowane w „Informatorze” odzwierciedlają przekonania Autorów i nie zawsze pokrywają się z poglądami redakcji

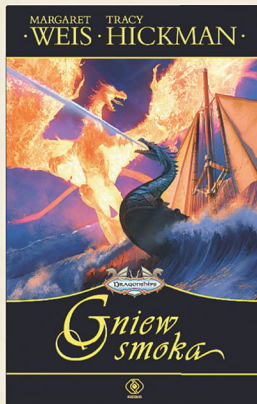


Ten bogato ilustrowany tom zawiera trzy najdłuższe i najbardziej znane fragmenty historii Conana – dwie z nich przedrukowane zostały po raz pierwszy bezpośrednio z Howardowego maszynopisu, wraz z kolekcją niepublikowanych wcześniej szkiców i notatek. Polecamy poprzedni tom – *Conan i pradawni bogowie*.

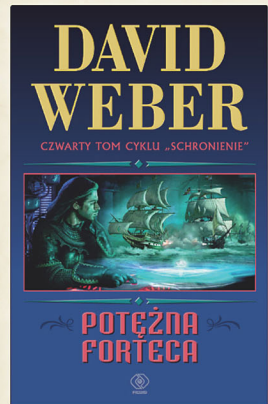
Pierwszy tom cyklu historycznej fantasy **KRONIKI ARKADYJSKIE**. Cesarstwo Arkadyjskie podupada. Wyrznięty następca tronu wraz z wiernym centurionem wyrusza w podróż. W tym samym czasie agentka inkwizycji tropi sektę w stolicy Arkadii, a rycerz Ilias zdąża do barbarzyńskiej Vindlandii... Troje bohaterów nawet nie podejrzewa, że ich losy wkrótce się splecą.



Przemysłana, pokręcona niekiedy do granic możliwości *Dwukrotna śmierć Daniela Hayesa* to po części oślniewający i mroczny kalifornijski noir, po części przewrotny thriller psychologiczny, w całości zaś to czysty geniusz.



Kolejny tom serii **DRAGONSHIPS**. Polecamy *Smocze kości* oraz *Tajemnicę smoka* z tego cyklu.



Czwarty tom cyklu **SCHRONIENIE**, autorstwa mistrza militarnej SF. Polecamy też poprzednie tomy cyklu: *Rafa Armagedonu*, *Schizmą rozdarci* i *Herezją naznaczeni*.

Dom Wydawniczy REBIS Sp. z o.o.

ul. Żmigrodzka 41/49, 60-171 Poznań, tel. 61 882 38 31, rebis@rebis.com.pl, www.rebis.com.pl