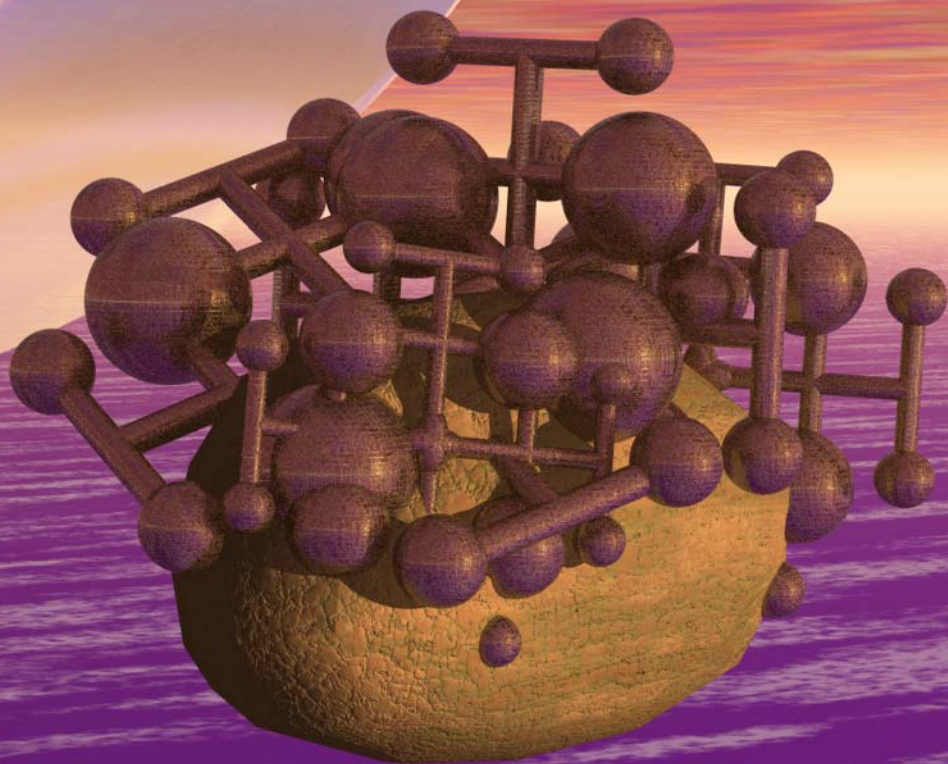




INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU
FANTASTYKI
#287, KWIECIEŃ 2013



ISSN 1505-8476



9 771505 847001

OSTATNI WSTĘPNIAK Z POŚLIZGIEM (OBY!)

Serdecznie witam Czytelników „Informatora” #287 – nominalnie kwietniowego, choć mówiącego również o tegorocznym marcu (sprawę wyjaśnialiśmy w poprzednim numerze).

Białe święta wielkanocne wywołały gorące dyskusje – o pogodzie, wręcz o klimacie. Czy jest to paradoksalny skutek efektu cieplarnianego, czy raczej zapowiedź kolejnej epoki lodowcowej, a może taka większa proporcja zimowej aury jest od czasu do czasu w tych przejściowych miesiącach czymś normalnym (...jak w garncu, ...trochę zimy, trochę lata). Aż chciałoby się rozsnuć tu jakieś futurystyczno-fantastyczne wizje! Ja jednak niniejszy wstępniak poświęcę sprawie nader przyziemnej i chyba mocno zgranej medialnie.

Gdy jakiś czas temu zaczęło mnie korcić, by poruszyć niżej rozwinięty wątek, pomyślałem sobie, że przy nieuniknionym przesunięciu wstępniaków oraz poślizgu edycyjnym naszego periodyku będzie to już „musztarda po obiedzie”; jednak temat ów jest nieprzerwanie wątkowany. Chodzi o związki partnerskie. Nie, nie będę tu pisał o kwestiach obyczajowych – zesłał argumenty z nimi związane przysłoniły to, co mnie wydaje się w całym problemie najistotniejsze; poza tym jestem przeciwnikiem wtryniania się w prywatne życie dorosłych ludzi (o ile nie czynią oni nikomu krzywdy). Chciałbym zwrócić uwagę na aspekt prawie całkiem pomijany w licznych dyskusjach: na zasadniczą kwestię (jak najbardziej dorosłej!) odpowiedzialności. Ludzie mają PRAWA, ale jednocześnie mają też OBOWIĄZKI. Małżeństwo daje dwojgu ludziom rozmaite przywileje, lecz wiąże ich jednocześnie licznymi zobowiązaniami. To swoista „sprzedaż wiązana”, jak najbardziej konsekwentna i sprawiedliwa. Każdy ekonomista powtarza do znudzenia, że nie można jednocześnie „zjeść ciastka” i „mieć ciastko”: trzeba dokonać wyboru. Natomiast większość osób wypowiadających się na temat związków partnerskich bardzo głośno domaga się równych praw z małżonkami – ale o zrównaniu w obowiązkach milczy. Czy ktoś, kto np. nie chce pracować na etacie (bo nie lubi codziennie wstawać rano, bo nie życzy sobie mieć nad sobą szefa itp.) – może mieć pretensje, że na jego konto nie wpływa każdego pierwszego czy dziesiątego regularna wypłata? Nie – on dobrowolnie pracuje na własny rachunek, więc każdy dzień jest dla niego możliwym polowaniem na kolejne zlecenia. Podobnie w przypadku małżeństwa/związku partnerskiego: skoro mówisz „A” (powtarzasz, że małżeństwo nie jest dla Ciebie, że nie chcesz się wiązać, że chcesz pozostać wolny) – to powiedz i „B” (czyli nie narzekaj, że rozmaite uregulowania prawne Ciebie nie dotyczą – gdyż dobrowolnie z nich zrezygnowałeś; chcesz je mieć – to drzwi USC są otwarte). Chyba proste i logiczne? Bądźmy konsekwentni i w pełni dorośli! A nie mówimy tu o związku sakramentalnym (to kwestia bardziej subiektywna oraz wiążąca się z dogmatami kanonicznymi), ale – cywilnoprawnym! By zaś nie wyjść w Waszych oczach na totalnego betona (i może nieco namieszać Wam w głowach) dopowiem, że akurat jestem w stanie zrozumieć potrzebę wpisania w polskie prawodawstwo możliwości zawarcia związku partnerskiego przez osoby tej samej płci (gdyż dla nich chyba nie ma zadowalającej alternatywy) – zaś osobom płci różnej zadałbym podchwytliwe pytanie: „A co z obowiązkami, serdenka?”. I jeszcze jedna uwaga. Wielu ludzi młodych tłumaczy się tym, że ich na wesele po prostu nie stać. To akurat – znając trudny start większości młodzieży w dorosłe życie (procent bezrobotnych, umowy śmieciowe, najniższe płace) – jestem w stanie zrozumieć; ale też nie musimy (współcześnie i w mieście) wyprawiać tradycyjnego wiejskiego weseliska na dwieście osób; wszak między takim postpeerelowskim obyczajem a anglosaskim wyjazdem wprost spod kościoła/urzędu w siną dal jest jeszcze sporo pośrednich możliwości (i nie musi to być mieszczkański wodzirej z kotylionem).

Ktoś może się zachnie, że tym razem zbyt odbiegłem od fantastyki... A o czymże innym, jak nie o ODPOWIEDZIALNOŚCI (tyle że akurat naukowców) mówią takie utwory, jak *Frankenstein albo nowy Prometeusz* Mary Wollstonecraft Shelley, *Człowiek niewidzialny* i *Wyspa doktora Moreau* Herberta George’a Wellsa czy *Park jurajski* Michaela Crichtona?

INFORMATOR GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



#287 KWIECIEŃ 2013

ŻYCIE KLUBU

Urodziny członków

Posiedzenie zarządu GKF

1% podatku

RELACJE / GRY

Serce oddałam w Dramentyunki

Agata Godun

Dramentyunki na osiedlu

Miron Miotk

Silentium universi – LARP

Marcin Zyskowski

Wirus – Cyberpunk 2022

Krzysztof „Shaman” Chmielewski

Skrzydółko czy nóżka?

Michał „Jerzy” Malara

Magna Victoria

**(albo Historia Woyenna co się na Ukrainie
roku Pańskiego MDCXXXVII zdarzyła
w Teatrum na dziewięć osób napisana)**

Krzysztof „Shaman” Chmielewski

Rok z Rzeczpospolitą Trojga Tajemnic

Krzysztof „Shaman” Chmielewski

Rzeczpospolita Trojga Tajemnic

Robert „Dimzard” Bujniewski

Battlestar Galactica. Gra na bezludną wyspę

Adam Cetnerowski

GWÓŹDZ NUMERU

Dzień Goblina

Sokół & Archibald

**GDAŃSKI KLUB
FANTASTYKI**

5

6

ADRES:

6

80-385 GDAŃSK
UL. OPOLSKA 2

STRONA:

7

WWW.GKF.ORG.PL

8

KONTO BANKOWE:

9

PKO BP I O/GDYŃIA

52 1020 1853 0000 9902 0067
8359

10

„INFORMATOR GKF”

10

ISSN 1505-8476

WYDAWNICTWO BEZ-
PŁATNE

11

REDAKCJA:

JAN PLATA-PRZECHELEWSKI,
GRZEGORZ SZCZEPANIAK,
MARCIN SZKLARSKI,
MICHAŁ SZKLARSKI,
TOMASZ HOGA

12

13

15

E-MAIL:

INFORMATOR@GKF.ORG.PL

OKŁADKA:

SŁAWOMIR WOJTOWICZ

18

DRUK:

PRINT GROUP SP. Z O.O.
HTTP://PRINTGROUP.PL

INFORMACJE

Zapowiedzi wydawnicze

Janusz Piszczek

Niusy

PUBLICYSTYKA

Okruchy Ogana. Korespondencja nr 40

Grzegorz Szczepaniak

Miasto na gorze

Andrzej Prószyński

Patrząc z ukosa (20)

Andrzej Prószyński

KOMIKS

Nadchodzi jesienny deszcz...

Jan Plata-Przechlewski, Tomasz Mering



OD REDAKCJI

21

Drodzy Czytelnicy!

25

Z powodu dużej liczby tekstów w tym numerze „Informatora” spis rzeczy przelał się na następną stronę. Korzystamy więc z kawałka wolnego miejsca i proponujemy Wam coś wyjątkowego.

33

Zapraszamy Was mianowicie do współpracy przy tworzeniu naszego miesięcznika.

36

Jeśli macie coś ciekawego do powiedzenia lub zaprezentowania – w formie felietonu, galerii (również własnych prac!), artykułu, reportażu, wywiadu czy opowiadania – piszcie do nas! Jeśli macie pomysł na następny Gwóźdź Numeru – piszcie do nas! Jeśli nie macie pomysłu, ale chcielibyście w jakiś sposób przyczynić się do powstawania kolejnych numerów „Informatora” – piszcie do nas!

39

Adres skrzynki e-mailowej redakcji znajduje się w stopce na poprzedniej stronie.

Piszcie, Wasze zaangażowanie jest dla nas na wagę złota (choć złota oczywiście z tego nie będzie).

Redakcja „Informatora GKF”

URODZINY

KOCHANI MAJOWI JUBILACI!

Życzymy Wam, byście w swoje urodziny – a może nawet ciut dłużej – mogli beztrudno nacieszyć się słońcem, ciepłem i... interglacją!

Redakcja „Informatora”

- | | |
|-----------------------|-----------------------------|
| 1 Piotr Bortkun | 20 Janusz Bogucki |
| 4 Marcin Markowski | Marcin Szklarski |
| 7 Jakub Morawski | Michał Szklarski |
| 12 Wojciech Borkowski | 21 Zbigniew Szadkowski |
| 14 Michał Narczewski | 22 Adrian Czerwiński |
| 16 Miłosz Zaremba | 25 Paweł Nowak |
| 18 Jacek Rzeszotnik | 28 Krzysztof Stefański |
| Jarosław Słoń | Patrik Wierzbowski |
| | 29 Karolina Woźniak |
| | 30 Bartłomiej Szwichtenberg |



O (tegorocznej) wyższości świąt Bożego Narodzenia nad świętami Wielkiej Nocy

PROTOKOŁY

POSIEDZENIE ZARZĄDU GKF

5 KWIETNIA 2013

I. Sprawy organizacyjne

1. Zarząd zatwierdził zakup prezentu z okazji 30-lecia klubu „UBIK”.
2. Paulina Tumińska przedstawiła sprawozdanie z działalności lokalu we Wrzeszczu.

II. Sprawy personalne

1. Przyjęcie nowych członków: J. Nowak, A. Bortkun (GKF).
2. Skreślenia: Mateusz Bodziach, Wojciech Skudynowski (GKF), Karolina Majcher (Mirror).
Szara lista: **GKF** – U. Płóciennik, A. Kiergielewicz, K. Wojczekowski, M. Dyk, A. Kupidura, M. Tańska, M. Wosek, R. Chroboczek, P. Dampc, J. Wojnicz, S. Zembrzuski, A. Ostrowski, K. Kornatowski, B. Karla, M. Mierzejewski, K. Wiśniewski, O. Brożyna, B. Jaworski, J. Morawski, P. Tumińska; **Angmar** – A. Pniewska, B. Wolschon, M. Korycki, P. Wierzbanowski, T. Wiśniewski, J. Piotrowski, A. Lewandowski, P. Nowak, M. Markowski, R. Łagan, J. Bułakowski, A. Deptuła, M. Grzybowski, M. Hirsz, B. Wierzbicki, K. Woźniak; **First Generation** – W. Wojtkiewicz, D. Szymański; **Mare Argentum** – A. Wdowiak, R. Bujniewski, P. Olszewski, P. Wdowiak, R. Siemiński, M. Zaremba; **Mirror** – P. Rutkowski, W. Igielski, Ł. Piwek, P. Wyszomirski, J. Kamrowska, A. Niestuchowska, P. Sorensen, F. Chawałkiewicz; **KCzK** – M. Bałasz, D. Juszczeński, J. Bałasz, A. Prószyński, K. Kielichowski, K. Stefański, L. Borycka, W. Nicowski, K. Ciszewski, J. Zygmuntowski; **Abyna** – M. Gabrowski, J. Słoń, B. Leńska-Słoń, J. Bogucki, K. Wawruch, J. Szczepańska, A. Bohosiewicz; **Strong** – Artur Piaszczyński
3. Urlopy: U. Płóciennik (GKF).

III. Sprawy finansowe

1. Zarząd ustalił, że osoby, które zalegają ze składką za I kwartał 2013 r., a opłacą składkę roczną na 2013 r., do 15 kwietnia 2013 r., mogą zrobić to bez konieczności opłacenia składki rocznej (3 głosy za, 1 głos wstrzymujący się).
2. Omówiono składkopłatność i stan finansów GKF.
3. Omówiono preliminarz wydatków na 2013 r.
4. Zarząd zatwierdził zwrot nieprawidłowych wpłat na larpa „Long Island”, dokonanych przez trzy osoby (5 głosów za).
5. Ustalono budżety działów na I półrocze 2013 r.

GDANSKI KLUB FANTASTYKI

Nr KRS: 000098018

Podczas wypełniania PIT-u w części poświęconej jednemu procentowi trzeba podać numer KRS oraz kwotę (maksymalnie 1% podatku z zaokrągleniem do pełnych dziesiątek groszy w górę). Można wskazać cel szczegółowy, na który ma zostać przeznaczona darowizna, a także zgodzić się na udostępnienie swojego nazwiska i adresu obdarowanej organizacji. Można także podać dodatkowe dane kontaktowe (e-mail, telefon). Poniżej numery pól w formularzu zależnie od jego typu.

	Nr KRS	1% podatku Cel szczegółowy			Udostępnienie danych	Dane dodatkowe
PIT 28	pole 126	pole 127	pole 128	pole 129	pole 130	
PIT 36	pole 301	pole 302	pole 303	pole 304	pole 305	
PIT 36L	pole 104	pole 105	
PIT 37	pole 122	pole 123	pole 124	pole 125	pole 126	
PIT 38	pole 57	pole 58	pole 59	pole 60	pole 61	

1% PODATKU

AGATA GODUN

SERCE ODDAŁAM W DRAMENTYNKI

Wtegoroczne Walentynki zostałam Judytą Polichnowską.

Nie jestem pewna, ile czasu nią byłam: dwie godziny, czy całe jej czterdziestoparoletnie życie? Czas zgnieciony został w kulkę i uformowany na nowo, na potrzeby larpowego scenariusza.

Również przestrzeń transformowała niezauważalnie. Lokal GKF-u [Baza Wrzeszcz – przyp. red.] zamienił się w klub osiedlowy Spółdzielni Mieszkaniowej Bałtyk.

I byliśmy tam my, mieszkańcy. Każdy z innym bagażem doświadczeń, każdy wypełniony innymi marzeniami i nadziejami.

Spotkaliśmy się na potańcówce zorganizowanej przez spółdzielnię. Ale nie wizja dobrej zabawy była przyczyną naszej obecności.

Spółdzielnia ogłosiła konkurs, w którym nagradza ma być nowoczesne, duże mieszkanie. Taka okazja trafia się raz w życiu. Zasady są bardzo proste: na początku każdej z czterech tur pomiędzy uczestnikami zostały rozdane punkty kryzysu. Trzeba je rozdzielić pomiędzy osoby biorące udział w konkursie. Zwycięzcą jest osoba, która na końcu rozgrywki posiada najmniej punktów kryzysu.

Wygrana wydaje się być prosta. Wystarczy tylko pilnować, aby karne punkty w rozgrywce otrzymywali inni, samemu pozostając czystym. Nieskażonym czyjąś złą myślą.

Jak się okazuje – nie jest to prosta sprawa. W poplątanej sieci ludzkich ambicji i planów

nienożliwe jest zachowanie neutralności.

Odgrywam rolę Judyty. Staję się Judytą. Jestem zmęczona życiem, chora i kaleka. Jedynie, na czym mi zależy, to szczęście dzieci. Konkurs chcę wygrać dla mojej córki, która również jest obecna na potańcówce.

Niestety, córka traktuje mnie jak wyrodną matkę. Uważa, że porzuciłam rodzinę; nie wie, że z domu wyprowadziłam się, aby ukryć przed najbliższymi moją chorobę.

Ostatki moich sił poświęcam na naprawę naszych relacji. Chcę tylko naprawić swoje błędy i odejść

z wiedzą, że zapewniłam dzieciom godziwy byt.

Nie obchodzą mnie inni ludzie i ich problemy. Jestem już na pół zimną skałą.

Ledwo zauważam zmianę, która następuje w pewnym momencie rozgrywki. Najpóźniej ze wszystkich obecnych uwalniam się z iluzji, w którą wpadliśmy. Okazuje się, że to nie o mieszkanie to-

czy się gra, ale o zupełnie inną nagrodę.

Jesteśmy pacjentami oddziału chirurgicznego, a do szpitala w którym się znajdujemy, jedzie serce. Tylko jedna osoba może je otrzymać, tylko jedno z nas otrzyma szansę na życie.

Choć informacja ta wstrząsa większością – ja pozostaję obojętna na ten fakt. Mój cel wciąż pozostaje ten sam: wygrana ma przypaść mojej córce, bez względu, na to kto jeszcze do niej dąży.



Wzrasta jedynie moja determinacja.

Kiedy przychodzi moment, w którym zrzekam się prawa do serca, aby odjąć córce punkty kryzysu i tym samym zbliżyć ją do wygranej – uspokajam się. Już wiem, że to właśnie ona będzie żyła. Zrobiłam wszystko, aby ją uratować i teraz już cierpliwie będę czekać na śmierć. Bo teraz już wiem, że przyjdzie niebawem.

Po zakończeniu larpa powoli wracałam do rzeczywistości. Zastanawiałam się, jak wiele

ukrytych i nieświadomych emocji wyciągnęła ze mnie ta postać. Niektóre uczucia, których doświadczyłam, były znajome, innych zaś nie spodziewałam się w ogóle. Zdecydowanie mogę stwierdzić, że temu larpowi towarzyszyło katharsis.

Jestem pewna, że to doświadczenie pozostanie na długo w mojej pamięci. Oddanie komuś serca nie jest wszak czymś powszednim.

MIRON MIOTK

DRAMENTYNKI NA OSIEDLU

We Walentynki wydarzenie się odbyło w naszym osiedlu! Bardzo ważne to wydarzenie było, no bo w nim to można sobie było te... Mieszkanie wygrać. No, i zaproszeni to byli mieszkańcy naszego osiedla chyba prawie wszyscy... Albo i nie wiem. Ważne, że mnie tam nie było.

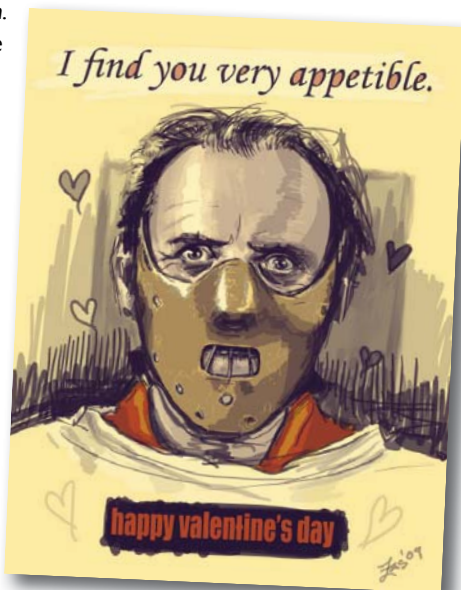
Bo ja słyszałam... O tych potem sprawach. Że to niby jednak nie na osiedlu, ale w szpitalu, i że nie o mieszkanie, a o serce... Że niby wszyscy umierali i takie sobie walentynki robili. Żeby jedna osoba dostała przeszczep. Kto to słyszał o takich ekscesach?

Rodziny się niby łączyły, ale co to były za rodziny? Same, ja wam powiem, dziwki i mordercy w tych rodzinach. Ni jednego dobrego człowieka.

I alkoholicy, i te... Te nerdy jakies. Chyba z Rosji przyjechali na przeszpiegi. Tylko po co im wszystkim było to serce? No i to mieszkanie. Jak nie potrzebowali mieszkania, tylko serce, to ja mogłam wziąć. Bym sobie miała. Ale co ja tam stara z tego rozumiem?

Tak oto pani Jadzia, wspinała mieszkanka Zakładu Psychiatrycznego Świętego Wawrzyńca skomentowała jakies ze swoich wizji na temat wydarzeń LARP-owych na ulicy Brzozowej 3b w dniu 14.II.2012 r. Zgodnie z wytycznymi składam raport z wszelkich wizji naszych pacjentów, które są powiązane z tym dziwnym miejscem. Ku chwale Wielkiego Brata!

Wasz oddany sługa



MARCIN ZYSKOWSKI

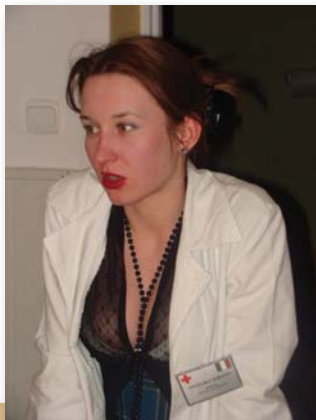
SILENTIUM UNIVERSI – LARP

Dnia 16 lutego wieczorem, w lokalu przy ul. Brzozowej, grupka GKF-owskich larpowców wzięła udział w epickiej misji ratowania ludzkości... IN SPACE!!!

Mogę śmiało powiedzieć, że był to jeden z najlepszych (jeśli nie najlepszy!) LARP, w jakiego grałem. Fabuła jest oparta na książce Dariusza Domagalskiego o tym samym tytule. Opowiada historię grupki naukowców oraz wojskowych, którzy lecą zbadać, czy pewna planeta nadaje się na „Plan B” ludzkości. W czasie lotu poznajemy, jaki wpływ na losy eskapady mają tajne stowarzyszenia, do których należą niektórzy załoganci, ich poglądy polityczne oraz przeżycia z przeszłości rzutujące na percepcję rzeczywistości.

Na piorunujący efekt złożyło się wiele czynników – takich jak ciekawa fabuła, sensowna konstrukcja psychiczna postaci, wielowątkowość przygody oraz porządny klimat hard SF, który zawdzięczaliśmy niesamowitej oprawie w efekty specjalne! Autor doskonale dobrał wizualizacje na rzutnik multimedialny oraz muzykę, która czasem rozluźniała nastrój, kiedy indziej zaś wywoływała dreszcze. Do tego dorzucmy sensowne efekty dźwiękowe – a wyślemy naszych graczy w kosmos!

Podsumowując: każdemu polecam zagrać w tego LARP-a. Jest on do tego stopnia przyjazny graczowi, że nawet kolega, który grał pierwszy raz, poczuł klimat i bardzo mu się podobało. ■



KRZYSZTOF „SHAMAN” CHMIELEWSKI

WIRUS – CYBERPUNK 2022

Pustynia. Nomadzi przejmują broń mały konwój Corpo, w którym w więźniarce znajdują się skrepowani i pobici medycy. Ci, nieco sfatygowani, zostają szybko postawieni przed szefem grupy, który volens nolens dopuszcza ich do współpracy. Nie ma zresztą wielkiego wyboru. Raz, że po napadzie są ranni, w tym ciężko; dwa, że padł ofiarą dziwnego zakażenia...

Właśnie wątek tajemniczego wirusa jest kluczowym dla odbytej gry. Medycy, jak już się pewnie domyśliliście, są podrzuconymi pracownikami Corpo, dokonującymi eksperymentu medycznego na grupie Nomadów.

Szefowi anarchistów czasowe włączenie do grupy dwójki wykształconych kseno nie pomaga w relacjach z kompanią. Niemniej dowódca świetnie steruje nastrojami, na przemian grając odpowiedzialnością za usterekki techniczne sprzętu i organizując pomoc dla najciężej rannych. Przywódca Nomadów wykazuje się fantazją, ale i wiedzą – każe Doktorowi wszczepić osobie podejrzanej o zdradę chip z GPS-em. Doktor jednak uprzedza domniemanego zdrajcę i wszywa

mu (a właściwie jej – mistrzyni przesłuchań) starą diodę. Robi to nie bez kozery – zdaniem medyków nadszedł już czas, by jeszcze bardziej podkopać pozycję dowódcy. Poza tym agent Corpo wśród załogi nalegał na zaognienie konfliktu w plutonie.

Od strony technicznej gra bazowała na motywie przewodnim w postaci choroby rozszerzającej się w warunkach izolacji. Ten wątek zadziałał dobrze. Zdecydowanie brakowało wątków pobocznych, a postacie były nakreślone bardziej jako archetypy funkcji, niż rzeczywiste osoby. Jest to zresztą zgodne z konwencją Cyberpunka, choć stwarzało poczucie niedosytu, jakby potencjał scenariusza nie został wyciśnięty do końca.

Gra aktorska nie zachwycała, ale przez większość gry przekaz był czytelny. Zresztą mijemy na względzie, że to była już trzecia gra tego dnia (nocy), więc prowadząca musiała rzeźbić w materiale ludzkim cokolwiek nadwerężonym.

Szkoda zakończenia w stylu „w niedzielę przyszedł gajowy i wszystkich z lasu wyrzucił”. Mimo tego – naprawdę warto było zagrać. ■

SKRZYDEŁKO CZY NÓŻKA?

MICHAŁ „JERZY” MALARA

W ramach XIX dnia z dramą odbył się LARP po tytule „Skrzydełko czy nóżka”, prowadzony przez znanego wszystkim larpmistrza Shamana. Gra ta zamykała spotkanie, na którym odbyły się już trzy inne LARP-y, więc wszyscy byli już nieco zmęczeni. Mimo to, moim zdaniem, wyszła ona dobrze.

Bohaterami LARP-a byli absolwenci pewnego liceum, którzy po latach postanowili spotkać się w górach i pochwalić swoimi niemałymi osiągnięciami. Wszyscy przerzucali się historyjkami z życia dawnej klasy i zachow-

wywali się jak na zwykłej wycieczce szkolnej. Spotkanie przebiegało bardzo radośnie, dopóki nie zostało zakłócone przez szereg wypadków – takich jak zawalenie się części dachu pensjonatu, zasypanie drogich samochodów śniegiem, czy zniknięcie kilku współbiedniaków (co związane było z przybyciem tajemniczych gości).

LARP-a tego grałem drugi raz, dzięki czemu mogłem spojrzeć na jego fabułę od innej strony niż za pierwszym podejściem. I podobno mi się jeszcze bardziej niż wtedy! ■

KRZYSZTOF „SHAMAN” CHMIELEWSKI

MAGNA VICTORIA

ALBO HISTORIA WOYENNA

CO SIĘ NA UKRAINIE ROKU PAŃSKIEGO MDCXXXVII ZDARZYŁA

W TEATRUM NA DZIEWIĘĆ OSÓB NAPISANA

Wbrew długości tytułu gra nie trwała dwa miesiące, ale trzy godziny, dzięki czemu mogę się pokusić o przybliżenie naszej kameralnej zabawy.

Gra została przeprowadzona w trudnych warunkach (niedostatek osób zmusił Jerzego do wycięcia dwóch arcyciekawych ról). Spotkaliśmy się więc raptem w osiem osób. LARP był grą otwarcia XIX Dnia z Dramą (pewnie stąd spóźnienia). Dość długo trwało też rozstawienie rekwizytów. W budowaniu sceny na pewno one pomogły – właściwie wszyscy mieliśmy stroje, własne bądź z rekwizytorni klubowej. W przypadku gier historycznych +5 do klimatu.

O samej fabule wiele nie zdradzę, mając nadzieję, że Jerzy będzie tą grę powtarzał. Dość powiedzieć, że chorągiew lekkiego znaku natarła na wioskę buntowników chłopskich. Po kilku dniach zwiad chorągwi wraca na zgliszcza. Okazuje się, że we wsi są jeszcze pozostali przy życiu...

Wbrew tytułowi LARP *Magna Victoria* nie był wielkim zwycięstwem. Ani żadnej z postaci biorących udział w grze, ani prowadzącego, ani samego settingu, który był nie dość wyczuwalny w emocjonalności bohaterów i przestrzeni scenicznej. Gra, krótko mówiąc, nie odniosła wielkiego sukcesu, choć była napisana bardzo, bardzo dobrze. Złożyło się na to wiele czynników: niewielka wiedza części graczy o realiach i jednocześnie niedostateczne wprowadzenie, duży rozstrzał wieku i doświadczenia wśród uczestników... Wreszcie za zgubne dla LARP-a uznać należy rozdanie

ról bezpośrednio przed grą. „Magna Victoria” wymaga bowiem zaangażowania emocjonalnego i związania z postaciami, od każdego z uczestników.

Nie można go jednak rozpatrywać jak porażki. Spełnił swoją najważniejszą rolę – bawiliśmy się dobrze, a postacie były ciekawe i „soczyste”, zaś fabuła oparta na rzadko spotykanym (i dzięki temu nie zgranym jeszcze) pomysłu. W mojej ocenie warto było przyjść na tego LARP-a, ale trochę rozmył się sos, w jakim z reguły podaje się *Dzikie Pola* (i nie jest to zaszyfrowany przekaz o miodach i śliwownicy).

Osobną sprawę stanowi epizodyczny udział NPC-a. Shilay świetnie sprawdziła się w demonicznej roli, ale graczom zabrakło danych, jak interpretować jej wejścia w przestrzeń sceniczną.

Shaman

PS Niechący uszkodziłem nieco fabułę, wypędzając diabła z wiedźmy za pomocą zadzierzgnięcia, co w konsekwencji zmniejszyło (i tak już niewielkie) szanse Kompanionów na wydostanie się z zakłętej wsi. Zrobiłem to – *stupid me* – znając wcześniej scenariusz. Mam nadzieję, że nie zniszczyłem tym nikomu (w tym rzeczonyj wiedźmie) gry; sam bawiłem się bowiem przednio. ■



KRZYSZTOF „SHAMAN” CHMIELEWSKI

ROK Z RZECZĄPOSPOLITĄ TROJGA TAJEMNIC

Nominalnie stuknął nam jakiś czas temu rok projektowy. To znaczy, że przeszło rok temu Peter przyszedł do mnie z tak odjechanym pomysłem, że potrzebowałem dwóch spotkań i sporo bursztynowego trunku, żeby pojąć ideę. Ideę wspólnego grania kilku drużyn, tak w sesje RPG, jak i LARP. Ideę kampanii, w której rozwijane przez lata postacie są sobie krewnymi, przyjaciółmi (albo się nimi w toku gry staną). Gry drużynowej, kooperacyjnej (także na LARP-ach, co niejednemu scenarzyście spędza sen z powiek) i możliwie mało konfrontacyjnej wewnętrznie.

Realnie gramy nieco mniej – dwie kompanie zgromadziły się bodajże na początku kwietnia, a kolejna dołączyła we wrześniu ubiegłego roku. Niemniej warto wykorzystać „fejsbukową” rocznicę na próbę podsumowania dotychczasowej zabawy.

Rozgrywka miała być osadzona w autorskiej wizji świata opartego na XVII-wiecznej Rzeczypospolitej. W warstwie mechanicznej od początku wspomagaliśmy się (a właściwie należałoby powiedzieć, że oparliśmy się w bardzo dużym stopniu) na systemie *Dzikie Pola**, modyfikując na swoje potrzeby mechanikę drugiej edycji tej gry. Świat rozgrywki od początku został zdefiniowany jako rzecz zupełnie odrębna (choć pośród naszych naj-

ważniejszych źródeł i w tym aspekcie znalazł się system *Dzikie Pola* – choć w kwestii świata przedstawionego niżej podpisany poleca raczej pierwszą edycję).

Gra w rzeczywistości zbliżonej do historycznej – z ogromem detali, sprawdzalnością każdego drobiazgu w źródłach – nie jest łatwa. Obszerna wiedza o emocjonalności tamtego okresu dostarcza prowadzącym wielu możliwości, ale dla graczy stanowi nie lada wyzwanie. Nawet własna ocena wydarzeń historycznych może przeszkodzić w interpretacji niektórych zdarzeń zgodnie z *mode de vie* odgrywanej postaci.

Rzeczpospolita Trojga Tajemnic, w której gramy, to świat lojalności, honoru, ale też zdrady i niewyrównanych rachunków. To wszystko podane w realiach wojny totalnej (Potop Szwedzki) nie nastreja optymistycznie. To nie *Forgotten Realms*, gdzie w każdym powiatowym

miasteczku bohaterowie mogliby założyć związek zawodowy. W RTT pierwszym stopniem bohaterstwa jest utrzymanie lojalności wobec towarzyszy. Drugim – przetrwanie. Wciągnięta w wir działań wojennych szlachta z trudem poszukuje spokojnej przystani. Grająca najdłużej (niemal rok) Kompania ledwie kwartał temu uzyskała majątek ziemski (a i to w kollokacji oraz w stanie bliskim ruiny).



* Niejednokrotnie przydały się nam cenne uwagi Michała Mochockiego dotyczące organizowania tematyki dworsko-ekonomicznej w ciekawym wydaniu i w oparciu o prawdy historyczne.

Słowem: głód, syf i *Farmville* dla potłuczonych. Ale jednocześnie etos sarmacki, ze wszystkimi jego wynaturzeniami i nonsensami ze współczesnego punktu widzenia, co daje ogromne pole do popisu. Nakłania do czynienia rzeczy niezwykłych, stawiania uczuć wyżej od zasobów materialnych. Taka krzyżówka *Monastynu z Warhammerem* w wersji historycznej. Albo coś innego, o czym nie jesteśmy w stanie opowiedzieć „na sucho”, ale co coraz lepiej wychodzi w praktyce.

15 sesji Kompanii Kozackiej, gdzie Sorożnice herbu Apostoła, sieroty po hetmanie Gosiewskim, próbują w niegościnnych Prusiech odnaleźć swe miejsce. 12 sesji Kompanii Wojennej, która pod panem Maciejem Susłem h. Dzik służyła (przez co pospolicie Dzikami ich zwiemy). I tuzin sesji Kompanii, która pod ppłk. Maciejem Suchodolskim w bój chodziła, a z ziemi sandomierskiej pochodzi (tuzin ich spotkań jest szczególnie osiągnięciem, bo jeno pół roku gry mają za sobą).

Pięć LARP-ów w bogatej oprawie i kooperacji w trudnych warunkach utworzyło niejako odcinkową sagę kilku familii, z coraz bogatszą siecią powiązań i nastrojem szorstkiej przyjaźni. Do tego należy liczyć, że utwo-

wienie każdej z drużyn wymagało 3–4 spotkań, a zmiany personalne wymuszały zmiany strategii gry. Na wołowej skórze by nie zliczył, a łyżką czerpaną nie przelał, ile chmielowego trunku musieli zażyć prowadzący, by utrzymać Kompanie w ryzach.

Obecnie w *RTT* bawi się regularnie czternaście osób; kolejne cztery to stała grupa wsparcia – dzięki serdecznie za wzbogacanie LARP-ów. Trzy osoby przymierzają się do przystąpienia do projektu (mam nadzieję, że zadowolą się na dobre). Jednocześnie, niestety, nie jesteśmy gotowi na rozszerzenie projektu. Zwyczajnie brakuje czasu na większą liczbę drużyn. W końcu trudno jest regularnie zbierać grupę ludzi pracujących/studiujących w zupełnie różnych godzinach i miejscach. A prowadzącym zdarza się także grać w *Prawdziwe Życie*, przez co – nie wiedzieć czemu – mają mniej czasu na *Rzeczpospolitą Trojga Tajemnic...*

Projekt przewidzieliśmy na ok. trzech lat, więc półmetek jeszcze (miejmy nadzieję) przed nami. I choć nie wszystko działa zgodnie z naszymi życzeniami – zaangażowanie graczy z nawiązką rekompensuje wszelkie trudności. ■

ROBERT „DIMZARD” BUJNIEWSKI

RZECZPOSPOLITA TROJGA TAJEMNIC

Spytano mnie kiedyś o to, jakie zalety ma *Rzeczpospolita Trojga Tajemnic*. Pierwszym, co nasunęło mi się na myśl, były słowa mojej matki: „Widzisz, masz kostki, a tu już połowa sukcesu”. „Czemu”, spytałem, „czemu miałyby one oznaczać połowę sukcesu?”. „Jest to połowa sukcesu, bo, trzymając je w dłoni i patrząc na nie, uśmiechasz się”.

Tym właśnie wyróżnia się dla mnie projekt *Rzeczpospolitej Trojga Tajemnic*. Mija już rok,

odkąd powstał, a on nieprzerwanie, gdy tylko o nim pomyślę, wywołuje uśmiech na mej twarzy. Czym różni się te właśnie LARP-y i sesje od innych? Niezwykłym zaangażowaniem ze strony graczy oraz twórców projektu; z kilkunastu LARP-ów i sesji, w których miałem okazję uczestniczyć, wszystkie były starannie przygotowanie, nie było praktycznie osoby, która czegoś by od siebie nie dawała poza samą obecnością. Każdy gracz w grupie

(Chorałowi), do której należą, ma swój strój, w którym gra – poczynając od wymyślnych żupanów, a kończąc na skromnym habicie. Nie jest to oczywiście jedyna strona przygotowań, część osób wyucza się naprawdę posiadanych przez postać umiejętności. Daje to podczas gry ciekawe efekty, przede wszystkim dlatego, że gracz jest świadomy swojej postaci, która nie jest już tylko kartką papieru zapisaną statystykami.

Każda z trzech kompanii ma swoją osobną specyficzną historię, a najciekawszym w tym wszystkich są właśnie LARP-y, w których udział biorą wszystkie kompanie wraz z osobami zaproszonymi. Wtedy też wspólne losy i życiowe drogi zaczynają się ze sobą przeplatać, tworząc naprawdę niesamowite sytuacje i wspomnienia.

Plusem tutaj jest otwartość projektu, w przeciwieństwie do wielu sesji czy LARP-ów, które zazwyczaj są mniej lub bardziej zamknięte lub też mają swoją hermetyczną grupę. Tutaj osoby chętne zawsze mogą wziąć udział w LARP-ie; właśnie z jednego z pierwszych LARP-ów powstała nowa grupa, ponieważ aż tak duże było zainteresowanie i zapotrzebowanie na dalszą grę. Nie myliłby się ten, kto stwierdziłby, iż projekt ten łączy ludzi, kontakt graczy nie ogranicza się tutaj tylko do sesji, lecz wychodzi daleko poza nie. Jeśli już mowa o samych grach – ich intensywność i chęć popchnięcia scenariusza do przodu bywa taka, iż gracze odprowadzając kolegę czy koleżankę z grupy grają nieprzerwanie choćby i idąc przez miasto. Same sesje powodują niezwykle wręcz przywiązanie się do siebie postaci gotowych poświęcić nawet życie, aby uratować towarzysza czy też własny honor.

Choć ciężko to ująć adekwatnymi słowami – *Rzeczpospolita Trojga Tajemnic* daje coś

więcej niż tylko zwykłą satysfakcję, można by nawet powiedzieć, że wciąga w specyficzny, charakterystyczny dla siebie sposób. Pamiętam nieraz takie sesje, gdzie po zakończeniu siadałem z błędnym wzrokiem, patrząc gdzieś daleko przed siebie i oddychając głęboko. Jedynie, co umiałem powiedzieć, to: „Łał, to było dobre, to było mocne, muszę ochłonąć”. Siedząc tak przy stole czy też goszcząc w Bazie Wrzeszcz GKF-u, gdzie odbywają się LARP-y, gracz poczuć się może jakby naprawdę przeniósł się do XVII wieku, poczuć może, że to, co robi i mówi, wybiega daleko poza miejsce, w którym się znajduje.

Pomijając sferę marzeń i gier, wartym znaczenia jest tu aspekt edukacji historycznej poprzez LARP-y, odgrywane historie toczą się w latach 1658–1659, czyli niełatwym dla Polski czasie; czasie, który budował nasz naród. Uczymy się też o tym, że znaczenie jednostki bywa ważne, że jedna osoba może wiele zmienić, a wspólnymi działaniami można zmienić tyle, aby zapisać się na kartach dziejów. Czymże by były nasze życie i świadomość naroduwa bez znajomości swych korzeni? Poprzez LARP-y udaje się dotrzeć do ludzi młodszych, a w tym przypadku połączyć przyjemne z pożytecznym. Projekt ten jest doskonałym przykładem, w jaki sposób od niewinnego pomysłu przenieść się do wielkiego projektu, który angażuje osoby o różnicy wieku sięgającej nawet ponad dwudziestu lat. Można śmiało powiedzieć, że ten projekt łączy pokolenia, ukazuje osobom o różnym wieku, jak przyjemnie spędzić czas. *Rzeczpospolita Trojga Tajemnic* ma w sobie wielki potencjał, który – jak na razie – jest bardzo dobrze wykorzystywany.

Tu na zakończenie szczególne gratulacje należą się twórcom tego dzieła, którymi są Piotr „Peter” Olszewski oraz Krzysztof „Shaman” Chmielewski. ■

ADAM CETNEROWSKI

BATTLESTAR GALACTICA

GRA NA BEZLUDNĄ WYSPĘ

Witam w drugiej odsłonie mojego cyklu recenzji gier planszowych. Dzisiaj mam przyjemność pisać o jednej z dwóch moich ulubionych planszówek. Gdybym miał trafić na bezludną wyspę z grupą przyjaciół i mógł zabrać jedną grę – to właśnie byłaby *Battlestar Galactica* (BSG).

Gra BSG jest oparta oczywiście na rewiacyjnym serialu o tym samym tytule. Świetnie też oddaje klimat paranoi, beznadziejności i pojedynczych chwil sukcesu. Jako ciekawostkę podam, że jest to gra tego samego autora co recenzowane poprzednio *Mansions of Madness*.

Podobne, choć nie tak skomplikowane gry, to: *Mafia*, *The Resistance*, czy *Shadows over Camelot*.

O co chodzi?

Każdy z graczy wciela się w jedną z postaci na pokładzie Galaktyki (czy szerzej – ludzkiej floty). Większość z nich ludzie, ale niektórzy mogą być ukrytymi cylonami. Celem ludzi jest dotrzeć na Ziemię. Celem cylonów jest powstrzymać flotę poprzez zniszczenie Galaktyki lub wyczerpanie zasobów floty.

Jak to działa?

Każdy z graczy wybiera jedną kartę postaci. Każda z postaci ma trzy specjalne zdolności (dwie pozytywne, jedną negatywną), zbiór umiejętności (w kilku z sześciu kategorii). Każda z postaci zajmuje też pozycję

w „łańcuchu sukcesji”, która determinuje, kto pełni rolę prezydenta, admirała i CAG (dowódcy myśliwców). Dodatkowo – niektóre postacie mogą pilotować myśliwce.

Na starcie oraz w połowie gry każdy z graczy ciągnie kartę lojalności, która określa, czy dany gracz jest człowiekiem czy cylonem. Ponieważ kart nie można ujawniać (poza wyjątkowymi sytuacjami), trzeba, obserwując grę innych, ustalić, kto działa na szkodę floty. Dodatkowo, w połowie gry może okazać się, że postać, która myślała, że jest człowiekiem – okazuje się być uspiętym agentem cylonów.

Tura gracza jest bardzo prosta. Dociąga karty umiejętności, porusza się na dowolny obszar i wykonuje jedną akcję. Następnie dociąga się kartę kryzysu. Każdy kryzys oznacza pewne wyzwanie dla floty – trzeba wybrać jedną z dwóch możliwości (obydwie są na ogół niekorzystne) lub zdać określoną próbę (niezdanie, a często nawet zdanie, ma negatywne konsekwencje). Zdanie próby polega na zagraniu zakrytych kart umiejętności do

puli i po przetasowaniu (aby nie było wiadomo, kto zagrał jaką kartę) zsumowanie wartości kart. Jeżeli wypadkowa liczba przekracza wartość progową – test jest zdany.

Po rozpatrzeniu kryzysu, przesuwa się statki cylonów według oznaczenia na karcie i (czasami) flota ludzi dokonuje obliczeń,



które przybliżają możliwość wykonania skoku do kolejnej planety. Gdy zbierze się odpowiednią liczbę takich obliczeń – flota skacze. W tym momencie admirał w tajemnicy ciągnie dwie karty planet i wybiera jedną z nich. Karty planet wiążą się z pewnymi konsekwencjami i przybliżają do Ziemi. Każda z nich ma liczbę określającą przebytą odległość i gdy ich suma przekroczy pewną wartość (zależnie od scenariusza) – ludzie zwyciężają (lub przechodzi się do ostatniego etapu rozgrywki).

Z punktu widzenia ludzi ważne jest radzenie sobie z nadarżającymi się kryzysami, pilnowanie, aby nie zabrakło żadnego zasobu, chronienie statków cywilnych, zwalczanie floty cylonów. Co może zrobić cylon, aby im zaszkodzić? Początkowo gracz będący cylonem będzie próbował subtelnie przeszkadzać – podejmie nieoptymalną decyzję, skłamie o kartach umiejętności na rękę, dorzuci niewłaściwą kartę do testu. W pewnym momencie – gdy uzna, że warto uderzyć mocniej albo czuje, że został wykryty – może albo wykonać akcję wprost szkodliwą dla ludzi (np. przesunąć statki cywilne na pole ze statkami cylonów) lub ujawnić się i przenieść do floty cylonów, gdzie ma możliwość działania bezpośrednio na szkodę ludzi.

Co o tym myślę?

Jak już wspominałem – BSG jest jedną z moich ulubionych gier. Jest ku temu kilka powodów. Po pierwsze, gra świetnie oddaje klimat serialu (który bardzo mi się podobał) i ma wiele smaczków. Po drugie, każda

rozgrywka jest inna dzięki licznym kartom postaci, bardzo grubej talii kryzysów i elementom losowym (karty planet, karty lojalności). Po trzecie, non-stop trwa interakcja – zawsze patrzysz, co robią inni, angażujesz się w każdą decyzję. Po czwarte, gra jest estetycznie bardzo ładna: plastikowe modele, karty ilustrowane kadrami z serialu.

Chciałbym poświęcić trochę miejsca na omówienie dodatków i zawartych w nich wariantów. Gra wprawdzie nie wymaga dokupienia dodatków (*Pegasus*, *Exodus*), ale na tyle rozbudowują one różnorodność gry i dodają tyle nowych możliwości, że osobiście nigdy nie grałbym bez nich. Co konkretnie wnoszą?

Elementy, których zawsze używam:

- dodatkowe postaci, karty kryzysu, planet;
- plansza *Pegasus* – daje kilka nowych lokacji;
- karty zdrady – to są dodatkowe karty umiejętności, w sumie niezbędne, gdy gra się innymi elementami z *Pegasus*;
- alternatywne zasady

floty cylonów – w wersji podstawowej flota cylonów może nie stanowić żadnego zagrożenia lub być niepokonana (zależnie od tego, jak podejną karty); używając tego dodatku, zawsze czuje się ich oddech na plecach, piloci się nie nudzą, a decyzje o skoku są jeszcze trudniejsze;

- dodatkowe karty lojalności (*personal goal*) – karty te utrudniają życie ludziom i zachęcają ich do ryzykownych zadań, co może dalej zaciemnić kwestię prawdziwej lojalności gracza.

Elementy, których używam czasami:

- przywódcy cylonów – grając co najmniej



w czwórkę (i zawsze przy siedmiu osobach) jeden z graczy może być przywódcą cylonów. Nie ciągnie on karty lojalności (w końcu wiadomo, kim jest), ale ciągnie on specjalną kartę, która określa, komu sprzyja (tj. czy wygra z ludźmi, czy z cylonami) Stawia mu też dodatkowe wyzwanie, które wymusza na nim grę na dwa fronty. Ponieważ gra przywódcą jest bardzo trudna, a mało skuteczny przywódca destabilizuje grę, używam tego wariantu tylko z doświadczonymi graczami.;

- karty lojalności (*final five*) – nie przekonały mnie te karty, więc testowałem je dopiero raz; ciężko mi wydać jednoznaczną opinię.

Każdy z dodatków wprowadza nowy sposób zakończenia gry. O ile w podstawowej wersji ludzie wygrywali po wykonaniu dodatkowego skoku po przebyciu ośmiu jednostek odległości, to dodatki wprowadziły następujące scenariusze alternatywne:

- *Nowa Caprica (Pegasus)* – po przebyciu siedmiu jednostek ludzie osiadają na Nowej Capricie i zostają zniewoleni przez cylonów. Wykłada się nową planszę reprezentującą planetę. Postacie poruszają się po tej planszy próbując uratować/zniszczyć cywilne statki do momentu przybycia Galactiki. Potem należy podjąć decyzję o tym, kiedy odlecieć z tą częścią floty, którą udało się uratować. Nie lubię tego wariantu, bo na sam koniec gry zmienia jej zasady, nie wniósłszy nic fajnego.

- *Crossroads (Exodus)* – podczas gry postacie (także cyloni) zbierają punkty traumy; gdy gra zbliża się do końca, każdy z graczy

próbuje „przetrawić” tę traumę. Jeżeli mu się nie uda, jest eliminowany z gry. Dodatkowo w tym wariantcie występują bohaterowie niezależni, którzy mogą pomóc lub przeszkodzić flocie. Ten wariant ma swoje przyjemne momenty (rozgrywanie traumy), ale wymaga dużo dodatkowego wysiłku (wykładanie NPC-ów, czytanie ich zdolności, zarządzania żetonami traumy). Może też skutkować eliminacją gracza, co nie ma miejsca na żadnym innym etapie gry (po zabiciu postaci gracz wybiera nową postać).

Komu polecam?

Największą wadą BSG jest wprowadzanie nowych graczy. Zasady podstawowe są bardzo proste, ale strategia gry, szczególnie gdy jesteś cylonem, jest bardzo trudna. A że nie można uniknąć sytuacji, gdy nowicjusz jest cylonem, pierwsza gra może być... kuriozalna.

Nie jest to też gra dla osób, które nie lubią konfliktu. Tu będą padać oskarżenia o bycie cylonem (słuszne lub nie), będą zagrywane „świnie” (np. wrzucenie do więzienia), będą kłótnie o właściwą drogę. Nie jest to też krótka gra – trzeba liczyć na 2–3 godziny intensywnej zabawy wymagającej pełnego zaangażowania. Dodatkowo istnieje tu duża losowość, więc liczy się myślenie taktyczne i umiejętność radzenia sobie z losem.

Po wielkim sukcesie, jakim okazała się „Battlestar Galactica” na Nordconie 2012 (i przerażeniu, gdy okazało się, że gry nie ma na stanie), Klub wzbogacił się o BSG wraz dodatkami. ■



SOKÓŁ & ARCHIBALD

GWÓZDZ NUMERU

DZIEŃ GOBLINA

Każdy z nas zna te stworzenia. Każdy z nas niejednokrotnie wycierał sobie słowem „goblin” usta – ale czy ktokolwiek wie, kto to lub co to jest? Według definicji są to przemiłe włochate stworzonka o zielonym zabarwieniu, długich uszkach, pocziwych mordkach, ślicznych łapkach z krótkimi paznokietkami... Hehe. No tak, pożartowaliśmy sobie, ale aż się mdło zrobiło... Otóż o goblinach można powiedzieć, że co autor i jego świat, to obyczaj. Wyciągnąwszy z tego średnią, można stwierdzić, że gobliniska brać charakteryzuje się przede wszystkim niemyciem lub zażywaniem kąpieli w czymś, czego składu przestraszyliby się nawet czciciele Nurgła. Wiecznie kłótlive wredne stworzenia, które zasady grupy i braterstwa uznają tylko w sytuacji, gdy jest ktoś większy do skopania.

A teraz Was zaskoczę. Gobliny mają nawet swój dzień w kalendarzu majowo/inkowo/tolkienowo rozmytym. Otóż w tym tysiącleciu przypadł na sobotę 2 marca. A jakież miasto bardziej niż Gdańsk pasowało do imprezy łajdackiej na zielono? A jakie miejsce, jak nie ROCKOUT, pasowało na wieczorne upodlenie się? No i co zrobili ludzie z GKF-u pod

wezwaniam oddziału Larpowników pierwszej linii? Obrali przywódczynię wszelkiego chaosu – Paulinę – i ruszyli na imprezę.

Pierwszy rzut oka na sceneryę. Rockout bez przystrajania wygląda, jakby niejeden goblin w nim gniazdo założył, ale to co zrobili z nim zielonoskórzy – to drugie. Sceneria jak z grotu Szeloby, na przekąskę przysmaki gobliniskie w postaci krwistych szczeniacków na liściu sałaty z ziemniakiem i cebulą (a co, nawet goblin nie chce mieć szkorbutu). Wszędzie po ścianach pełzały pająki, z którymi nawet arachnofobiczna barmanka się przyjaźniła. Nietoperzy wokół było więcej niż zwykle. Z jednym wyjątkiem. Tego wieczoru większość przysiadła na ścianach i sufitach. Jak to bywa w takich spędziarskich miejscach – na ścianie wyświetlane było HALL OF FAME najznamienszych goblinów. No, jednym słowem: przytulna chatka dla zielonego gobaska.

Pierwsi goście i pierwsze zielone twarze. Jeśli byłeś bladą twarzą, to byłeś mniejszością społeczną, braną przez co poniektórych za szpiega (elfa, hobbita lub innego światłego pomiota). Maści natomiast i odmian gobliniskich było do wyboru do koloru. Oczywiście





królowała zieleń i jej odcienie, ale można też było spotkać czerwonego osobnika z krainy wyższej (za bardzo się opalił na słońcu lub raczej w blasku lawy wulkanicznej) lub fioletowego (za bardzo się upalił zielskiem „nie chcę wiedzieć, co zawierało”). Niektóre osobniki były opancerzone i uzbrojone, ale na wejściu pozwalano im zatrzymać jedynie pancerz.

Jak to bywa na takim spędzie gobliniskim – atrakcji było pod dostatkiem. Każdy na wstępie otrzymywał swój egzemplarz WYJNIKA. Jak się później okazało: niektórzy (w tym ja sam) tak wyli, że dostali chrypy – i dopiero wtedy się klimatycznie rozmawiało. W międzyczasie zrobiło się wesoło, rozłożono gry i zaczęły się igrzyska. W Mordorze (sala na górze) odbywało się szkolenie z zasad typowej zabawy gobliniskiej BLOOD BOWL, w którym – przy okazji powiem – sam brałem udział (oczywiście jako uczeń). Szkolenie prowadził jeden z gobliniskich szamanów – Bran. Obok przy tym samym stole inna grupa grała w, szczerze mówiąc, nieznaną mi grę; ale z tego, co odczułem, bawili się przednio. Tu muszę powiedzieć, że jedyne, czego brakowało, to światła. Niestety, półmrok i tylko jedna mała lampka na dość spore pomieszczenie sprawiła, że trzeba było niezłe wyterzać gałki oczne. Kulminacją i finałem igrzysk była gra elity w Kragmortha'e. Dla tych, co nie wiedzą, czym jest pozycja, powiem tylko tyle:

ubawiłem się, obserwując gracza, który – symulując uraz ręki i trzymając jednocześnie kartę na udzie – musiał wychylać się, aby przesunąć swój pionek na planszy. Po drugiej stronie stołu koleżanka musiała operować swoją postacią na planszy, mając brodę przyciśniętą do blatu stołu. Ekwilibrystyka pełną parą!

Jedną z głównych atrakcji wieczoru były otrzęsiny świeżego narybku GKF-u. Było nas w sumie ośmioro, prowadzonych spętanych przez całą grotę do Mordoru. W tym miejscu należy powiedzieć, że rzadko można doświadczyć takich klimatów, jakim nas poddano. Szamani w strojach pierwsza klasa, klimatycznie oświetlona, przybrana i zadymiona jaskinia z nie powiem czym na stole, ale dla prawdziwego goblina to przysmaki. Za stołem natomiast przebrany za kapłana PiPiDżej. Próby były przemyślane, strawa znośna, a przysięga* i tak za trudna dla goblina. Po wszystkim wielkie WAAAAAAGHHHHH!!!! odznaczenie „nowych” barwami wojennymi i powtórne WAAAAAAGHHHHH!!!! (ledwo na drugi dzień mówiłem).

Kolejnym punktem wieczoru był, oczywiście jak to na „balu przebierańców”, konkurs strojów. A było o co się bić. Wszystkie nagrody sponsorował klub Rockout, a ich odbiór odbywał się w barze, zazwyczaj z nalewką. Cały konkurs przebiegłby gładko, gdyby nie



dwa incydenty. Pierwszym z nich była próba uczestnictwa półgoblina-półelfa, a drugim – samego elfa!!! O dziwo: elfica nawet wygrała jakąś nagrodę. No cóż, widać nawet u goblinów panuje powiedzenie: „Coby życie miało smaczek – raz goblinka, raz elfiaczek”.

Po konkursie strojów nastąpił pokaz ogni. Ja to wstrętne elfy mają w zwyczaju – również i tu próbowały sabotażu. Najpierw ich mordokleci szamani zepsuli pogodę (temperatura blisko zera, porywisty wiatr i zacinający deszcz). Potem, jakby tego było mało, wynajęli gnomy, które zepsuły samogrające tam-tamy. No, ale nie ma to tamto: gobliny pokazały, że mają do czego uszy przyczepić. Z pomocą przyszedł zwycięzca konkursu strojów i w stylu McGrajwera wyczarował muzykę do występu. Samego przedstawienia nawet pogoda nie zepsuła. Pokaz sprawił niesamowite

wrażenie, no i ciepłej przy pochodniach się zrobiło.

Zabawa trwała do bladego świtu, a ostatni uczestnicy tak się zasiedzieli, że musieli w przyspieszonym tempie uciekać do swoich nor, co by ich słońce nie zastało odkrytych.

Podsumowując: i ja tam byłem, miód i wino piłem. Wyśmienicie się bawiłem, a wy którzy to czytacie i byliście tam z nami:

WAAAAAAAAAGHHHHHHHHH !!! ■



* ŚLUBOWANIE GOBLINÓW

My, najplugawsze ze stworzeń,
obnoszące się ze swą zgnitozieloną, przyrodzoną nam, ohydą
i dziką agresją wobec wszelakich przejawów światła i jasności,
uroczyście przysięgamy na dawno zgnite truchta naszych przaszczurów
oraz dziedziczną plugawość naszego potomstwa,
że naszą nową jaskinię, Giekaefem zwaną, zawsze będziemy strzec i chronić,
a nasze nowe plemię, zwane Fandomem, godnie będziemy reprezentować.
W imprezach klubowych nader aktywnie uczestniczyć obiecujemy,
na Nordcon postaramy się wyruszać, a i pewnie aktywnie go wspierać,
podobnie jak rozmaite działania w Maciusiu i na Brzozowej.
Książki do biblioteki oddawać będziemy, mimo wrodzonego oporu, w terminie.
Comiesięczny klubowy Informator czytać uważnie spróbujemy,
a może też od czasu do czasu zdarzy się nam w nim coś napisać.
Gdybyśmy zaś owo ślubowanie złamać mieli,
kierując się naszą podłą naturą i lenistwem wrodzonym,
niech ropa zaklei catkiem nasze kaprawe oczka,
skóra zlezie z nas niczym igły ze świątecznego drzewka,
zabraknie nam robali i mięsiva z końskim DNA w naszych spiżarniach,
nasze przytulne nory niech zostaną wyremontowane za fundusze unijne
i niech dopadną nas podłe elfy i inni, im podobni, ulizani celebryci.
Niechaj w wytrwaniu w powyższej przysiędze dopomogą nam nasi wierni
druhowie, czyli ciemność, zgnilizna i brzydota.
Oby was wszystkich pogięto i nie odpuścilo,
howgh!

ZAPOWIEDZI WYDAWNICZE

JANUSZ PISZCZEK

UZUPEŁNIENIE KWIETNIA

Przestrzeń prawdopodobieństwa (Probability Space) – Nancy Kress

Data wydania: 15 kwietnia 2013

Wydawca: Almaz

Duch Czasu – Mirosław P. Jabłoński

Data wydania: 16 kwietnia 2013, Wznowienie

Wydawca: Solaris

Cena: 29,99

Zarzewie buntu (Seeds of Rebellion) – Brandon Mull

Data wydania: 17 kwietnia 2013

Wydawca: MAG

Cena: 35

W Perseuszu (Вторжение в Персей) – Siergiej Sniegow

Data wydania: 17 kwietnia 2013, Wznowienie

Wydawca: Solaris

Cena: 29,99

Wielki Północny Ocean. Księga II. Kosmos – Katarzyna Szelenbaum

Data wydania: 17 kwietnia 2013

Wydawca: G+J

Cena: 31,90

Szubienicznik – Jacek Piekara

Data wydania: 17 kwietnia 2013

Wydawca: Otwarte

Cena: 40,70

Spryciarz z Londynu (Dodger) – Terry Pratchett

Data wydania: 17 kwietnia 2013

Wydawca: Rebis

Cena: 39,90



Punkt cięcia – Michał Cholewa

Data wydania: 17 kwietnia 2013

Wydawca: Ender

Cena: 34,90

Przedsięzycowi. Tom II – Anna Kańtoch

Data wydania: 17 kwietnia 2013

Wydawca: Powergraph

Cena: 42

Pętla wstecznego czasu**(Кольцо обратного времени) – Siergiej Sniegow**

Data wydania: 17 kwietnia 2013, Wznowienie

Wydawca: Solaris

Cena: 29,99

Ostateczny argument królów**(Last Argument of Kings) – Joe Abercrombie**

Data wydania: 17 kwietnia 2013

Wydawca: MAG

Cena: 49

Krwawa jutrznia – Mariusz Wollny

Data wydania: 17 kwietnia 2013

Wydawca: Otwarte

Cena: 39,90

Klucze do więzienia demonów**(Keys to the Demon Prison) – Brandon Mull**

Data wydania: 17 kwietnia 2013

Wydawca: W.A.B.

Cena: 44,90

Klątwa opali (Terrier) – Tamora Pierce

Data wydania: 17 kwietnia 2013

Wydawca: Jaguar

Cena: 43,90

Gwiazdozbiór Psa (The Dog Stars) – Peter Heller

Data wydania: 17 kwietnia 2013

Wydawca: Insignis

Cena: 39

Angelfall (Angelfall) – Susan Ee

Data wydania: 17 kwietnia 2013

Wydawca: Filia

Tam i z powrotem. Podróż. Tom 2 – Tomasz Duszyński

Data wydania: 24 kwietnia 2013

Wydawca: Paperback



Zakaz wjazdu – Czesław Białczyński

Data wydania: 25 kwietnia 2013, Wznowienie

Wydawca: Solaris

Cena: 29,99

Podpalaczka (Firestarter) – Stephen King

Data wydania: 26 kwietnia 2013, Wznowienie

Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz

Ołowiany świt – Michał Gołkowski

Data wydania: 26 kwietnia 2013

Wydawca: Fabryka Słów

Cena: 37,90

Ucieczka Eisensteina**(The Flight of the Eisenstein) – James Swallow**

Data wydania: 19 kwietnia 2013

Wydawca: Fabryka Słów

Iskra (Spark) – Amy Kathleen Ryan

Data wydania: 17 kwietnia 2013

Wydawca: Jaguar

Cena: 37,90

Ambasadoria (Embassytown) – China Miéville

Data wydania: 2013

Wydawca: Zysk i S-ka



WSTĘPNE ZAPOWIEDZI MAJA

Fulgrim (Fulgrim) – Graham McNeil

Data wydania: 6 maja 2013

Wydawca: Fabryka Słów

Skrzydła czarodzieja (A Wizard's Wing) – T.A. Barron

Data wydania: 8 maja 2013

Wydawca: G+J

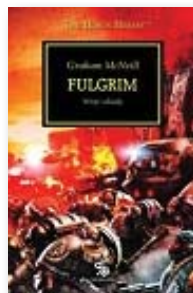
Cena: 31,90

Korzenie Niebios (Le radici del Cielo) – Tullio Avoledo

Data wydania: 8 maja 2013

Wydawca: Insignis

Cena: 39,99



Wilczy trop (Cry Wolf) – Patricia Briggs

Data wydania: 10 maja 2013

Wydawca: Fabryka Słów

Cena: 42,90

Płyńcie łzy moje, rzekł policjant**(Flow My Tears, the Policeman Said) – Philip K. Dick**

Data wydania: 14 maja 2013, Wznowienie

Wydawca: Rebis

Cena: 49,90

Niszczyciel światów**(Destroyer of Worlds) – Larry Niven, Edward M. Lerner**

Data wydania: 14 maja 2013

Wydawca: Solaris

Cena: 44,90

Cios łaski (Mercy Kill) – Aaron Allston

Data wydania: 16 maja 2013

Wydawca: Amber

Cena: 37,80

Wampir z MO – Andrzej Pilipiuk

Data wydania: 20 maja 2013

Wydawca: Fabryka Słów

Adamantowy miecz – Dominik Sokołowski

Data wydania: 21 maja 2013

Wydawca: Rebis

Cena: 34,90

Złoty wiek SF. Tom I

Data wydania: 23 maja 2013

Wydawca: Solaris

Diablo III: Zapada ciemność, rodzą się bohaterowie**(Diablo III: Heroes Rise, Darkness Falls)**

Data wydania: 31 maja 2013

Wydawca: Fabryka Słów

Cena: 37,90

Gra o Ferrin – Katarzyna Michalak

Data wydania: 17 maja 2013, Wznowienie

Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz

Powrót do Ferrinu – Katarzyna Michalak

Data wydania: 17 maja 2013

Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz

Sklepik z marzeniami (Needful Things) – Stephen King

Data wydania: maj 2013

Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz





GŁOSOWANIE NA SFINKSA

3 marca ruszyło głosowanie w plebiscycie Nagrody SFINKS na najlepsze powieści, opowiadania i książki autorów polskich i zagranicznych wydane w Polsce w 2012 roku. Głosowanie trwa do 1 czerwca i odbywa się internetowo. Głosować można na 1–3 utwory w następujących kategoriach: książka roku (nominowane są wszystkie wydane książki – wznowienia, antologie, zbiory, powieści, premiery itd.); polska powieść roku; zagraniczna powieść roku; polskie opowiadanie roku; zagraniczne opowiadanie roku. Każdy głos jest równoważny. Nagroda SFINKS to plebiscyt na najlepsze utwory wydane w Polsce w roku poprzedzającym głosowanie. Jest przyznawana od roku 1995; wręcza się ją trzeciego dnia corocznego Międzynarodowego Festiwalu Fantastyki w Nidzicy (będzie to 28 czerwca).



wg: www.gildia.pl

NOMINOWANI DO NEBULI, BRADBURY’EGO I NORTON

Science Fiction and Fantasy Writers of America ogłosiło listę nominowanych do nagrody Nebula za 2012 rok, nominowanych do nagrody Ray Bradbury Award for Outstanding Dramatic Presentation oraz listę nominowanych do nagrody Andre Norton Award for Young Adult Science Fiction and Fantasy. Wiadomo już, że The Forty-Eighth Nebula Awards Weekend będzie miał miejsce w dniach 16–19 maja 2013 roku w San Jose. Wówczas ogłoszeni zostaną laureaci tej nagrody za rok 2012.



wg: www.gildia.pl



HUGO AWARD

FINALIŚCI HUGO I CAMPBELLA

Znana jest lista finalistów tegorocznej Nagrody Hugo – jednego z najbardziej prestiżowych wyróżnień w branży fantastycznej – oraz nagrody Johna W. Campbella (dla najlepszych debiutów literackich). Została ona ogłoszona 30 marca br. Laureaci obu nagród zostaną ogłoszeni 1 września, podczas ceremonii Nagrody Hugo, która odbędzie się w trakcie tegorocznego World Science Fiction Convention (Worldcon) w San Antonio (Teksas) w dniach 29.VIII–2.IX.

wg: www.gildia.pl

NOMINACJE DO STOKERA

The Horror Writers Association ogłosiło listę utworów nominowanych do nagrody Brama Stokera za rok 2012, która jest przyznawana dla najlepszej literatury grozy.

wg: www.gildia.pl

DISNEY ZAMYKA LUCASA (CZĘŚCIOWO)

LucasArts, studio zajmujące się produkcją gier (a przede wszystkim tytułów powiązanych z uniwersum *Gwiezdných Wojen*), zostało zamknięte. Anulowano również projekty *Star Wars 1313* oraz *Star Wars: First Assault*.

wg: www.gildia.pl

KOLEJNY KOSIK

17 kwietnia to data pojawienia się w sprzedaży kolejnej pozycji z kultowej młodzieżowej serii Rafała Kosika: *Felix Net i Nika* oraz *Nadprogramowe Historie*. Książka stanowi zbiór ośmiu opowiadań, z których cztery były wcześniej publikowane w zeszytach dostępnych na konwentach fantastyki lub targach książki.

wg: www.gildia.pl



CARRIE SIĘ ZBLIŻA...

Jesienią do kin trafi remake horroru z 1976 r. pod tym samym tytułem. Pierwszą powieść Stephena Kinga tym razem na ekran przenosi Kimberly Pierce, reżyserka filmu *Nie czas na łzy*. W internecie niedawno pojawił się właśnie trailer nowej *Carrie*.

wg: www.gildia.pl



NIEZWYCIĘŻONY AUDIOBOOK

W trzeciej dekadzie marca miała miejsce premiera audiobooka z *Niezwykłym* Stanisława Lema – bardzo dobrze opracowanego pod względem dźwiękowym.

wg: www.gildia.pl

FINAŁ HOBBITA – Z POŚLIZGIEM

Premiera trzeciego filmu o przygodach Bilba została przesunięta na grudzień 2014 r., mimo że pierwotnie miała odbyć się w połowie lipca tegoż roku.

wg: www.gildia.pl

SERIAL WSZECHCZASÓW?

HBO rozpoczęło emisję trzeciego sezonu *Gry o tron* oraz oficjalnie zamówiło sezon czwarty.

wg: www.gildia.pl

PIĄTE KLONY

W połowie kwietnia na kanale Cartoon Network rusza emisja piątego sezonu serialu animowanego *Gwiezdne Wojny: Wojny Klonów*. Produkcję można oglądać od poniedziałku do piątku o godzinie 20:15.

wg: www.gildia.pl



UROK FILMÓW (PRAWIE) SZMATŁAWYCH

Noc żywych trupów George'a A. Romero otworzyła 4 kwietnia Przejąd Filmów Klasy B, czyli Moico Enjoy Movies w kinie Nowe Horyzonty we Wrocławiu.

wg: www.gildia.pl

TRWAJĄ PRACE NAD KOLEJNYMI CZĘŚCIAMI AVATARA

...i właśnie o tym opowiadał James Cameron w wywiadzie dla portalu Play Goes Strong.

wg: www.gildia.pl

W HOŁDZIE SAPKOWI

Zapowiadana przez Wojciecha Sedeńkę już w zeszłym roku antologia rosyjskich i ukraińskich pisarzy pt. *Opowieści ze świata wiedźmina* – będąca swoistym hołdem dla autora bardzo popularnej w Rosji sagi wiedźmińskiej – pojawiła się w księgarniach. Utwory w niej zawarte są zróżnicowane gatunkowo i nacechowane indywidualnym stylem każdego z pisarzy. W tomie znalazło się osiem tekstów, autorstwa m.in.: Leonida Kudriawcewa, Władimira Wasiljewa, Marii Galiny i Andrieja Bieganina.

wg: www.gildia.pl



PLANETY NAD HEŁMEM

Zostało ujawnione kolejne domowe planetarium od firmy Sega Toys Homestar. Tym razem w rolę projektora wcieli się głowa Darth Vadera. Planetarium ma wyświetlać ok. 10 000 gwiazd naszej Galaktyki. Osoby, które chciały ozdobić ściany i sufity swoich domów projekcją ciał niebieskich z uniwersum *Star Wars*, muszą zadowolić się wyświetlanym obok gwiazd wizerunkiem TIE Advanced. Miłośnicy GW spoza Japonii muszą na razie obejść się smakiem, gdyż Darth Vader Homestar Planetarium jest w tej chwili sprzedawane wyłącznie na terenie Kraju Kwitnącej Wiśni. Poprzednim produktem STH rodem z odległej galaktyki był projektor umieszczony w R2D2.

wg: www.gildia.pl

NA SERIO O CZŁOWIEKU-NIETOPERZU

Ukazał się zbiór szkiców publicystycznych *Batman i filozofia. Mroczny rycerz nareszcie bez maski*. Redakcja: Robert Arp i Mark D.White; tłumaczenie: Olga Kwiecień-Maniewska; wydawnictwo: Editio.

wg: www.gildia.pl

SKORO „GEORGE ZMARNOWAŁ JEJ KARIERĘ”...

Preprodukcja VII epizodu *Gwiezdnych Wojen* trwa, a tymczasem magazynowi „Palm Beach Illustrated” udało się uzyskać potwierdzenie plotek o występie w nowym filmie od samej Carrie Fisher.

wg: www.gildia.pl



DRUGI WARSZAWSKI POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

W filmie *Warszawa 1935* można zobaczyć, jak jedna z najelegantszych (wówczas!) europejskich stolic wyglądała ponad 70 lat temu (m.in. ul. Marszałkowska, Starówka, dzielnica żydowska). Twórcy tej komputerowej rekonstrukcji pracowali nad swoim dziełem ponad cztery lata (dokumentację do filmu zbierano przez parę miesięcy). Użyto tej samej technologii, co przy *Mieście ruin*. Krótkometrażówka wyprodukowana przez Newborn Studio trafiła do kin w połowie marca.

wg: www.gildia.pl

PLANY DEL TORO

Podczas rozmowy z „Total Film” Guillermo Del Toro zdradził ogólny zarys nowego horroru, mogącego trafić do kin w przyszłym roku. *Crimson Peak* to gotycki romans, którego akcja rozgrywać się będzie na dwóch płaszczyznach – w Ameryce z przełomu XIX i XX wieku oraz w kumbryjskiej posiadłości znajdującej się w Anglii. Film ma być opowieścią o duchach, łamiącą jednocześnie konwencję typowego gotyckiego romansu.

wg: www.gildia.pl

FANI SW MUSIELI POCZEKAĆ

Wydawnictwo Amber przesunęło premierę *Dartha Plagueisa* – z samych walentynek na termin o miesiąc późniejszy.

wg: www.gildia.pl



SWOISTY „POJEDYNEK NA WAMPIRY”

W pierwszych dniach kwietnia dwie komercyjne telewizje wyświetliły prawie jednocześnie dwa skrajnie różne filmy podejmujące wątek nieumarłych krwiopijców. Większa i bardziej znana zadowolona się jedną z części *Sagi Zmierzch* – nastolatki na pewno były zachwycone. Mniejsza i mniej znana przypomniała czarno-gorzka komedię *Cień wampira* – opartą na fantastycznym założeniu, iż podczas realizacji niemego arcydzieła *Nosferatu* – *Symfonia grozy* arcy mistrz niemieckiego ekspresjonizmu obsadził w głównej roli... prawdziwego wampira.



jpp

POSZUKIWANIA CIEMNEJ MATERII TRWAJĄ...

Magnetyczny Spektrometr Alfa (AMS) – zbudowany w CERN pod Genewą i wysłany dwa lata temu na Międzynarodową Stację Kosmiczną – odkrył strumień antyelektronów, które mogą być namacalnym śladem ciemnej materii; wyniki zostaną potwierdzone za kilka miesięcy.

jpp

NAUKOWO I GDAŃSKO

Inscenizacja obsypanej nagrodami książki Anny Czerwińskiej-Rydel *Ciepło-zimno. Zagadka Fahrenheita* od 7 kwietnia znalazła się w repertuarze gdańskiego Teatru Miniatura. Młodzi (i nie tylko) widzowie mieli okazję przenieść się do laboratorium chemiczno-fizycznego, w którym gdańszczanin Daniel Gabriel Fahrenheit opowiada o swoim życiu – przy okazji eksperymentując i pokazując widzom tajemnicze folki. Adaptacją książki i reżyserią spektaklu zajął się Michał Derlatka, który zaprosił do współpracy chemika Przemysława Mietlarka, którego zadaniem było przygotowanie odczynników i sprawienie, by laboratorium było jak najbardziej realistyczne.



wg: www.trojmiasto.pl

FASCYNUJĄCY BŁYSK

Czarna dziura w galaktyce odległej o 47 milionów lat świetlnych spowodowała rozerwanie obiektu o masie mniejszej niż gwiazdowa. Ciałem tym był albo mały brązowy karzeł („nieudana gwiazda”), albo wyjątkowo duża planeta („super-jowisz”). O rezultatach obserwacji błysku rentgenowskiego poinformowała we wtorek Europejska Agencja Kosmiczna (ESA). Badania przeprowadził dr Marek Nikołajuk z Uniwersytetu w Białymstoku, we współpracy z prof. Rolandem Walterem z Uniwersytetu Genewskiego w Szwajcarii. Przy okazji może być to dowód na istnienie planet poza Drogą Mleczną.

wg: www.interia.pl

INFORMATYK ODKRYŁ PLANETĘ

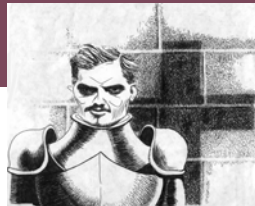


Odkrywcą jednej z planet pozasłonecznych jest Rafał Herszkowicz, astronom amator ze Zgierza. Planetę odkrył dzięki analizie danych z kosmicznego teleskopu Keplera, a także dzięki portalowi OdkrywcyPlanet.pl. Amatorzy analizują na nim dane i wskazują tzw. kandydatki na planety. Potem profesjonalni astronomowie potwierdzają ich istnienie. O samej planecie wiadomo, że nazywa się PH2b

i jest podobnym do Jowisza gazowym gigantem oddalonym od nas o ponad 1200 lat świetlnych. Znajduje się w tzw. strefie zamieszkiwanej – czyli w rejonie, w którym może istnieć sprzyjająca życiu woda w stanie ciekłym. Taka woda może jednak występować nie na samej planecie, a na którymś z teoretycznie istniejących księżyców ją okrążających.

wg: www.polskieradio.pl

OKRUCHY OGANA



KORSPONDENCA 40

KINO OBYCZAJOWE PO POLSKU,
CZYLI NIEULOTNE I DROGÓWKA

Ferie zimowe były dla mnie okazją do obejrzenia dwóch najnowszych polskich filmów podejmujących tematykę społeczno-obyczajową. Jeden podobał mi się bardzo, drugiego nie rozumiałem za grosz. Poniżej garść wrażeń z obu.

Po pierwsze: **Nieulotne** Jacka Borucha, ze wschodzącą gwiazdą polskiego kina – naszą lokalną odpowiedzią na Leonarda di Caprio – Jakubem Gierszałem. To jest właśnie to nieporozumienie. Film ten skomentować można jednym zdaniem: po co się takie coś kręci? I odpowiadam sam sobie: właściwie chyba tylko po to, żeby mogło się zareklamować miasto, które dołożyło się do jego wyprodukowania. W tym konkretnym wypadku padło na Kwidzyn, do którego na kilka filmowych minut przybywa główna bohaterka (Magda Berus) i gdzie spotyka się ze swoim ojcem taksówkarzem (Andrzej Chyra). A co poza tym?

Poza tym mamy wydumaną (z rozpędu chciało się mi napisać „wydymaną”) historyjkę o tragicznych konsekwencjach wakacyjnej miłości dwojga studentów, którzy spędzają wakacje w Hiszpanii: on jest jakimś tam krewnym właścicieli winnicy, a ona – pracując w tejże winnicy – zarabia na utrzymanie w Polsce. Wszystko układa się cudownie aż do niespodziewanego spotkania chłopaka z właścicielem ziemi, na której znajduje się staw, w którym młodzian lubi nurkować. Naruszenie świętego prawa własności i sprzeczka z posiadaczem majątku mają swoje poważne konsekwencje (napisałbym jakie, ale nie

chcę spoilerować), które stały się powodem zniszczenia dobrych relacji zakochanych. Na dodatek – jak to w miłości młodych bywa – radosny seks pociąga za sobą wiadome konsekwencje. Chłopak nie potrafi poskładać swojego życia po tym, co zaszło w Hiszpanii; dziewczyna ma go za samoluba, który zostawia ją z poważnym kłopotem; również jej ojciec (matka nie żyje) nie nadaje się na pocieszyciela ciężarnej córki – słowem: było miło, ale się skończyło. Polskie sceny filmu (czyli jakieś 2/3 historii) to ciąg rozedrganych szamotanin bohaterów, którzy zostali przeorośnięci przez tzw. życie i muszą szybko do niego dorosnąć. No po prostu litość i trwoga.

Zmęczył mnie ten film i nawet fajna ambientowa muzyka Daniela Blooma nie potrafiła uratować tego obrazu w moich oczach. Nigdy nie przepadałem za tzw. głównym nurtem, ale w kinie czasami potrafił on się bronić interesującymi zdjęciami, zaskakującym montażem etc., etc. A tutaj nawet Hiszpania wypadła błado, niczym ze starej kreskówki o Don Kichocie (wielkie, pustawe przestrzenie, tylko wiatraków brakowało). Odradzałbym Wam wyprawę do kina na ten film – gdyby nie to, że już go chyba nie grają. I bardzo dobrze!!!

Drogówka to obraz, który potwierdza opinię o Wojtku Smarzewskim jako twórcy zgłębiającym najmroczniejsze zakamarki ludzkiej duszy. W *Weselu*, a potem w *Domu złym*, pokazał prawdziwy pazur – portretując zakłamanie, w którym żyją bohaterowie (wcale nie

jacyś wybrańcy losu, ale typowi everymani) oraz tragiczne konsekwencje ich namiętności (z perspektywy czasu *Wesele* wcale nie wydaje się już tak bardzo wyspiańskie, jak o nim sądzono tuż po premierze). W najnowszym filmie jedynie rozwinął wypracowaną wcześniej metodę – i stworzył dzieło, co tu dużo mówić, wstrząsające.

Można *Drogówkę* odczytywać jako pamflet na przekupnych policjantów, na aferystów-polityków, a wreszcie – na układ, który tworzą chciwi politycy, szemrani biznesmeni i sprzedajni przedstawiciele wymiaru sprawiedliwości, pętający swoimi interesami wszystkie dziedziny życia. Ale powiedzieć o tym filmie tylko tyle, to zdecydowanie za mało. Bo rzeczywiście nie brak w *Drogówce* obrazów potwierdzających pisowską wizję III RP, ale polityczne ostrze krytyki tego dzieła nie jest jedyne i chyba nawet nie najważniejsze.

Mamy tu bowiem do czynienia (podobnie jak w poprzednich filmach Smarzowskiego) z moralitetem; brutalnym, ale jednak z moralitetem. I nie chodzi tylko o to, że stróża prawa w tym filmie sami je łamią i różnią się od ściąganych przestępców (zwłaszcza drogowych) jedynie tym, że noszą mundury. Rzecz w tym, że nikomu już tak naprawdę nie zależy na tym, żeby tę sytuację zmienić. A jeśli ktoś próbuje naruszyć układ, to jest bezwzględnie przezeń likwidowany. I żeby nie było złudzeń: policjant Król (światny Bartek Topa!) podejmuje walkę nie dlatego, że doznał nagłego nawrócenia, ale czyni tak, bo zagrożone jest jego życie. Samo zaś ludzkie życie też nie jest wiele warte dla tych, co kontrolują ten układ. Stara wojskowa zasada mówi: „ofiary muszą być”. W świecie podglądanym przez Smarzowskiego przed złożeniem ofiary z cudzego życia nikt się nie cofa.

Czy to naprawdę jest rzeczywistość, w której żyjemy, czy Smarzowski jedynie przerysowuje ją, by zepsuć nam humor? A może po prostu twórca cierpi na mizantropię? Nie potrafię rozstrzygnąć tych wątpliwości. Na

prawo najnowszy film wpisuje się w obraz świata konsekwentnie kreowany przez reżysera w kolejnych dziełach. Nie wystawia on swoim bohaterom dobrego świadectwa. Z drugiej jednak strony ciężko się zgodzić z tym, że wokół nas żyją wyłącznie moralni rozbitkowie, ludzie bez krztyny czci i wiary w miłość, dobro i piękno (żeby już Boga nie mieszać w te sprawy). Smarzowski stawia nam zasadnicze pytania, ale ani słówkiem nie zająkuje się w temacie odpowiedzi. Nie daje także widzom przeżyć katharsis. Przejmująca cisza po projekcji filmu jest wyrazem najwyższego uznania, które można złożyć reżyserowi. To mocne, męskie kino, nie biorące jeńców – a jednocześnie wyraz rozpaczliwego wołania o sens tego, co zostało w nim sportretowane. Szukajcie tego filmu po kinach, bo zdaje się, że jeszcze gdzieś tam można go namierzyć.

I jeszcze jedno słówko o aktorach: znakomita obsada. W większości grają tu drugoplanowi bohaterowie różnych polskich seriali (no może poza Dorocińskim, ten ma na swoim koncie przeważnie główne role), ale jak oni dają radę!!! *Dziędziel*, *Topa*, *Braciak*, *Lubos*, no i mój ulubieniec – *Jakubik* (światny jako *Pele* w *Piątym stadionie* – chwala telewizji, że przywróciła ten serial: kadry to my nie mamy, ale bez *Piątego stadionu* zupełnie nie dałoby się tego faktu znieść) dają popis wybornej gry. Skoro mamy tak świetnych aktorów, to dlaczego mamy tyle słabych filmów, ja się pytam?!

I jeszcze jedna kwestia: spora część materiału została nakręcona telefonami komórkowymi. Bynajmniej nie po to, żeby powiedzieć, iż każdy dzisiaj kręcić może, lecz aby ostrzec, że to narzędzie bardzo niebezpieczne w rękach ludzi. To od materiału z komórki rozpoczyna się ciąg zdarzeń, które sprowadzą na przekupnych gliniarzy kanonadę nieszczęść zakończonych niejedną tragedią. Nawet o takich szczegółach Smarzowski w swoim filmie nie zapomniał. Naprawdę: kapelusze z głów. ■

„CZAS FANTASTYKI” 4 (33) 2012

Ukazał się już pierwszy tegoroczny numer *Kwartalnika dla Zaawansowanych*, muszę więc nadrobić zaległości z ubiegłego roku i napisać parę słów o ostatnim ubiegłorocznym numerze „Czasu Fantastyki”.

Na pierwszy plan wybija się szkic Jagi Rydzewskiej *Amerykańskie średniowiecze*. Z jednej strony pokazuje on, jak prezentowana jest w literaturze popularnej ta skomplikowana epoka, z drugiej zaś stanowi swojego rodzaju jej apologię. Wciąż bowiem w kulturze wysokiej i niskiej pokutuje przeświadczenie, że był to czas ciemnoty i zabobonu oraz szalejącej inkwizycji. Nic bardziej błędnego; co też autorka cierpliwie tłumaczy, jednocześnie prezentując różnorodne realizacje średniowiecznych motywów w amerykańskiej fantastyce (a zwłaszcza – fantasy). Ze średniowieczem łączy się w przewrotny sposób temat szkicu Rafała Nawrockiego *W obronie diabła...* Portretuje on swego bohatera jako niezbędny element rzeczywistości: rozdzielającą alternatywę dla łączącego Boga.

Drugi zestaw tematów to dzieje twórcy. W tej kategorii ponownie występują dwa teksty. Pierwszy to recenzja zbioru opowiadań Twardocha *Tak jest dobrze* pióra Elżbiety Żukowskiej (*Być jak Szczepan Twardoch*). Recenzentka skupia się przede wszystkim na ewolucji twórczej Twardocha – pokazując, jak wykuwał się w nim pisarz bezprzymiotnikowy (czyli przez duże Π). Obserwacja ta jest jak najbardziej słuszna, a potwierdza ją „Paszport »Polityki«” dla Twardocha za jego ostatnią (już niefantastyczną) powieść *Morfina*. Drugim tekstem o naturze pisarstwa jest dialog H. L. Oldiego *Dziesięć grzechów młodego literata*. Materiał ten systematyzujący rozliczne pułapki, w które może wpaść początkujący twórca, ujęto w atrakcyjną formę rozmowy

między „advokatem” a „advokatem diabła”. Wszyscy zaczynający swoje stosunki z muzami powinni go przeczytać koniecznie.

Trzeci blok tekstów dotyczy komiksu i zawiera recenzję, dwa krótkie komiksy oraz relację z Międzynarodowego Festiwalu Komiksu i Gier w Łodzi. Ta ostatnia stała się też przyczynkiem do opowiedzenia o Jubileuszu 30-lecia „Fantastyki”, który miał miejsce właśnie na łódzkim konwencie.

Tradycyjnie nie zabrakło recenzji: Jacka Dukaja o książkach Brina *Existence* oraz Stephena *Some Remarks*; Jakuba Ostromeckiego o *Demokratorze* Goćka; Pawła Majki o *Czarnem Kańtoch*; a także filmowych Przemysław Pieniążka: o *Frankenweenie* i *Atlasie chmur*. W tym zestawie wyróżnia się tekst Sławomira Grabowskiego o książce Chestertona *Obrona wiary* (w perspektywie eseistycznej twórczości Jęczmyka) – współgrający także ze szkicem Rydzewskiej o obronie średniowiecza.

Tradycyjnie nie zabrakło przeglądu rosyjskich i czeskich pism fantastycznych (przyniósł on wieść o upadku kolejnego magazynu sf – rosyjskiego „Jesli”). Całość uzupełniły zaś: przegląd dotychczasowych (dokończonych i nie) ekranizacji *Hobbita* oraz wspomnienie o tragicznie zmarłych pionierach sowieckiej kosmonautyki: Władimirze Komarowie i Juriju Gagarinie.

I to tyle na temat tego bardzo ciekawego numeru. Dziś już wiemy, że CzF, w związku ze zmianami w koncernie „Prószyński Media”, o mały włos nie podzielił losu „Jesli”. Na szczęście znalazł się nowy wydawca, czyli Narodowe Centrum Kultury, które wzięło na siebie ciężar finansowania tego ważnego dla polskiej fantastyki przedsięwzięcia. Gdyby jeszcze udało się jakoś sensownie rozwiązać kwestię kolportażu – nie byłoby na co narzekać. ■

ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

MIASTO NA GÓRZE

Podobno pomysł nawiedził reżysera we śnie. Jak sam mówi w wywiadzie:

Obudziłem się pewnego ranka z dziwnym obrazem przed oczami. Były to dwie góry, skierowane do siebie wierzchołkami. U stóp jednej z nich stał mały człowiek, który spojrział w górę i zobaczył patrzącą na niego kobietę. Spodobał mi się ten obraz. Uznałem, że jest inspirujący. Wiedziałem, że kryje opowieść o miłości. Miłości niemożliwej. I właśnie dlatego chciałem się z nią zmierzyć. Ten pomysł pozwolił mi opowiedzieć coś poetyckiego, a jednocześnie wyrazić opinię o istniejącym świecie.

Reżyser nazywa się Juan Diego Solanas i jest Argentyńczykiem, zaś film, jaki wyłonił się ze wspomnianej wizji, zwie się prosto i dobitnie Upside Down. Co innego tłumaczenia. W kilku krajach tytuł brzmi Światy równoległe, nadając całkiem nowy sens temu określeniu. Z kolei u nas film nazywa się Odwrócenie zakochani, a hasło reklamowe głosi, że jest to Romeo i Julia w świecie Incepcji. Pomijając rodzajowy pomysł – z tą Incepcją to bym nie przesadzał. Choć parę jej kadrów nasuwa

takie skojarzenia, nasz film nie jest bynajmniej oniryczny, twardo się bowiem trzyma ustalonej, choć niezwyklej, koncepcji rzeczywistości.

Dwa światy, Dół i Góra, leżą równoległe do siebie w odległości kilkunastu pięter, istnieje nawet budynek łączący jeden z drugim. Zjawisko tzw. podwójnej grawitacji powoduje, że wszystkie przedmioty pochodzące z danego świata są przyciągane właśnie do niego, mieszkańcy mogą więc spoglądać nawzajem na siebie zadzierając głowy do góry. Sytuacja obu światów wydaje się wzajemnie symetryczna, nikt jednak nie ma wątpliwości, gdzie jest Dół, a gdzie Góra: ten pierwszy jest biednym światem, eksploatowanym przez drugi, bogatszy, który dostarcza tym z Dołu prąd w zamian za ropę naftową. Widać więc wyraźnie, że mamy do czynienia z alegorią, co najwyraźniej podkreśliła w wywiadzie Kirsten Dunst, mówiąc: niektórzy uznają, że to film fantastyczno-naukowy, zaraz jednak odwołując się do filmu Brazil. Najlepiej więc uważać, że jest i jednym i drugim, choć „twarda” interpretacja powoduje pewne trudności logiczne (czy oba





światy są płaskie? dlaczego są nieruchome względem siebie? czemu ludzie nie mają lęku wysokości i zaburzeń błędnika, gdy uda im się trafić do drugiego świata? skąd pada światło?). Takich pytań najwyraźniej nie powinno się zadawać, a ten znakomity wizualnie pomysł należy przyjąć z dobrodziejstwem inwentarza.

Nasi Romeo i Julia, czyli Adam z Dołu (Jim Sturgess) oraz Eden z Góry (Kirsten Dunst) spotykają się od dzieciństwa w scenerii wziętej z wizji reżysera. Kiedy Adam rzuca linę swojej przyjaciółce, może ją nawet ściągnąć do dolnego świata, ta zaś może przycupnąć ponad nim na spodniej powierzchni skalnego nawisu, jak widać na zdjęciu powyżej. Kiedy uchwycą się siebie nawzajem, ich wektory grawitacji równoważą się, mogą więc

zawisnąć w stanie pozornej nieważkości. W pamięć zapada zwłaszcza scena, gdy w lesie u podnóża góry Adam bierze dziewczynę „na barana” i odbywa z nią spacer godny lunonautów. Niestety, zauważa ich straż graniczna (!) i otwiera ogień. Podczas pospiesznej ewakuacji Eden spada na swoją górę z wysokości kilku metrów. Adam sądzi, że ją zabił, po latach jednak zauważa dziewczynę w telewizji. Podejmuje więc karkołomną decyzję: postanawia dostać się do jej świata (co jest nie tylko trudne technicznie, ale też nielegalne) i ponownie nawiązać zerwany kontakt. W tym celu zdobywa pracę w wieżowcu łączącym oba światy, na środkowym piętrze, gdzie biurka stoją na podłodze i na suficie (patrz plakat poniżej). Tam zaprzyjaźnia się



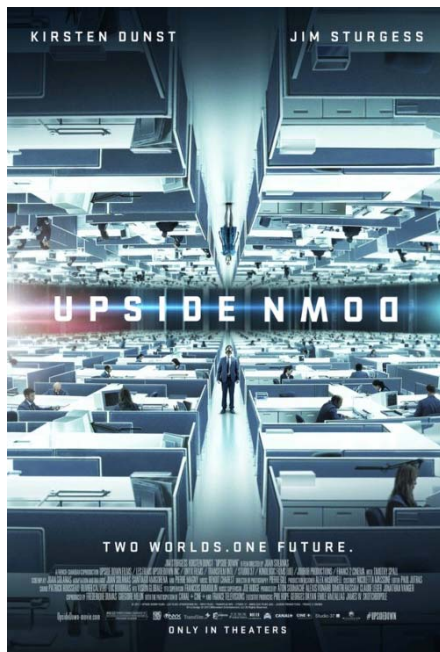
niebawem z kontaktowym facetem z Góry, niejaki Bobem Boruchovitzem, który organizuje mu ubranie i odpowiednią ilość balastu ze swojego świata. Adam przebiera się i obciąża, spływając zgrabnie na sufit, po czym składa wizytę swej dziewczynie. Okazuje się jednak, że wskutek upadku sprzed lat Eden ma kłopoty z pamięcią, zapomniała więc całkiem także i jego...

Nie będę zdradzał dalszego ciągu akcji, zwłaszcza że to nie ona sprawia niespodzianki, lecz niecodzienna sceneria, w której się rozgrywa. Sala balowa, w której tańczy się na podłodze i suficie, skok (a raczej upadek) z jednej rzeki do drugiej... Twórcy filmu dołożyli wszelkich starań, żeby wszystko wyglądało realistycznie – tworzyli nawet trójwymiarowe modele, które potem odwracali do góry nogami, by niczego nie pomylić. Większość ujęć wymagała nakręcenia osobno Góry i Dołu, a następnie połączenia obu filmów w jedną całość. Scena, w której Adam przebiera się w ubranie z Góry i ląduje na suficie, była (nomen omen) kręcona w specjalnym obrotowym pomieszczeniu – dzięki temu widać, jak nogi lecą mu do góry przy zakładaniu butów. Ogólny efekt jest powalający – podczas oglądania filmu można rzeczywiście doznać zawrotu głowy, której to przypadłości nasi bohaterowie wydają się być szczęśliwie pozabawieni.

Wszystko to oczywiście nieuchronnie prowadzi do sytuacji, w której efekty wizualne zaczynają dominować nad intrygą. Jeśli jednak (zgodnie z intencją reżysera) spojrzeć na ten film jako na opowieść poetycką – wszystko nagle wskakuje na właściwe miejsca. Prymat wizji przestaje być zarzutem, a ciąg niezwykłych obrazów staje się naturalnym sposobem przekazania tej historii. Może także bardziej onirycznej, niż mi się zrazu zdawało. ■

Odwróceni zakochani (*Upside Down*)

- produkcja: Francja, Kanada, 2012
- ocena: FilmWeb 6,1/10, IMDb 6,4/10
- reżyseria: Juan Diego Solanas
- scenariusz: Juan Diego Solanas, Harris De-
mel, Santiago Amigorena,
- muzyka: Benoît Charest
- zdjęcia: Pierre Gill
- gatunek: melodramat, sf
- czas trwania: 1 godz. 43 min.
- obsada:
Jim Sturgess (Adam)
Kirsten Dunst (Eden)
Timothy Spall (Bob Boruchovitz)
Jayne Heitmeyer (kierowniczka)
Holly O'Brien (Paula)
Vincent Messina (Tommy)



PATRZĄC Z UKOSA (20)

ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

SIR ARTHUR I GWIAZDA ŚMIERCI

Jak wszyscy zapewne pamiętają – spora część akcji filmu Stanleya Kubricka *2001: Odyseja kosmiczna* (1968) rozgrywa się w układzie księżyców Jowisza. Natomiast Arthur C. Clarke, współautor scenariusza, w swojej powieści przeniósł ten fragment



fabuły do świata satelitów Saturna, ze szczególnym uwzględnieniem Japetusa. Oto co możemy przeczytać w rozdziale *Oko Japetusa* (tłumaczenie Jędrzeja Polaka):

(...) Bowman wyobrażał sobie, że jasna, owalna płaszczyzna na ciemnym tle jest olbrzymim pustym okiem przyglądającym się coraz bliższemu statkowi. Oko nie posiadało źrenicy – Bowman nigdzie nie dostrzegł najdrobniejszej skazy na oślepiającej bieli elipsy.

Dopiero gdy statek znalazł się w odległości pięćdziesięciu tysięcy mil i Japetus osiągnął rozmiary dwa razy większe od ziemskiego Księżyca,

Bowman dostrzegł maleńką, czarną plamkę dokładnie w samym środku elipsy.

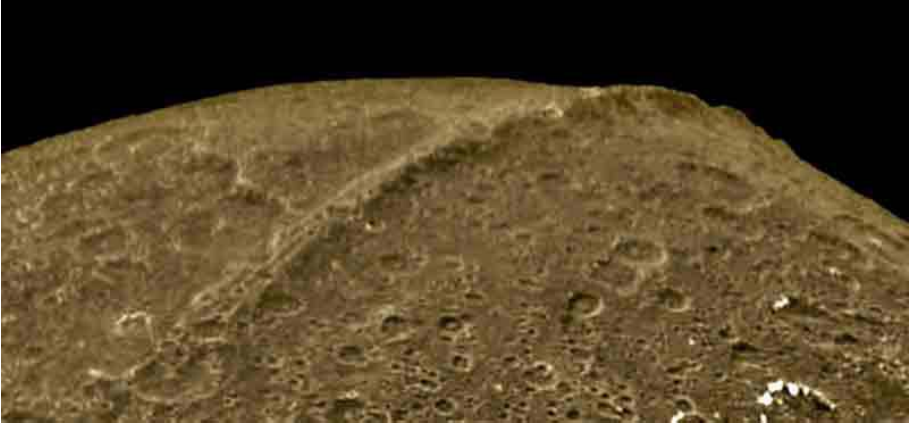
Spójrzmy teraz na zdjęcie Japetusa (obok), wykonane przez sondę Voyager 1 w roku 1980. Czyż powyższy opis nie odpowiada rzeczywistości? Pojawia się więc pytanie: skąd Clarke to wiedział 12 lat wcześniej?

Japetus, podobnie jak nasz Księżyc, jest zwrócony do macierzystej planety stale jedną stroną. Ma też pewną ciekawą cechę, o którą podejrzewano go od XVII w. (Cassini) i która została ostatecznie potwierdzona przez sondy Voyager: jedna jego strona, zwrócona w kierunku ruchu po orbicie, jest prawie sześć razy ciemniejsza od drugiej. Powoduje to, że Japetus obserwowany z Ziemi jest niewidoczny przez kolejne 40 spośród 79 dni jego obiegu wokół Saturna. Z bliska zaś widać jasną i ciemną elipsę – między innymi z tego powodu, że Japetus jest wyraźnie spłaszczony (ok. 5%).

W styczniu 2005 roku sonda Cassini odkryła „ścianę”, wysokości i szerokości około 20 km, przecinającą ciemną stronę Japetusa na długości ponad 1300 km – i to na dodatek niemal dokładnie wzdłuż równika. Widać ją na zbliżeniu, a także na zdjęciu ciemnej półkuli na następnej stronie. Nie trzeba chyba dodawać, że niczego podobnego nie ma w żadnym innym zakątku Układu Słonecznego!

W zamieszczonym ujęciu Japetus przypomina trochę Gwiazdę Śmierci z filmów Lucasa. Jak zobaczymy – skojarzenie to może nie być czysto przypadkowe.





A teraz jeszcze jeden obiekt, tym razem niewielki, lecz podobny do obu poprzednich (następna strona). Jest to jedna z kilkadziesiąt-kulek odnalezionych w RPA. Wyglądają jak obrobione ludzką ręką, podczas gdy ich wiek oszacowano na 2,8 mld lat! Można o nich przeczytać m.in. w książce *Zakazana archeologia* Michaela Cremo i Richarda Thompsona (1993). Richard C. Hoagland (z organizacji The Enterprise Mission) wydaje się sądzić, że podobieństwo tych trzech obiektów o czymś świadczy. O czym zaś konkretnie – postaram się opowiedzieć poniżej.

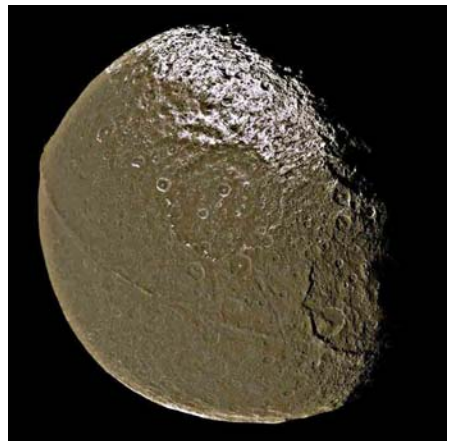
Otóż Hoagland twierdzi, że Japetus jest... sztucznym tworem, co zostało wyłożone na stronie: <http://www.enterprisemission.com/moon1.htm>.

Oprócz ewenementu ściany dowodem miałyby być m.in. osobliwości struktury powierzchni (ostatnie zdjęcie), kojarzących się raczej z techniką niż geologią.

Poza tym, jeśli dobrze się przyjrzeć kształtowi Japetusa oraz tworów na jego powierzchni, widać raczej linie łamane niż łuki. Hoagland uważa, że ów dziwny glob jest wielościannem o powierzchni złożonej z sześciokątów i pięciokątów foremnych, co można zobaczyć na ilustracji pod adresem:

http://www.enterprisemission.com/images_v2/lapetus6/Artificial-lapetus.jpg

Czymże więc jest Japetus? Hoagland uważa, że to sztuczny księżyc jakiejś dawnej supercywilizacji. Rozważa przy tym kilka możliwości. Po pierwsze, mogła to być arka cywilizacji marsjańskiej, która (zgodnie z hipotezą Hoaglanda-Bara) uległa zagładzie 65 mln lat temu w wyniku kolizji planet V i K (patrz poprzedni odcinek) lub też gwiazda śmierci tejże (stąd Mars byłby od początku kojarzony z wojną). Po drugie, obiekt ten mógł przybyć spoza Układu Słonecznego, pełniąc dziś funkcję ZNAKU dla ludzkiej cywilizacji. Co

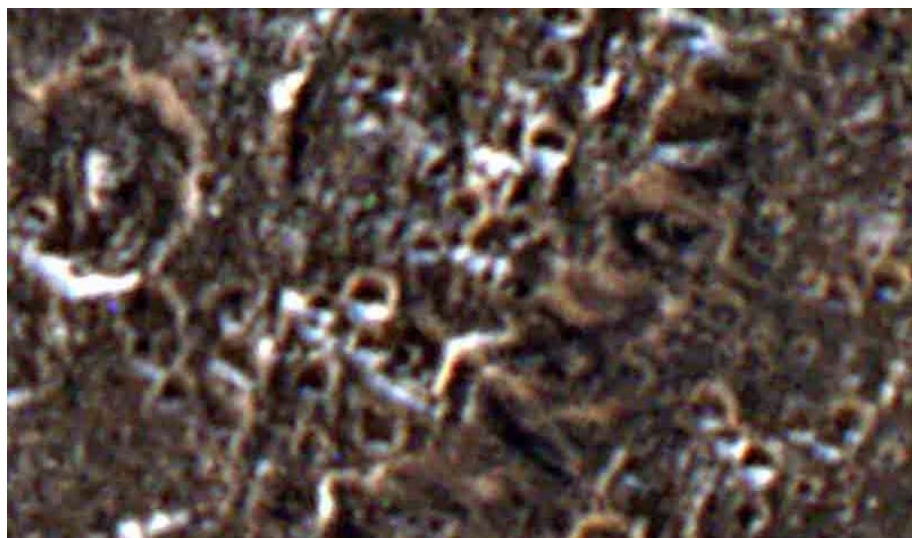
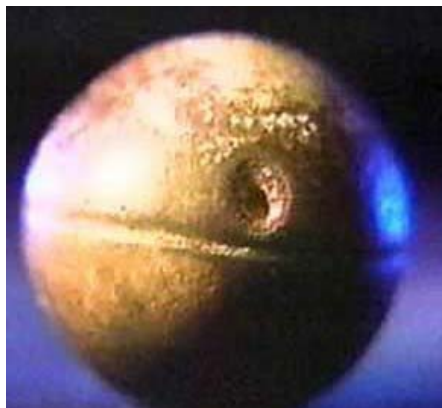


ciekawe: między innymi taką rolę wyznaczył mu Clarke w *Odysei kosmicznej*, idąc jednak znacznie dalej – w powieści *Japetus* pełni również funkcję gwiazdnych wrót Saturn-planeta Obcych.

Jest jeszcze inna odmiana tej hipotezy, kojarząca się także z *Odyseją kosmiczną*. Być może *Japetus* zasiał życie na Ziemi podczas tak zwanej eksplozji kambryjskiej, co na pewno nie stoi w sprzeczności z poprzednią wersją. Sir Arthur, o dziwo, jakoś to wszystko przewidział... a może to Hoagland zapatrzył się w jego sztandarowe dzieło?

AP

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



Drodzy Czytelnicy!

W poprzednim „ukośniku” zdjęcie „Marsjańskiej Twarzy” ukazało się w postaci lustrzanego odbicia. Poza niezgodnością ze stanem faktycznym, dość niejasnym stał się wywód Autora (że fala uderzeniowa nadeszła z prawej strony).

OD REDAKCJI

Przepraszamy i odsyłamy na stronę internetową naszego Korespondenta (ewentualnie polecamy użyć zwierciadła)!

Redakcja „Informatora GKF”

NADCHODZI JESIENNY

DESZCZ...

Scenariusz: Jan Plata-Przechlewski

Rysunki: Tomasz Mering 2013





W sprzedaży
od 17 kwietnia!

Energetyczna, zabawna i zachwycająca powieść Terry'ego Pratchetta – najnowsza spoza „Świata Dysku”.

Nic na to nie poradzisz – musisz pokochać Dodgera, gdy upada i gdy się podnosi, gdy zakochuje się i gdy odnosi sukces w wiktoriańskim świecie.

Pratchett.pl

Discworld.pl



lubnowy.pl



es.wn.s.l.a

SILDIA.PL



złoty.pl



GameXc.pl



Dom Wydawniczy REBIS Sp. z o.o.

www.rebis.com.pl

