

Pamiętasz stare komiksy z czasów dzieciństwa? Drukowane na gazetowym czy lekko śliskim papierze? To były czasy przed komiksami pełnymi wyborów moralnych, przed amerykańskimi superbohaterami, przed mangą... i dziś jest nam trochę szkoda światów i postaci wykreowanych w harcerskich magazynach historyjek obrazkowych.

Dzięki **Zwariowanym Historiom** możesz odświeżyć te ramotki. Dziś wiele seriali animowanych odświeża stare fabuły i postaci z lat 80. i starsze, dodając do nich współczesnego sznytu. Ty też możesz tak zrobić, dodając do nich akcję, efekty specjalne, a czasem nawet zastanowić się, jak ta postać wyglądałaby, gdyby została stworzona dziś.

Poniższy setting łączy w jedno meta-universum wiele różnych parodii klasycznych serii komiksów, seriali animowanych czy powieści. Nie chcę traktować ich jako „świętości” – ale spróbować stworzyć zabawny, przygodowy setting inspirowany polskimi dziełami, na których się wychowałem.

Into the Tytusverse

Instytut Badań Różnych

Kreskówkowa Warszawa pełna jest osób dziwnych i przedziwnych, a jednym z najbardziej intrygujących miejsc w mieście jest **Instytut Badań Różnych** — wielkie laboratorium, gdzie dokonuje się wspaniałych, widowiskowych wynalazków. Wiele z nich – w tym niezwykle pojazdy, takie jak Krzesłolot, Harmonijkolot czy nawet mechaniczny wielbłąd Ferdynand — testują zaprzyjaźnieni młodzi ludzie... i nie tylko.

Instytutem Badań Różnych od niedawna kieruje profesor **Eugeniusz Geniusz**, rosły, otyły mężczyzna o białej czuprynie, smakosz dobrej kuchni i hodowca świnek morskich. Jego największym problemem jest jednak los poprzedniego dyrektora

Instytutu — dra Tadeusza Xanaxa oraz jego żony, dr Arachnologii X. Dr X działa, jednak niedawno wspólnie z małżonką zaginął gdzieś na kosmicznych bezdrożach, zagubiony między czasem i przestrzenią.

Z Instytutem najczęściej współpracuje dzielny zastęp nastolatków: **Jolka, Hubert i orangutan Oskar**. Jolka jest złośliwą blondynką, wiecznie kłócąca się z małpiszonem Oskarem. Oskar jest pogodny, nieco psotny i zaczytany w książkach, które często podsuwają mu szalone pomysły. Krzepki Hubert bywa głosem rozsądku w zastępie. Zastęp Huberta przemierza Ziemię, dokonując niezwykłych odkryć naukowych.

Autor i Skład: Jakub Osiejewski

Ilustracje: Pikisuperstar, memoangeles i macrovector na licencji Freepik.

Zasady gry Madcap: Zwariowane Historie stworzone przez Sanguine Productions.

©2022 GRamel Books Piotr Koryś



Jednym z ich najbardziej godnych uwagi odkryć jest **Absurdalny Archipelag** — leżąca gdzieś na morzach południowych grupa dziwnych wysp, zamieszkałych przez dziwaków: naukowców, medyków czy detektywów. Zastęp Huberta podjął już kilka wypraw w to miejsce, często, by znaleźć specjalistę lub opisać ich antropologię dla profesora X., ale z reguły kończyły się one paniczną ucieczką czy utratą pojazdu!

Największymi rywalami zastępu Huberta jest zastęp Jaśki, Jaśka oraz niezwyklej istoty: **Panny Plamki**. Plamka to dobry duch farby; mocą wyobraźni może nawet przenosić innych do wnętrza obrazów — zresztą odżywia się tuszem do drukarek. Młodszy członkami zastępu Jaśki i Jaśka są wychowani na blokowiskach Piotruś Piekielny — lekko roztargniony, ale sympatyczny chłopak — oraz jego sąsiadka Hilda, pasjonatka karate i historii Dzikiego Zachodu. Ich kontaktem w Instytucie

jest dr Alcybiades Guzdrała — sympatyczny, nieporadny uczonek, pasjonat historii i wynalazca lewarka do pinezek.

Warto wspomnieć jeszcze o dwóch wybitnych naukowcach — jednym z nich jest okrągłutki **Profesor Teodor Kosmiczny**, z nieodłączną fajką w zębach. Jego wiernymi towarzyszami są dwaj marynarze: nieduży i przebiegły Gustaw Chwat oraz wielki i stale głodny Roch Gnat. **Chwat i Gnat** rzadko kiedy współpracują z Instytutem, bo ciekawość świata i przygód gna ich po całym świecie... a czasem nawet poza naszą błękitną planetę.

Z kolei magister Wyborowy jest przez naukowych tuzów uważany za asystenta, wiernego pomocnika, który może nigdy nie przebrnąć przez studia doktoranckie... Wyborowy ma jednak pewien sekret — zawsze był człowiekiem mało zorientowanym; przypadkiem zabrnął gdzieś w otchłanie Instytutu i znalazł zapomniany

eksperymentalny kapelusz, dający mu niezwykle moce lotu i supersiły. Wyborowy jest jeszcze mało kompetentny jako superbohater, ale ma nadzieję, że jako **Assam-man** będzie mógł pomóc w czymś więcej niż tylko przepychaniu kaloryferów. Czy będzie w stanie osiągnąć ten cel?

Tajemnice i ZŁO

Dr Tadeusz Xanax i jego żona Arachnologia stali się negatywnymi bohaterami tej historyjki. Podróżując po morzach i w kosmosie natknęli się na **Ziarno Zła** — z którego wyrosnąć ma nowa inkarnacja **Ptaszydła**. Ten demoniczny twór niegdyś podbił niemal cały wszechświat i nawet dziś Xanax i Arachnologia są kontrolowani przez jego podszepty.

Sprowadzili Ziarno Zła na Ziemię — ale na szczęście dla naszej planety ich przyjaciółka, wiedźma Królowa Abrakadabra zdołała uśpić Ziarno Zła i przenieść ich w czasoprzestrzeni, tak by Instytut miał czas i spróbował uratować świat...

DAWNO TEMU...

Około tysiąca lat temu w osadzie Kortumowo żyli sobie weseli wojowie Chwatko i Gnatko, zmagający się z wrogim plemieniem Szturmów. Ich wódz, Herr Drang (Niech co Drang?!) jest chciwym tyranem i dyktatorem — więc nic dziwnego, że dał się skusić Doktorowi X. Ponieważ Abrakadabra zdołała ukryć gdzieś Ziarno, Drang, Dr X wraz z małżonką wspólnie

poszukują go w przeszłości — by zasadzić je tak, by przebudziło się w teraźniejszości.

Czarownica Walpurga z okolic Kortumowa wspiera Chwatka i Gnatka — tak jak bogini Żywia i Leśne Strachy. Jednak kompetentny Drang, wspierany przez Mistrza (jak nazywa się czasem dr X) i jego żonę stanowi straszliwe zagrożenie. Kortumowo może już być skazane na klęskę... o ile nie pomoże mu legendarny heros Doman, pogromca smoka (ale nie tego małego Pikusia).

Okazuje się, że w średniowieczu smoki są rzadkie – ale można je napotkać bez problemu. Dr X. zaczął już eksperymentować na jednym z tych gadów, nadając mu ludzką postać i zdolności technologiczne... ale Smok Kowalski zbiegł gdzieś na południe, używając średniowiecznego samochodu napędzanego słońną wodą. Szpiedzy Szturmów ruszyli za nim.



Zamiast Smoka Kowalskiego nowym uczniem Mistrza jest niejaki Mateusz — młody, zdolny wynalazca. Mały Mati stworzył nawet w średniowieczu genialnego robota dźwiękowego, gruntownie cyfrowego... ale to złośliwa bestia nękająca Kortumowo i okoliczne zamki. Oprócz Szturmów innym ważnym zagrożeniem dla Kortumowa są krwiożerczy wikingowie Jarla Bjorna Szalonego — ale w Kortumowie czasem przebywa jego przybrany syn, renegat, kosmiczny wiking Aelfsson.

Mistrz, Arachnologia i Mati doradzają Drangowi w jego podbojach, poszukując wytrwale Ziarna Zła. Być może spoczywa gdzieś w puszczy, gdzie bogini Żywia próbuje je ujarzmić — ale wokół nie brakuje złych istot chcących je zdobyć.

ZŁOZYŃCY

W teraźniejszości nie brakuje jednak złoczyńców i bandziorów. Potomek Wielkiego Dranga, **Von**

Dransfeld, opłaca różnych zbirów, by przeniknęli do Instytutu — być może jego przodek zostawił mu w spadku jakieś instrukcje... i dziwne wynalazki. Pracujący dla Von Dransfelda dresiarze Łysy i Siwy często mogą zaskoczyć dzielnych harcerzy w bramie...

Innymi złoczyńcami, na których warto uważać, są krwiożercze (we własnym mniemaniu) wampiry, **Wypij i Dziuraw**. Uważają, że ich starożytny mroczny władca, skrywający się gdzieś w ciemności, może wyssać moc z Ziarna Zła i pamięta je z dawnych czasów. Wypij i Dziuraw może są mało kompetentni — ale potrafią być całkiem brutalni, gdy chcą zdobyć skarb!

Kolejnym zagrożeniem dla dzielnych bohaterów, jest tyran **Magnokraft**. W kosmosie poszukiwał źródła Zła, z którego również chciał zaczerpnąć mocy napędzającej potężny kosmiczny niszczyciel — ale Xowie zdołali go wyprzedzić. Magnokraft i jego

A gdzie miejsce dla nas?

Hej, to wasza gra — to że naszą wizją harcerzy z małpisonem są Hubert, Jolka i Oskar, nie znaczy, że wy nie możecie ich zastąpić własną drużyną!

Możecie też sięgnąć po inne postaci z komiksów, animacji czy książek z własnego dzieciństwa: na przykład ekologicznych komandosów Kapitana Kocura, czy trawersującej



Meprony – potężne roboty bojowe — szykują kolejny atak. Wysiłki kosmicznego agenta Cyklona Novaka i jego sojuszniczki Pameli sprawiły jednak, że Magnokraft nie dotarł jeszcze na Ziemię!

Magnokraft nie jest jednak jedynym kosmitą, który zainteresował się Ziemią. Chwat i Gnat nie musieli podróżować w kosmosie: po prostu gdzieś na Absurdalnym Archipelagu natknęli się na **Wyspę Mgieł**, gdzie kosmici eksperymentowali na rozbitkach, testując ich odporność... zapewne w przygotowaniu na inwazję. Nie wiadomo jeszcze, jakie są ich plany...

Mało kto wie, że jeden z najbardziej znanych rewolwerowców Dzikiego Zachodu był z pochodzenia Polakiem — nazywał się Kasper Kwidzyński, ale nazywano go tam Jasper the Kid. **Jenna Jaspers**, jego daleka potomkini, jest rozpieszczoną, zepsutą, bogatą gwiazdą filmową, i ma jakieś skryte plany dotyczące Instytutu. Całkiem nieźle zna polski i od jakiegoś czasu pragnie przejąć kontrolę nad Instytutem w kraju jej przodka... być może, by wyposażyć kogoś do dokonywania śmiałych przestępstw.

Podróże w czasie

Królowa Abrakadabra użyła zaklęcia Wrót Czasu, by zmienić historię, „synchronizując” tym samym przeszłość z teraźniejszością. To znaczy, że 7 miesięcy temu Dr X przeniósł się w czasie o 1000 lat — i osoby chcące „zsynchronizować się” z Drem X pojawią się też 7 miesięcy po tym, gdy ten przybył do średniowiecza.



Postaci w przeszłości mogą zostawiać wskazówki i skarby dla siebie w teraźniejszości, ale historia trwa i rzeczy zdarzają się jedna po drugiej. Nawet jeśli użyje się innej metody podróży w czasie, nie da się uniknąć tych konsekwencji. Skomplikowane? Dziwnym nie jest.

Sztuczki

Możesz bez problemu używać Sztuczek Opowieści z działu Dawno, dawno temu... czy Kosmos: Ostatnia Granica — jeśli twoja postać pasuje do odpowiedniego gatunku. Od biedy możesz też wybrać sztuczki Nastoletnich Tajemnic.

Rozważ też użycie opcjonalnych zasad - Więcej Guzów, Punkty Doświadczenia czy nawet Dwie sztuczki.



Portal międzywymiarowy

*Możesz wskoczyć do obrazu, książki
czy przenieść się w czasie...
Przeważnie na krótko.*

Jeśli chcesz **przenieść się do innego wymiaru**, by zdobyć informację, najeść się namalowanych owoców czy ukraść magiczny przedmiot z bajki, **rzuć na Fioł. Na 7-9** robisz to, ale coś stamtąd podąża za tobą i gdy cię dorwie, nie będzie to przyjemne. **Na 10+** masz, co chciałeś, ale po kilkunastu minutach na ogół musisz wrócić do prawdziwego świata.

Nie jest tak łatwo przekroczyć granicę między rzeczywistością a fantazją.

Większość zdobytych przedmiotów w końcu stanie się atramentową plamą lub zostanie zniszczona dzięki paradoksom czasu.

Waleczny kasztelan

W średniowieczu możesz być kasztelanem czy księciem, w kosmosie — dowódcą gwiazdowego patrolu. Tak czy siak, zawsze możesz liczyć na wiernych pachołków.

Masz do dyspozycji mały tłumek poddanych. Z reguły zajmują się swoimi sprawami, ale gdy nie ma nic lepszego do roboty, będą ci posłuszni. Gdy chcesz zmobilizować swoich ludzi, **rzuć +Spryt. Na 10+** twoi poddani robią, co każesz... według swoich możliwości, więc cudów nie ma. Na 7-9 musisz albo coś im zaoferować, albo udowodnić, że jesteś godzien przywódca.

Twój szef — król, książę, generał patrolu — czasem zjawia się rozwścieczony, może też posłać Najwyższą Komnatę Kontroli lub inną inspekcję. **A czasem to twoi ludzie poproszą cię o pomoc.**

Niezwykły pojazd

Może jesteś pilotem śmigłowca, może twój wujek odkupił silnik rozbitego Ferrari i wbudował go w amfibię, a może masz do dyspozycji coś jeszcze bardziej spektakularnego!

Twój pojazd jest szybszy od większości typowych modeli i potrafi poruszać się w niezwykle sposób. **Wydadź Chichot i zadeklaruj „Na szczęście w porę możemy dotrzeć do mojego pojazdu”** – i będzie to prawda, niezależnie od tego, czy jesteście w podziemiach, na innej planecie czy w zawirowaniu czasoprzestrzennym. Nie znaczy to, że wróg przestaje was ścigać.

Taki z ciebie oblatywacz, jak z kangura kontener. Wierzysz w możliwości pojazdu... więc twoje umiejętności zardzewiały. Reżyser może wręczyć ci Chichot i sprawić, że rozbijesz pojazd, zaparkujesz go w parku, gdzie dzieci rozbiorą go na części albo zostawisz go na deszczu, gdzie zardzewieje. Zajmij się tym albo stracisz pojazd na dobre!

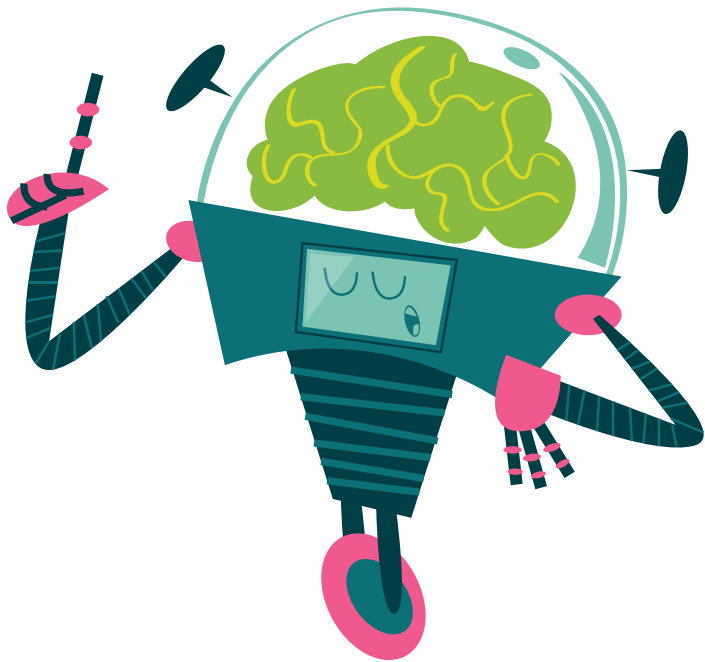
Przygoda: ZAGUBIENI W KOSMOSIE

Na tej sesji możesz pozwolić postaciom na wymianę zwykłej Sztuczki na sztuczkę Opowieści w gatunku space opera, nawet po rozpoczęciu rozgrywki. Może na przykład okazać się, że jeden z bohaterów skończył korespondencyjny kurs bycia kosmicznym kapitanem, a inny mieć naturalny dryg do kosmicznej medycyny.

Bohaterowie trafiają do Instytutu, gdzie mają pomóc w kolejnej misji. Zamiast zaprowadzić ich do profesora Geniusza, jeden z asystentów bezceremonialnie wpycha ich do małego, obskurnego pokoiku, wyposażonego w stolik, prycze i kilka krzeseł, rzucając hasłem typu „Zaraz zobaczycie profesora”.

Po kilku minutach kłitka okazuje się być wnętrzem wielkiej rakiety, która nagle startuje, a przyspieszenie i przeciążenie wbija postaci w podłogę. Tylko przy wielkim wysiłku mogą coś robić i używać przedmiotów, a na ekranie pojawia się brodate oblicze profesora. Mówi on coś w stylu „No tak, trzeba coś zrobić i odkryć tajemnicę zniknięcia dra Xanaxa, dlatego wysłałem was do Galaktyki Gryfa. Powodzenia, róbcie zdjęcia, trzymajcie się przepisów ruchu kosmicznego i takie tam.”





Nowy pojazd postaci to wielka intergalaktyczna rakieta. W trosce o komfort psychiczny bohaterów podczas długiej wyprawy, jej wnętrze zostało zaprojektowane tak, by stanowić typowe mieszkanie Polaków żyjących w ciężkich warunkach. Przypomina więc jednopokojowe mieszkanie w Londynie z aneksem kuchennym i (prywatnym publicznym) toaletowym. Co więcej, systemy sterowania zintegrowano z kwaterami, więc postaci muszą sterować rakieta, korzystając z gałek na płycie indukcyjnej, wyglądać przez okno w kuchni itp. Niestety dla bohaterów, statek nie jest uzbrojony!

Gdy statek wejdzie na orbitę, przeciążenie zniknie i postaci będą mogły w spokoju umieścić z powrotem wszystkie swoje kości na właściwych miejscach, a następnie wyznaczyć kurs (mały robot wyskoczy ze ściany i delikatnie porazi prądem każdego, kto będzie chciał wrócić na Ziemię). Po drodze, jak to w kosmosie, może zdarzyć się wiele różnych rzeczy...

Kosmiczna Policja, jak to policja, nudzi się i zatrzymuje wszelkie pojazdy. Wejdą na pokład, zaczną czeplić się dosłownie wszystkiego, od braku winiety, homologacji po niezgodność wnętrza z przepisami Unii Galaktycznej. Bohaterowie mogą się wyłączyć, przekupić kosmicznych gliniarzy (pewnie informacjami czy rozrywkami z Ziemi), albo wyrzucić ich w próżnię i rozpocząć szalony pościg. Schwytani bohaterowie trafią do kosmicznego aresztu... ale ucieczka nie będzie taka trudna!

Unoszący się w próżni znak wskazuje na Festiwal Gwiazd — wielki jarmark na kosmicznej asteroidzie. Z jednej strony atrakcje tego święta kosmoświni mogą odciągnąć bohaterów od misji, z drugiej ktoś tu mógł słyszeć o państwie X.

Kosmiczny autostopowicz! Jeśli postaci wezmą go na pokład, opowie im parę strrrrasznych historii... po czym zniknie gdzieś na pokładzie. Może jest tak naprawdę wykwalifikowanym inżynierem, który z wdzięczności zainstaluje lepszy system sterowania — a może jest zmiennokształtnym ludożerczym potworem? Albo jedno i drugie, każdy inżynier potrzebuje hobby.

Możesz też wykorzystać ten motyw, by zapowiedzieć obecność Lorda Magnokrafta — jego Meprony okrążają statek i żądają poddania się. Statek nie ma ani broni, ani tarcz — cała nadzieja więc w unikach.

Czy to dzięki wskazówkom, czy elektronicznym sensorom w końcu postaci dotrą do sektora, w którym

ostatni raz widziano małżonków X. Wokół żółtej gwiazdy orbituje kilka planet – dość przyjemnie wyglądających. Daj postaciom kilka chwil na zaplanowanie działania — a następnie wręcz im Chichot, deklarując, że ich jednopokojową raketę z aneksem kuchennym połączył właśnie olbrzymi gwiazdny karbulot.

Wnętrze gada

W środku można oddychać swobodnie bez skafandra... a nawet zapoznać się z innymi rozbitkami siedzącymi w żołądki. Dodaj tu kilku dziwnych typów — niektórzy to przestępcy i zbiry spod ciemnej gwiazdy. Po krótkiej rozmowie postaci graczy dowiedzieć się mogą, że Dr. X był tutaj — i co ciekawe, uciekł, korzystając z odbudowanego statku.

W żołądku stwora mieści się istne cementarzysko rakiet. Tu pracowała dr Arachnologia z mężem — i można znaleźć ich stary statek. W komputerze pokładowym znajdują się schematy wskazujące drogę do Galaktyki Grozy, niebezpiecznego regionu poza wpływami Lorda Magnokrafta.

Drowie X odbudowali zniszczony pojazd i potężnym laserem wycięli sobie drogę przez trzewia potwora (który niezbyt to lubił, ale już się wykurował). Brak tu potężnego

generатора mocy, który umożliwiłby postaciom powtórzenie tego wyczynu, ale mocny silnik i pancierz może pozwolić im na przebicie się przodem... wybijając karbulotowi jego ostre kły. To oczywiście zdenerwuje stwora, który rzuci się do pogoni. Szanse na przeszufłowanie się tyłem... hmm... zależą od tego, jak bardzo gracze lubią ten rodzaj humoru.

Co dalej?

Gdy profesor Geniusz połączy się z bohaterami, mogą oni przesłać mu znalezione dane.

Jeśli postaci nie mają dobrych argumentów, Geniusz dojdzie do wniosku, że i tak zrobili już sporo, a Galaktyka Grozy jest na razie zbyt niebezpieczna. Zdecyduje, że ściągnie ich na Ziemię, gdzie będzie mógł stworzyć nowy pojazd, odpowiedni do nowej wyprawy.

Oczywiście, gracze mogą argumentować, że sami mogą zdobyć broń — być może nowa przygoda zacznie się w podejrzanym kantynie, gdzie postaci będą szukali odpowiedniego lasera dla swojej jednopokojowej rakiety. Pamiętaj też, że jeśli podpadli Kosmicznej Policji, ta będzie już miała kosmiczne listy gończe z ich podobiznami!