ZAGROŻENIA ŚWIATA PRZYSZŁOŚCI | O ŚNIEGU | TA MUZYKA NAS PRZENIKA...

Czas Imperium

Nr 40 (1/2011) 12 STYCZNIA 2011 Oficjalny aperiodyk wortalu Jaskinia Behemota Rok VII www.heroes.net.pl

Szaleństwo słowa!
Orgia barw i światłocieni!

Będzie się czytało!

Wieści ze świata literatury

Tęgie Rozkminy i Luźne Rozmówki

Opowieści z Karczmy

Nimnarejski Klimat

Niech oświeci Was...

Już wkrótce wkracza na łamy "Czasu Imperium"!

ŁYDKA REDAKCJI

Redaktor naczelny:
Tullusion

Jaskinia:
Field
Karv
Konquer
Mecku
Moandor
Nami
Nebirios
Selina
Vokial

Osada:
Hellburn
Tullusion

Publicystyka:
Dinah
Enleth
Field
Hubertus
Kirin
Nami
Samuel
Tabris
Tullusion

Na deser:
Kameliasz
Krzaki
Ognisko

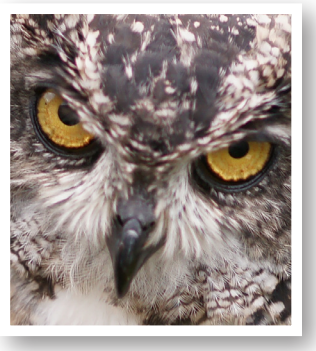
Współpraca:
Bruixa
Caar Xoffek
Crux
DruidKot
Forum Książki
Ghulk
Laysander
Leryn
MiB
Mirabell

Redakcja graficzna:
Tullusion

KOPNIJ ŁYDKĘ

Tullusion:
tullusion@o2.pl
tullusion@heroes.net.pl

Moandor:
moandor1@o2.pl



SŁOWEM WSTĘPU...
Tullusion

40. na karku

Spoglądając wstecz, podświadomie czuje się mrowienie cebulek rosnących na brodzie, a ubywających na skroniach włosów. *Napływają wspomnienia, te najtrwalej odciśnięte, jak i te po prostu miłe. A potem do głosu dochodzi stale obecny w nas sceptyk, znacząco mruga okiem i stwierdza: „O tyleś się, człowieku, postarzał, o tyle...".*

Liczbę „czterdzieści" należy traktować poważnie. Nosi w sobie niebagatelny ładunek emocjonalny, spina klamrą czasu nabyte doświadczenia, zamyka pewien etap istnienia. Ponoć to po czterdziestce zaczyna się prawdziwe życie. Niestety, wiedza na ten temat jest trudno dostępna, bo mężczyźni w tym wieku są obłożeni pracą i nie mają czasu na dyskusje o sprawach ostatecznych, a kobiet – wiadomo – o lata się nie pyta. Mogę to więc tylko domniemywać, spoglądając z ukosa na nestorów polskiego rynku wydawniczego, którzy nie tylko przekroczyli barierę czterdziestu wydań, ale wciąż jeszcze istnieją na rynku.

To zrozumiałe, że rocznice wywołują nostalgię. Im więcej czasu poświęciliśmy na rychtowanie powstającego dzieła, wreszcie – na doglądanie całości, tym silniej czujemy się z owocem naszej pracy związani. I to mimo negatywnych emocji, będących przyczynami przejściowych zniechęceń. Chwile zwątpienia zdarzają się każdemu. Ważne jest, by umieć je odróżniać od znużenia, które przychodzi prędzej czy później i powoli, lecz nieubłaganie, odrywa na zawsze twórcę od tworu.

40. numer CI to także dla mnie skromna okazja do wypicia lampki szampana – jestem RedNaczem „Czasu..." już od dziesięciu numerów, 26 miesiąc. Kiedy obejmowałem po DruidKocie to stanowisko, gorąco wierzyłem, że nie tylko dotrwamy do czterdziestki, do setki, ale że kolejne numery będą się ukazywać jeszcze wówczas, kiedy nawet Wielka Orkiestra Świątecznej Pomocy przestanie już grać. I tak będzie – ze mną, czy beze mnie. Uważam, że tak bogata spuścizna intelektualna Jaskiniowców nie może zaginąć, nie powinna zostać zapomniana.

Adam Asnyk, zapomniany nieco poeta polskiego pozytywizmu, w swoim niedługim, lecz symbolicznie prostym liryku, napisał: „Trzeba z żywymi naprzód iść, / Po życie sięgać nowe, / A nie w uwiędłych laurów liść / Z uporem stroić głowę". Warto odwracać się za siebie, ale tylko wówczas, gdy zaczerpnie się wtenczas inspirację do brnięcia naprzód. Dlatego wybiegam wzrokiem z nadzieją w przyszłość. Czas poszczególnych ludzi dobiega końca. Magia słowa działa wiecznie. ●

Spis treści:

UWERTURA

03 **Słowem wstępu...**

Tullusionowi zebrało się na wspominanie.

05 **Ogłoszenia**

JASKINIA

06 **Na papierze...**

- *Kameliasz* zaserwował sobie iście końską kurację.

08 **Ta muzyka nas przenika**

- *Karv* w swojej recenzji błyszczy jakoby tysiąc słońc.
- *Kordan* zajmuje się nowym krążkiem byłej wokalistki zespołu „Nightwish".

10 **Recenzje gier**

- *Selina* rozwodzi się nad zaletami gry Spellforce 2.
- *Nebirios* wartko rozprawia się z kontynuacją Dawn of War: Dark Crusade.

OSADA

14 **Poezja**

Hellburn -...bo smutkami też trzeba się dzielić.

Hellburn - Autobus

TEMAT NUMERU

16 **Zagrożenia świata przyszłości**

Mirabell tropi właściwości człowieka nakreślonego piórami pisarzy science fiction.

PUBLICYSTYKA

20 **Śnieg**

Kameliasz o zawierusze.

Mosqua o pezemijaniu.

Tullusion o prostocie.

Tabris o zróżnicowaniu.

26 **Nie tylko dla Gerontów**

Tabris o następstwach opuszczenia Raju.

NA DESER

27 **NiePowaga**

Kameliasz produkuje swoje „coś tam, coś tam".

Okładki i opisy książek zaczerpnięte ze strony: http://www.ksiazki.wp.pl

Grafika z okładki: http://thisisbuckscounty.com/?p=88

Grafika z tyłu: Mirabell - http://thisisbuckscounty.com/?p=88

Temat numeru:

STRONA 16

16 CZAS IMPERIUM NR 4/2010 (40)

Zagrożenia świata przyszłości

Tak zwaną fantastykę naukową postrzega się jako gatunek oparty głównie na wymyślaniu coraz to dziwniejszych wersji przyszłości i coraz to trudniejszych do wyobrażenia nowinek technologicznych w tejże przyszłości występujących. Tymczasem dobre science fiction zadaje trudne i niepokojące pytania o tożsamość ludzkości, potwierdzając, że w centrum zainteresowań wszelkiego rodzaju literatury zawsze leży człowiek.

NIEBANALNIE...
Mirabell

Rozpiętość prognoz dotyczących przyszłości świata waha się od optymizmu zakładającego triumfalne zdobycie przez człowieka nowych światów po apokaliptyczne wizje a to w walki z mniej lub bardziej urlwiadomionych zbiorowych emocjach.

Niełatwo znaleźć odpowiedzi na pytanie, skąd przymiotnik „naukowa". To na rozwoju nauki mają opierać się przyszłe zmiany w naszym świecie. Im lawinowe przewidywania, tym większe lęki z nimi związane. Nauka jest dla większości ludzi niezrozumiała, zatem budzi lęk: jest postrzegana jako bezduszny, bezrozumny,

17 CZAS IMPERIUM NR 4/2010 (40)

Ja – ono

Jak uczy matka antropologia, najlepszym sposobem zdefiniowanie własnej tożsamości jest konfrontacja z innym. Co jednak, jeśli bezpieczna i raz na zawsze określona tożsamość zaczyna się rozpadać,

Czy można odwzorować skomplikowany mechanizm, jakim jest ludzkie ciało, a jeśli tak, to co z tym, co określa się jako „duszę"?

gdyż inny jest do nas zbyt podobny? Jeśli wypracowaliśmy cały korpus cech, które miałyby charakteryzować człowieka, a które nagle okazują się nieoryginalne? Jeśli pojawia się coś, czego nie chcemy uznać za człowieka, ale nie umiemy się od tego odkazać? Badania prowadzone przez biologów nad prymatami wciąż są podstawą tych niepokojących pytań. Jednak literatura fantastycznonaukowa idzie w inną stronę – konfrontuje człowieka z tworem, który w swoim typowo powtórzonym kształcie, póki co, nie istnieje. Z robotem.

Czy można odwzorować skomplikowany mechanizm, jakim jest ludzkie ciało, a jeśli tak, to co z tym, co określa się jako „duszę"? Philip K. Dick w powieści „Blade Runner" zadaje pytanie, co różni człowieka od precyzyjnie skonstruowanego, posiadającego świadomość robota, którego wykorzystuje jak każdy wytwór swojej technologii. Powieściowe roboty wyglądają bowiem tak samo jak człowiek, co więcej, domagają się przynależnych ludziom praw.

Na kontrolę wywołaną niepokojącym zatarciem różnicy między człowiekiem a maszyną znajduje się odpowiedź: różnica tkwi w zdolności do empatii, której ta ostatnia nie posiada. Empatia ta ujawnia się jednak za pośrednictwem technicznego wynalazku, słuchawek czego ta sama technologia, która stała się przyczyną lęku, prowadzi do jego uśmierzenia.

W świecie Dicka po katastrofie ekologicznej jedynym z podstawowych obowiązków człowieka jest współczucie dla zwierząt – roboty tego współczucia nie posiadają. Rzuca to tożsamość zwłaszcza zatem zalegnany. Jednak tar przywołane wątpliwości nie dają się tak łatwo odpędzić: co, jeśli rozwiązanie problemu nie jest tak proste?

Skoro mechaniczny człowiek jest taki sam, jak ten cielesny, czy można mówić o wyjątkowości człowieka?

Polecamy również:

08 CZAS IMPERIUM NR 4/2010 (40)

Linkin Park - A Thousand Suns

TA MUZYKA NAS PRZ

Kam

Zwiastun:
1. The Requiem
2. The Radiance
3. Burning In The Skies
4. Empty Spaces
5. When They Come For Me
6. Robot Boy
7. Jonas And The Vicarious
8. Waiting For The End
9. Blackout
10. Wretches And Kings
11. Wisdom, Justice, And Love
12. Iridescent
13. Fallout
14. The Catalyst
15. The Messenger

RAZ JESZ

14 CZAS IMPERIUM NR 4/2010 (40)

POEZJA
Hellburn

...bo smutkami też trzeba się dzielić...

Wiedz, że mnie nie ma
Nie ma
Nie ma
Nie mnie

Zmilknij, o wilczy ryk poezji.
Pozbiel się cząstkom swego smutku.
Ponieważ jego część jak w wilku mocna
Przebudzony ty sposób, aczem, powrócisz.

Wiedzcie, słońce się dzieliło wiecz o tym.
Lecz zmalał też bóg wymagający.
Nikt nie chciał.
Gdy wokół Cieśnie przyjść nie chciały...

Spójrz na mnie!
Cieśnie na nich Twój... na Cieśnie.
Znaj mi mej, znaj, na nakazy chcący.
Zbudzą się mnie pozycje w tym wzrost mnie.

10 CZAS IMPERIUM NR 4/2010 (40)

SpellForce 2

Witam Was wszyst
Imperium". Z num
ale dziś mija rów
dlatego to ona bę

Postać

Trójka Nieśmiertelny

12 CZAS IMPERIUM NR 4/2010 (40)

WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR
DARK CRUSADE

Hm...„Mroczne" Dawn of War, ma jeszcze dwa dodatki. Jednym z nich jest właśnie „Mroczna Krucjata". Ale nie martw się, nalezy się przywitać w tym jubileuszowym numerze „Czasu...!

Nowy tryb kampanii - Wyruszamy na podbój Kronusa!

Nekroni – atakują nas! Bronić się!

OGŁOSZENIA

I Ty możesz współtworzyć CI!

Lubisz pisać i piszesz poprawnie? Masz dużo pomysłów? Chcesz pomóc? Zgłoś się! Tutaj dostępna jest lista działów, które nie mają jeszcze swojego opiekuna.

Piszesz dobrze, ale brakuje Ci czasu, by móc robić to regularnie? Nie szkodzi - każda pomoc się przyda. Czekamy na wiadomość od Ciebie!

Do Jamy Strategów czas...

Jeżeli masz zapał do pracy, chęci oraz w pewnej mierze odpowiada ci Heroes IV możesz ucieleśnić te cechy. Poszukiwane są osoby do pracy nad działem Heroes IV w Jaskini. W celu dowiedzenia się szczegółów skontaktuj się z Meckiem (GG: 4570306) bądź z Konstruktorem (GG: 7744822).

Laysa konkurs

Fabryka chipsów Lays rozpoczyna konkurs na najciekawszy nowy smak chipsów. Zgłoszenia nowych smaków należy wysyłać na priva do Laya. Nagrodą jest drukowanie pod napisem "Lays" nicku zwycięzcy.

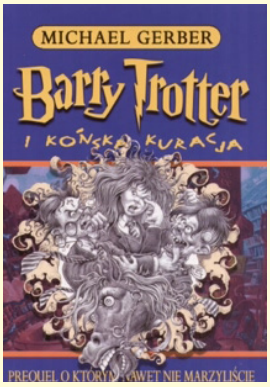
Informacje końcowe

Chcesz zamieścić swoje ogłoszenie lub inną informację na łamach "Czasu Imperium!"? Masz uwagi, sugestie związane z "Czasem!"?

Napisz: tullusion@o2.pl

Michael Gerber: „Barry Trotter i końska kuracja”

NA PAPIERZE...
Kameliasz



ISBN: 83-7480-022-4
Data wydania: 02-06-2006
Wymiary: 115x185 mm
Oprawa: miękka
Liczba stron: 264
Wydawnictwo: Mag,
Wydawnictwo
Gatunek: Humor i satyra ,
Powieści i opowiadania

„Mam bardzo skromne potrzeby – dajcie mi dach nad głową, najprostsze jedzenie i dzieło literatury dziecięcej do sparodiowania, a będę szczęśliwy” **– tak o swojej literackiej pracy mówi autor, Michael Gerber, we wstępie do „Barry’ego Trottera i konskiej kuracji”.**

Na pewno wie on, co mówi, gdyż rozśmieszaniem ludzi zajmuje się właściwie od zawsze. Gerber rozpoczął swoją parodystyczną karierę w The Yale Record, najstarszym amerykańskim studenckim piśmie satyrycznym. Po wyrobieniu sobie marki ten 41-letni dziś Amerykanin zaczął pisać felietony i skecze do najróżniejszych mediów – od „The Wall Street Journal” przez „Playboya” aż do słynnego programu telewizyjnego „Saturday Night Live”.

Po tych sukcesach Gerber wkroczył na grząski grunt – bo tak należy nazwać parodiowanie bestsellerowych powieści kręcących się wokół fantastyki. Po „Nudzie Pierścieni” (ang. „Bored of The Rings”) nie spodziewano się jednak rewolucji wśród tego gatunku. Jak widać, człowiek często błądzi, ponieważ „Barry Trotter” odniósł duży sukces.

Dwie pierwsze części – „Barry Trotter i bezczelna parodia” i „Barry Trotter i niepotrzebna kontynuacja” – sprzedały się na świecie w łącznym nakładzie 600 000 sztuk. Przełożono je na 20 języków. Sam autor mówił, że pomimo wielu ironicznych aluzji do powieści J. K. Rowling, jego głównym celem było „skierowanie ostrza ironii przeciwko potworowi marketingowemu, jakim stały się powieści z cyklu „Harry Potter”.

Na pewno ów cel został osiągnięty, także w Polsce (na liście TOP 20 EMPiK-u w styczniu 2005 roku pierwsza część „Barry’ego Trottera” zajęła 1. miejsce w

> *Jako, iż wszyscy lekarze-specjaliści zawiedli, Trotter, za namową żony, chwycił się ostatniej deski ratunku – szkolnego psychiatry.*

gatunku „fantastyka”). Nic więc dziwnego, że Gerber kontynuował dobrą, literacką passę. Tak właśnie powstała część trzecia, o podtytule „Końska kuracja”.

Co najciekawsze, by sięgnąć po „Barry’ego” 3, wcale nie trzeba czytać wcześniej poprzednich książek z serii. Dlaczego? Otóż „Końska kuracja” to (w głównej mierze) prequel – więc opisuje wydarzenia sprzed czasów opisanych w „Bezczelnej parodii” i „Niepotrzebnej kontynuacji”, ale nie do końca. Musimy wiedzieć wyłącznie to, że w drugiej części na Barry’ego rzucono czar juniortazji, dzięki czemu zamiast starzeć się,

Okładki i opisy książek zaczerpnięte ze strony:
http://www.ksiazki.wp.pl

> *Brawa należą się tłumaczce, Paulinie Arbiter, za świetnie wymyślone polskie nazwy równie świetnych cerberowskich neologizmów i przekręconych nazwisk.*

biedak młodniał. Proces ów zatrzymał się, gdy autor zaklęcia – ex-dyrektor Hokpoku, Alpo Bubeldor – zginął. Barry jednak wciąż – pomimo trzydziestu ośmiu lat na karku – wyglądał jak dziewięciolatek. „Końska kuracja" opisuje próbę powrotu głównego bohatera do normalnego procesu starzenia się.

Jako, iż wszyscy lekarze-specjaliści zawiedli, Trotter za namową żony, Herbiny Gringor, chwycił się ostatniej deski ratunku – szkolnego psychiatry, Ernsta Ritalina. Ten uważa, że klucz do rozwiązania medycznej zagadki tkwi w przeszłości Barry'ego. I tu zaczyna się „nie-do-końca-prequelowy zawrót głowy", ponieważ Ritalin hipnotyzuje Barry'ego mnie więcej co dwa rozdziały książki. Między nimi akcja dzieje się w ponurej rzeczywistości.

Przyznam się szczerze, że Gerber posłużył się bardzo cwanym zabiegiem. Jego parodie są bowiem pisane jak półprofesjonalne książki z półek z napisem „Wyprzedaż". Tymczasem nie wyobrażam sobie, by „Barry Trotter" mógł być napisany innym stylem. Podobnie jak 600 000 innych czytelników.

Nasuwa mi się do głowy wniosek, że kloaczny humor jest bardzo uniwersalny. W tej książce nie znajdziemy zawiłych sformułowań, kwiecistych metafor i wszędobylskich treści dydaktycznych – są za to nieskończone ilości zabawnych odnośników, humor toaletowy oraz autoironia. To ostatnie zasadniczo rozśmiesza mnie najbardziej . Dla przykładu, gdy czytamy w pierwszym rozdziale o fenomenie książki J. G. Rollins (tak, to parodystyczne przekręcenie nazwiska!) pod tytułem „Barry Trotter i kawior filozoficzny" (tak, to parodystyczne przekręcenie tytułu pierwszej części przygód Pottera!), naszym oczom ujawnia się zamknięte w nawiasie zdanie: *Naprawdę, jeśli chodzi o książki, to ludzie potrafią kupić wszystko**. Odnośnik (oznaczony gwiazdką) kieruje nas do adnotacji autora: *Komu ja to mówię?*. Dodatkowo Gerber wręcz chełpi się swoim szczwanym zabiegiem, na przykład w dialogu Barry'ego z Ritalinem:

> *- Nie miej do mnie pretensji – odparł Ritalin. – Jestem tylko postacią. Jeśli masz jakiś problem z fabułą, zwróć się do autora.*
> *- O czym ty mówisz? – Barry patrzył na niego, kompletnie zagubiony.*
> *- Zapomnij – Ritalin westchnął ze znużeniem. – Osobiście uważam, że wszyscy jesteśmy bohaterami jakiejś taniej książki, ale nikt mi nie wierzy (...)*

I tak dalej, i tak dalej.

Brawa należą się tłumaczce, Paulinie Arbiter, za świetnie wymyślone polskie nazwy równie świetnych Gerberowskich neologizmów i przekręconych nazwisk. „Patriotycznym" akcentem jest nazwa zaklęcia powodującego problemy z wypróżnianiem się. Brzmi ono: Nerkamieńnaszaniec.

A co do personaliów, w „Harrym Potterze" mamy takich bohaterw, jak Albus Dumbledore, Szalonooki Moody, Dudlmy Dursney i Hedwiga. Ich odpowiedniki w książce Gerbera to (kolejno): Alpo Bubeldor, Czerwonozady Moody, Dupek Durney i Hybryda. Pejoratywność bije z nazwisk, i to bez przyczyny, gdyż każda z postaci jest wypaczona. Hybryda nałogowo pali cygara. Czerwonozadego Moody'ego można posądzić o ADHD. Inni bohaterowie (prawie bez wyjątków) cierpią na problemy gastryczne, alkoholowe i/lub seksualne. Gdyby takich „kwiatków" było kilka, uznałbym to za „nietakt". Jednak skoro jest ich aż tyle, uznaję ich za „realia świata przedstawionego". Co najciekawsze, wpływa to generalnie pozytywnie na książkę.

> *Książka jest dla każdego, zainteresowanego fantastyką człowieka w wieku od szesnastu do stu szesnastu lat.*

Cała publikacja jest tak naprawdę na tyle „dolnolotna", że gdyby miała brzuch, szorowałaby nim po powierzchni ziemi. Ale to nie jest książka, nad którą czytelnik ma się męczyć! To parodia, do tego napisana lekkim językiem. Dzięki temu wszystkie 281 stron przeczytamy w 60-75 minut. „Barry Trotter" w mojej biblioteczce pełni funkcję zabawnego wypełniacza czasu, do tego czasami naprawdę zabawnego.

W zasadzie, książka jest dla każdego, zainteresowanego fantastyką (w tym przypadku chodzi głównie o „Harry'ego Pottera") człowieka w wieku od szesnastu do stu szesnastu lat, który potrzebuje małej odskoczni od rzeczywistości. Niektórych może zrazić obcesowy humor (np. olbrzymi, zapijaczony gajowy Hokpoku Hamgryz w stroju francuskiej pokojówki) oraz nieustanne szukanie odnośników (dotyczących wróżenia z makaronu czy roli fryzjera w świecie czarodziejskim). Tym wszystkim radzę wrócić do Miltona lub Sienkiewicza. Lub niech po raz n-ty przeczytają „"Harry'ego Pottera i czarę ognia".

Podsumowując, Gerber spisał się naprawdę dobrze. Udatnie sparodiował dzieło Rowling. Wydaje mi się, że do tego dzięki jego komentarzom w stylu *„gdybym przeczytał o tym w książce, to bym nie uwierzył"* uświadamiamy sobie, że ma on dystans do swojego dzieła i siebie samego. To zaś napawa nas sympatią do autora. Książka jest więc świetna, gdy spędzamy w domu długi, zimowy wieczór albo gdy mamy przed sobą długą podróż pociągiem.

Jest też jeszcze jeden plus. Skoro jest taka „tania" i wygląda na tanią, nikt nie będzie chciał jej nam podebrać. I dobrze, bo będziemy mogli znów do niej wrócić i jeszcze raz prześledzić pełną akcji, odwieczną walkę między względnym dobrem, czyli Barrym Trotterem i względnym złem, Lordem Vielokontem. A niedoszły złodziejaszek będzie mógł tylko żałować. ●

Linkin Park - A Thousand Suns

TA MUZYKA NAS PRZENIKA...
Karv

Tracklista:

1. The Requiem
2. The Radiance
3. Burning In The Skies
4. Empty Spaces
5. When They Come For Me
6. Robot Boy
7. Jornada Del Muerto
8. Waiting For The End
9. Blackout
10. Wretches And Kings
11. Wisdom, Justice, And Love
12. Iridescent
13. Fallout
14. The Catalyst
15. The Messenger

Nowa płyta Linkin Park do sklepów trafiła 13 września 2010r. Zanim to jednak nastąpiło, zespół udostępnił krótkie wycinki z utworów, fani mogli też zapoznać się z recenzjami dwudziestu szczęśliwców – to na pewno dobre słowo? – którzy usłyszeli płytę wcześniej.

W sieci wrzało. Jeszcze przed premierą stało się jasnym, że panowie z zespołu podążyli w zupełnie innym kierunku, niż dotychczas. „Minutes to Midnight" można było uznać za swoisty pstryczek w nos, zawartość *„A Thousand Suns"* staje się porządnym kopniakiem w tyłek dla tej części fanów, którzy wielbią Linkinów za dwie pierwsze płyty. Snippety, jakimi uraczył nas zespół, dawały do zrozumienia, że płyta jest swoistym eksperymentem. Nie spodziewałem się jednak, że okaże się nim faktycznie cały krążek, zamiast kilku utworów.

Moje pierwsze wrażenie po odsłuchaniu wycinków zawsze było podobne – co to, do cholery, ma być? Przecież to nadaje się do klubu, a nie na krążek Linkinów. W międzyczasie przewinął się pierwszy singiel, *„The Catalyst"* i odzyskałem trochę wiary, bo gdyby nie kilka wstawek rodem z dyskoteki, mógłby trzymać poziom. Ostatnim, co w jakiś sposób zwróciło moją uwagę, jeszcze przed premierą, na płytę, to krótki freestyle Chestera, który miał prezentować *„Blackout"*. Darcie mordy, super! Wreszcie dobra wiadomość.

Nadeszła premiera i… zawiodłem się. Rzut oka na okładkę – what the hell?! No, ale to da się jakoś przeboleć, dużo jest fajnych płyt z debilnym image'm. Nie da się jednak przeboleć, a przynajmniej ja nie potrafię, tego, co spotkało mnie po pierwszym przesłuchaniu *„A Thousand Suns"*.

Ktoś tu zapomniał, że istnieją gitary. Ewentualnie był zanadto pewny, że syntezator może je zgrabnie zastąpić. Płyta przesiąknięta jest elektroniką, ciężko doszukać się w niej czegokolwiek spajającego z poprzednimi produkcjami. Jest kilka utworów z potencjałem, który został zmarnowany właśnie przez to, niezrozumiałe dla mnie, parcie na techniczne bajery.

> *To porządny kopniak w tyłek dla tych, którzy wielbią Linkinów za dwie pierwsze płyty.*

Jednym z nich jest wspominany już przeze mnie *„Blackout"*. Na początku jest naprawdę świetny. Najlepsza piosenka na płycie, myślę, i w tym momencie daje o sobie znać elektronika. Świetny przykład, jak z czegoś naprawdę dobrego można zrobić chałę.

Obok minusów, od których się aż na płycie roi, znaleźć można kilka pozytywów. Jednym z nich są przyjemne, płynne przejścia pomiędzy utworami, za drugi uważam fakt, iż Shinoda pokazał, że potrafi odnaleźć się także w raga. Chociaż samego Mike'a mogłoby być na płycie nieco mniej. Niestety, te nieliczne plusy nie są w stanie przyćmić sterty – moim zdaniem – błędów. Eksperymenty są w porządku dopóty, dopóki pamięta się o umiarze. Linkini najwyraźniej o nim zapomnieli. Szkoda. ●

Tarja Turunen - What Lies Beneath

TA MUZYKA NAS PRZENIKA...
Kordan

Nightwish i Tarja Turunen to chyba figury, które chyba każdy kojarzy. Dla przypomnienia powiem, że ta pierwsza, to zespół power metalowy z symfonicznym przytupem, który swego czasu był jedną z ciekawszych kapel na scenie. Drugą jest była wokalistka tej formacji.

Tenże duecik, dzięki świetnej muzyce połączonej z potężnym głosem Tarji razem z takimi zespołami jak Within Temptation czy Epica były uznawane za czołówkę w symfoniczno metalowym graniu. Oczywiście nic nie trwa wiecznie i Tarja odeszła z Nightwish zaczynając swoją solową karierę, a sam zespół nie gra już tego co kiedyś…

Płyta *„What Lies Beneath"* to jej najnowszy album i już trzeci w obecnym dorobku artystycznym. Niestety płyta ta tylko utwierdza mnie w przekonaniu, że najgorszą rzeczą jaką Tarja mogła zrobić w swojej karierze to opuszczenie Nightwish. Bo niby w muzyce mamy różne orkiestrowe przygrywki jak wiolonczele czy skrzypce, ale brakuje w tym wszystkim epickości, czegoś co sprawia, że muzyka wciąga.

Czasami odnoszę wrażenie, że Tarja nie do końca sama wie co chce słuchaczowi przekazać, bo cała kompozycja jest strasznie nierówna. Poza paroma „hicio-rami" mamy tutaj głównie 4 minutowe wypełniacze, które są po prostu zagrane dobrze. Nie wpadają w ucho a po przesłuchaniu nie mam tego uczucia „a puszczę sobie jeszcze raz".

Oczywiście są też mocne akcenty tej płyty, przy których chciałbym się na dłużej zatrzymać. Pierwszy z nich to *„Until My Last Breath"*. Kawałek konkretny, ze świetnymi gitarami, które w połączeniu z ostrą perkusją robią świetne tło do wokalu Tarji. Dobrym rozwiązaniem było tu wprowadzenie chórków i klawiszy przy zwolnieniach, co sprawia że kawałek nie jest tak chaotyczny jak wcześniejsze *„Anteroom of Death"*.

„I Feel Immortal" to następny utwór w play liście. Najbardziej mi się w nim spodobał lekko nightwishowy klimat. Głos Tarji świetnie pasuje do mocnych klawiszy, więc tutaj w zasadzie było wszystko co mi do szczęścia było potrzebne. Po tych dwóch utworach długo, długo nic. Ot zwykłe granie, o których nic ciekawego nie można powiedzieć. Dopiero kiedy dochodzimy do mojego ulubionego utworu na tej płycie – *„Falling Awake"*, czuję, że nie jest jeszcze tak źle. Mocny, solidny i co najważniejsze, czysto metalowy utwór. Kawałek jest rytmiczny i chwytliwy. Praca gitarzysty to istny majstersztyk wzbogacony potężną solówką. To wszystko sprawia , że tą piosenkę mogę słuchać na okrągło (co też w tej chwili czynię). Gdyby cała płyta była nagrana z takim impetem to byłaby to dla mnie jedna z najlepszych płyt tego roku… Szkoda tylko że wyżej wymienione utwory, to są single, co sugerowałoby, że to miały być najciekawsze akcenty płyty, kiedy Tarja ją wydawała.

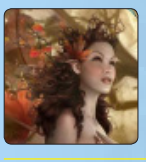
W ogólnym rozrachunku, tragedii nie ma. Myślę, że każdy znajdzie dla siebie coś ciekawego w tym dziele, ale nie jest to wystarczający argument, aby pójść do sklepu i nabyć tą płytę (prawda?). Najbardziej usatysfakcjonowani będą fani Tarji. Kiedy byłem na jej koncercie 2 października w klubie Studio, widziałem rzesze młodzieży, która świetnie się bawiła właśnie przy tych utworach, które mnie najmniej przekonały. Świadczy to o tym, że *„What Lies Beneath"* może się podobać i jeżeli lubicie eksperymentować z muzyką, to może warto spróbować i w tym właśnie przypadku? ●

Tracklista:

Disc One:
01. Anteroom of Death
02. Until My Last Breath
03. Dark Star
04. Underneath
05. Little Lies
06. Rivers of Lust
07. In For A Kill
08. Montañas de Silencio (exclusive North American track)
09. Falling Awake
10. The Archive of Lost Dreams
11. Crimson Deep

Disc Two:
01. We Are
02. Naiad

SpellForce 2



RECENZJA GRY

Selina

Witam Was wszystkich ciepło, w tym jubileuszowym numerze „Czasu Imperium". Z numerem 40 nie jest jednak powiązane tylko to wydarzenie, ale dziś mija również 40 dzień od kiedy kupiłam grę Spellforce 2. I I dlatego to ona będzie dziś głównym tematem tej recenzji.

Ci, którzy grali kiedyś W Spellforce'a 1 lub 2 i nie uważają HoMM za „najlepsiejsiejszą" grę z łatwością stwierdzą, że to jednak dobry gatunek. Spellforce 2, choć lepszy w kręgu technicznym, fabularnie gorszy, nie wyjaśnia nam wielu rzeczy i wprowadza w świat, w którym coś się dzieje. „Coś", co trudno określić.

Postać

Jednym z największym atutów gry jest to, że postać, którą gramy, sami tworzymy. Na początku gry pokazuje się nam ekran, gdzie możemy wybrać fryzurę, twarz i płeć naszego herosa, a nawet nadać mu imię. Wszystko po to, by całość sprawiała nam przyjemność. Przez cały czas nasza postać może rozwijać się w dwóch kierunkach: Walki albo Magii. Wojownicy korzystają z ciężkich pancerzy, mogą strzelać z łuku, a Magowie znają szeroką gamę zaklęć. Ale po co to? Łatwo możemy rozwijać się w obu kierunkach, chociaż pod koniec gry raczej nie zdobędziemy całego drzewka talentów.

Trójka Nieśmiertelnych

Na początku okazuje się, że nie jesteśmy sami - towarzyszy nam brat Bor, a potem i Lya. Lya jednak nie żyje. Ale od czego jest rodzeństwo? W naszej krwi płynie krew smocza i dzięki temu możemy zawsze wskrzesić naszych kolegów (nie tylko braci). Możemy także ich przywołać do siebie, niezależnie od ich położenia.

Rozgrywka

Całą gra toczy się na wielu mapach, które są krainami całego świata Spellforce, oddzielonych od siebie Morzem Żywiołów. Rozpoczynamy w swej własnej ojczyźnie, której zagraża Pakt Mrocznych Elfów. Z pomocą przychodzi nam posłanka Norkainek (a raczej my), zwana Balladyną (jakieś skojarzenia). Jest to główna bohaterka fabularna, którą możemy kierować, ale nie możemy zmieniać jej umiejętności. Ma ogromne zdolności bojowe i przydaje się do wielu rozmów dyplomatycznych. Razem z nią jesteśmy gotowi rozpocząć uwalnianie świata od zła. Albo od dobra… Właśnie, to kolejna cecha gry - to my tworzymy historię, wybieramy alternatywy, podejmujemy decyzje, które wpływają na wszystko. Zatem, nawet najkrótsze słowo, typu „nie" lub „może" potrafi doprowadzić wszystko co mamy do zerowego stanu.

W rozgrywce czeka na nas między innymi walka z ogromnymi stworami, zbieranie roślin, szukanie kamieni i wiele innych różnych rzeczy.

Trzy Rasy

W świecie Spellforce napotkamy trzy rasy… a raczej nacje. Oto one:

KRÓLESTWO

Zjednoczeni Ludzie, Elfy i Krasnoludy. Nie brzmi ciekawie, prawda? Wszyscy próbują jakoś odbudować swe podupadłe państwa, ale w obliczu zagrożenia ze strony Paktu połączyli swe siły. Ludzie, wielbiący technikę, wprowadzają najwięcej technologii i ulepszeń. Całość oparta jest właśnie na ich architekturze i toku myśli. Możemy rekrutować potężnych zbrojnych, kuszników, paladynów oraz magów. Elfy, to głównie wojowniczki, które dodają do naszej armii zastępy łowczyń, druidek i entów. A krasnoludy to silni brodacze, wstępują do naszych wojsk jako obrońcy lub gwardziści. Najpotężniejszą jednostką Królestwa jest jednak Tytan, który tu nazywany jest Aniołem (w Spellforce nie ma nazwy gatunkowej dla tytana, trzeba uważnie się przyglądać).

KLANY

Orkowie, barbarzyńcy i trolle. Orkowie są tu rasą przewodzącą, dlatego mamy na ich koncie aż pięć jednostek: łucznika, najemnika, szamana, weterana i totem. Od Trolli dostajemy spore zastępy miotaczy, niszczycieli i katapult a barbarzyńcy to dziki i nieokrzesany lud toporników, spirytystów i berserków. Znów, tutaj także mamy tytana, który przypomina… robala.

PAKT

Samo zło, największa katastrofa tego świata. To zjednoczeni pod jednym sztandarem Mroczne Elfy, Cienie i Gargulce. Mroczne Elfy to źli nekromanci, czarodzieje i ostrza. Cienie to niewidzialni zabójcy, przychodzące w nocy koszmary i potężni burzyciele, zaś gargulce to kamienne, lodowe i ogniowe demony, które uzyskały postać fizyczną.

Na koniec

Spellforce to gra klimatyczna, ciekawa i efektowna. Bardzo cieszą mnie tu między innymi dwie rzeczy: duża szczegółowość, która jednak zależy od komputera oraz muzyka, delikatne dźwięki harfy, fletu i lutni przenoszą nas w ten jakże fantastyczny świat. Epickie bitwy i różnorodność powodują, że Spellforce otrzymuje ocenę pozytywną. A Bor, Lya i nasz heros pokazują jak wielką wartością powinna być dla nas przyjaźń i współpraca. ●

RECENZJA GRY

Nebirios

Hm.. „Mroczne" Dawn of War, ma jeszcze dwa dodatki. Jednym z nich jest właśnie „Mroczna Krucjata". Ale na początku należy się przywitać w tym jubileuszowym numerze „Czasu..."!

Prawdziwy mroczny klimat uniwersum 40 k, pozwoli nam w kampanii podbić dowolną z 7 ras planetę Kronus. Stań na czele: Dzielnych Space Marines, Tajemniczych Eldarów, Straszliwego Chaosu, Potężnych Orków i Olbrzymiej Gwardii Imperialnej oraz dwóch nowych ras! Tak, taka jest reklama tego świetnego dodatku do genialnej strategii.

Mamy jak mówiłem te „fajnych" siedem ras, pięć znamy i kochamy, ale dwóch nie. Nekroni to znana z Winter Assaulta „rasa", tym razem w pełni sił. Nekroni są tacy fajni, że korzystają z samej energii - Brzmi rzeźnicko? Nekronki za to są wolne i fajtłapowate, ale interesująco spisują się w walce wręcz.

Tau to normalna rasa, tyle, że dobra w walce na dystans. A muzyka się troszkę uzupełniła o nowe themy Nekronów i Tau. Pola bitwy raczej się nie zmieniły, aczkolwiek oblegając twierdze Nekronów (Twierdze to prowincje główne) mapka jest umieszczona w podziemiach (pamiętam, mapkę przechodziłem Orkami w dniu katastrofy w Smoleńsku!), gdzie mamy za zadanie podsadzić bombę i uciec. Brzmi zachęcająco?

Rozgrywka jest jakby „turowa" (Kampania). Lądujemy na mapie Kronusa, gdzie wybieramy prowincje którą chcemy zaatakować i bum! Przenosimy się na pole bitwy jak w normalnej grze. Po podbiciu wszystkich Twierdz przejmujemy kontrole nad Kronusem. Po zakończeniu jakiegoś zadania, nasz dowódca dostaje przedmiot (Bolter, Miecz itd.). Dowódca może wykupywać elitarną Gwardię Honorową, z którą zaczynamy rozgrywkę. Tym więc sposobem możemy zniszczyć przeciwnika zaraz po rozpoczęciu rozgrywki. Więc „za Imperatora!" i w drogę!

Nowy tryb kampanii - Wyruszamy na podbój Kronusa!

Kto marzył o podbiciu świata, może grając w Dark Crusade spełnić swoje marzenie. Zaczynamy wprawdzie z małą Twierdzą którą stopniowo ulepszamy, lecz podbijając i uzbrajając garnizony kolejnych prowincji obejmujemy we władze całą planetę. Brzmi przerażająco? Każda rasa zaczyna gdzie indziej, każda ma koło siebie specjalne mapy na których mamy różne nietypowe cele. „Zniszcz wszystkie jednostki wroga", „Zbierz określoną liczbę energii", „Odszukaj 7 Serwitorów" to dość często spotykane cele na specjalnych mapach. Po podbiciu Kronusa, możemy obejrzeć filmik końcowy, który dla każdej z armii jest inny. W sumie każda rasa inaczej zaczyna i kończy grę, więc grę możemy przejść różnie siedem razy! Jest więc w co grać. Dodatkowo świetne są oblężenia Twierdzy wroga. Piękne, ekscytujące i doskonale zrobione niestandardowe zadania! To jest dopiero Warhammer 40 000!

Nekroni – atakują nas! Bronić się!

Nekroni... Mroczni słudzy C'tan – jeszcze mroczniejszych od nich bogów. Nekroni to praktycznie największy wróg Eldarów. Ich budowniczy i wojownicy Nekronów są za „fri"! Szpan, nie? Ale za to: wolno się poruszają, jeszcze wolniej produkują, a jak atakują? Są prawdziwymi

rzeźnikami, naprawdę. Potem mamy szpanerski Monopolis! Ojć, pomyłka Monolit! Ten super budynek główny produkuje jednostki. A na najwyższym poziomie rozbudowy i relikcie, możemy obudzić Monolit i mieć super – mega, hiper fajny Monolit jako ultimate jednostkę.

Dalej mamy dowódce Nekronów, Lorda Nekronów. Lord jest o tyle fajny, że potrafi kupować w Zakazanym Archiwum artefakty które spowalniają czas itd. Potem mamy szybkie Niszczyciele (3 wersje), Pająka Grobowego i fajnych Nieśmiertelnych. Cóż, według fabuły Nekroni są niezniszczalni, zobaczmy jak bardzo będą odporni na ogień Space Marinesów!

Tau – kolejny atak! Utrzymać pozycje!

Tau to rasa która kocha walkę na dystans! „w imię większego dobra"! - to usprawiedliwienie wszystkich mordów itd. Faszyści i tyle, ale za to skuteczni. Ta stosunkowo młoda rasa w kosmosie podporządkowała sobie Vespidów i Krootów. Cóż to epicka strzelająca rasa. Ich skarbem jest Knarlok Olbrzymi, potężny stwór podobny do Dino - Kroota. Dowódca jest mistrzem strzelania i zwie się Komandorem Tau.

Tau mają w swoim arsenale także: Wojowników Ognia, Krotoxy, świetnych w walce wręcz Krootów czy czołgi Hammerhead. Cóż ci alieni potrafią? Zastawiać pułapki (dowódca) oraz potrafią zbudować alternatywny posterunek (Mon'tka lub Kanouyu), dzięki któremu mogą rekrutować potężniejsze jednostki, lecz zawsze ostateczną będzie Knarlok. Niech więc giną pod ostrzałem pojazdów imperatora!

Instrukcja – czyli pierwszy nocleg i odpoczynek po bitiwie.

Fajna, książeczka do poczytania w toalecie. Opisuje ona wszystkie jednostki, budynki i tryby gry, plus nowe jednostki dla starych ras. Ciekawa oprawiona w miękką oprawę, miła w dotyku. Posiada ona aż 28 stron z czego każda zapełniona tekstem. Jest tylko dostępna w Pro wydaniu czyli w Złotej Kolekcji za 80 złotych! (wszystkie dodatki w ekskluziw wydaniu). Cóż to o niej tyle powiem.

Nowe jednostki – czyli doszło wsparcie!

SM – SZARZY RYCERZE – Jeśli miałeś kiedykolwiek problemy grając Space Marinesami przeciwko Chaosowi, twój problem jest rozwiązany. Szarzy Rycerze to elitarne oddziały do walki z demonami.

CSM – KSIĄŻĘ DEMONÓW - Cóż, każdy gracz Chaosu zamarzyłby o demonie silnym jak Krwiopijec, lecz bez wady tracenia punktów życia jeśli nie walczy. Książe jest odpowiedzią na to marzenie. Co prawda nie jest tak potężny jak Krwiopijec ale za to nadrabia to szybką możliwość opracowania i opętania Lorda Chaosu.

ORC - GADŻECIARZE - Ci wyjątkowi orkowie mają „wielkie spluwy"! To istni wirtuozi w walce na dystans. Są bardzo szanowani wśród orków z powodu ich super „wielkich spluw". Tak więc orkowie otrzymali maszynkę do zabijania na dystans.

ELD - ARLEKIN - Jakieś tam eldarskie skaczące i tańczące na lodzie gwiazdy. W sumie rzadko gram Eldarami, więc i mało mogę o nich powiedzieć z punktu widzenia dowódcy ich armii. Lecz jako ich wróg znam ich dość dobrze. Jednostki te skaczą naszym jednostkom nad głowami i „buch"!

GI - CIĘŻKIE BRONIE - Każdy kto grał Gwardią narzekał na brak dobrej piechoty. Ciężkie Bronie są jako tako piechotą. Jeden oddział okopuje się w danym miejscu i prowadzi ostrzał. Brzmi nieźle?

Ogólnie o zmianach - wygraliśmy!

Zmiany są duże. Bardzo duże, jeśli chodzi o statystyki itd. W szacie gragicznej są praktycznie żadne. Nowe jednostki i muzyka mam nadzieje się wam spodobają.

Dark Crusade jest grą wartą kupienia. Koszt jest różny i waha się od 10 do 25 zł - za tak niewielką kwotę mamy przeżycia które będziemy wspominać latami. Gra jest tak wspaniała, że aż doskonała :). Każdą bitwę możemy oglądać z perspektywy żołnierza! Cóż miło mi było tą grę recenzonować ale to koniec. Na ten koniec dam wam wady i zalety DC.

Zalety:
- Niska cena;
- Świetna grywalność;
- Możliwość oglądania bitew z bliska;

Wady:
- Tylko dwie rasy na multiplayerze (bez podstawki i WA);
- Niski limit jednostek;
- Wiele jednostek zostało osłabionych;

Cóż więc żegnam się z wami czytelnikami i tradycyjnie: „FOR THE EMPEROR"!

Ocena:9/10

POEZJA

Hellburn

...bo smutkami też trzeba się dzielić...

Wiedz, że martwię się o Ciebie,
Nie płacz, nie rozpaczaj więcej.
Unieś wzrok ku słońcu, tam na niebie.
Nie myśl już dłużej o swej udręce.

Zaufaj mi, o więcej nie proszę.
Podziel się ciężarem swego smutku,
Ponieważ jego część już w sobie noszę.
Przebądźmy tą drogę, razem, powolutku.

Radością trzeba się dzielić, wiesz o tym.
Lecz smutki też tego wymagają.
Nie należy być skrytym,
Gdy wokół Ciebie przyjaciele działają...

Spójrz - tu stoję!
Czekam na ruch Twój... na Ciebie.
Podaj mi swą dłoń, nie zwlekaj dłużej.
Zbuduj dla mnie przejście w tym uczuć murze.

skomentuj: http://osada.heroes.net.pl/rekopisy/bo_smutkami_tez_trzeba_sie_dzieliC

POEZJA

Tullusion

Prowokacja

Rzadka koniunkcja trzech planet
a może niż nadchodzący z północy
lub trawestacja stylu rokokowego
nie to raczej nie…
stawiałbym na denuncjację Muz
ale na kogo?
bo ja wiem…
ambiwalencja duszy?
delirium w które wprowadziły mnie
moje własne wczorajsze skarpety?
a może specialite de la maison z zeszłego tygodnia?
fluksja buchalteryjna poniekąd?
apologia kieratów Stonehenge i Picassa
z przewodnika muzealnego?
w przesyt Mickiewiczem
mógłbym łatwo uwierzyć
gdyby nie fakt że po 9 miesiącach
wytworzyłem przed nim chitynowy pancerz
prawdopodobnie to liszaj od szabrowników
piękne wytłumaczenie mimo braku
brata archeologa
imperatyw moralny ezoterycznego flisaka luminarza?
nie…
bredzę bo piszę
piszę – bo bredzę.

24 VIII 2005 23:07

Jak sam tytuł wskazuje - to prowokacja, źródeł której należy upatrywać w poezji współczesnej. Nie znosimy się wzajemnie.

Zagrożenia świata przyszłości

Tak zwaną fantastykę naukową postrzega się jako gatunek oparty głównie na wymyślaniu coraz to dziwniejszych wersji przyszłości i coraz to trudniejszych do wyobrażenia nowinek technologicznych w tejże przyszłości występujących. Tymczasem dobre science fiction zadaje trudne i niepokojące pytania o tożsamość ludzkości, potwierdzając, że w centrum zainteresowań wszelkiego rodzaju literatury zawsze leży człowiek.

NIEBANALNIE...
Mirabell

Kto nigdy po ten gatunek nie sięgnął, ten nie wie, jak bardzo fantastyka naukowa odzwierciedla nasze podstawowe lęki i marzenia. Od podboju wszechświata po inwazję z kosmosu (szczególnie w połowie poprzedniego stulecia kojarzoną z całkiem „ludzkim" zagrożeniem w masowej wyobraźni umiejscowionym na Wschodzie) – wszystkie podstawowe motywy tego gatunku zakorzenione są w mniej lub bardziej uświadomionych zbiorowych emocjach.

Rozpiętość prognoz dotyczących przyszłości świata waha się od optymizmu zakładającego triumfalne zdobycie przez człowieka nowych światów po apokaliptyczne wizje a to walki z mniej lub bardziej antropomorficznym złem z kosmosu, a to nieostrożnego doprowadzenia się do samozagłady. Najlepiej poprzez globalną wojnę z użyciem nowej, niebezpiecznej broni, katastrofę ekologiczną lub samodzielne skonstruowanie przez człowieka własnych, potężnych wrogów. Wszystkie te tematy powracają w nieskończonej liczbie wariantów, pokazując, że wciąż chętnie czytamy i oglądamy tego typu dzieła (choćby o buncie maszyn: Terminator, Matrix czy ostatnio 9, żeby wymienić tylko znane dzieła filmowe).

Nietrudno znaleźć odpowiedź na pytanie, skąd przymiotnik „naukowa". To na rozwoju nauki mają opierać się przyszłe zmiany w naszym świecie. Im śmielsze przewidywania, tym większe lęki z nimi związane. Nauka jest dla większości ludzi niezrozumiała, zatem budzi lęk: jest postrzegana jako bezduszny, bezrozumny,

ale nieunikniony proces, który może łatwo wymknąć się spod kontroli. Może zagrozić światu powodując katastrofę ekologiczną bądź doprowadzić do skonstruowania niebezpiecznej dla człowieka maszyny, ale może zagrozić też w bardziej subtelny sposób, prowokując niewygodne pytania o nas samych: chwiejąc podstawami naszej tożsamości.

Wydaje się, że dający się wyczytać na kartach powieści science fiction lęk przed rozpadem tożsamości może przybierać dwojaką postać: taką, w której problem pochodzi z zewnątrz i taką, w której usytuowany jest on wewnątrz. Zajmiemy się oboma formami. Najpierw jednak kilka słów o tożsamości jako takiej.

Ludzkie budują wiele tożsamości i budują je na różnych podstawach. Teorie wyjaśniające, w jaki sposób ten proces przebiega, zapełniają karty książek tworzących całe biblioteki – badacz pragnący zmierzyć się z tym problemem odnajdzie podejścia psychologiczne, socjologiczne, antropologiczne i inne, w wśród nich najróżniejsze, czasem wzajemnie się wykluczające koncepcje.

Tu, badając literackie nowe światy, nie chcemy mieszać się do tych jakże poważnych sporów. Uznajmy zatem tożsamość za coś niezbędnego, opiszmy ją jako szereg cech, na podstawie których określamy samych siebie. Jako opowieść o sobie samym, która scala przypadkowe i niespójne doświadczenia człowieka. Bardziej szczegółowe pytania niech pozostaną zawieszone, by zrobić miejsce tym, którzy zadają te bardziej fundamentalne – pisarzom.

Ja – ono

Jak uczy matka antropologia, najlepszym sposobem na zdefiniowanie własnej tożsamości jest konfrontacja z Innym. Co jednak, jeśli bezpieczna i raz na zawsze określona tożsamość zaczyna się rozpadać,

gdyż Inny jest do nas zbyt podobny? Jeśli wypracowaliśmy cały korpus cech, które miałyby charakteryzować człowieka, a które nagle okazują się niewystarczające? Jeśli pojawia się coś, czego nie chcemy uznać za człowieka, ale nie umiemy się od tego odróżnić? Badania prowadzone przez biologów nad prymatami wciąż są podstawą tych niepokojących pytań, jednak literatura fantastycznonaukowa idzie w inną stronę – konfrontuje człowieka z tworem, który w swoim typowo powieściowym kształcie, póki co, nie istnieje. Z robotem.

Czy można odwzorować skomplikowany mechanizm, jakim jest ludzkie ciało, a jeśli tak, to co z tym, co określa się jako „duszę"? Philip K. Dick w powieści „Blade Runner" zadaje pytanie, co różni człowieka od precyzyjnie skonstruowanego, posiadającego świadomość robota, którego wykorzystuje jak każdy wytwór swojej technologii. Powieściowe roboty wyglądają bowiem tak samo jak człowiek, co więcej, domagają się przynależnych ludziom praw.

Na konfuzję wywołaną niepokojącym zatarciem różnicy między człowiekiem a maszyną znajduje się odpowiedź: różnica tkwi w zdolności do empatii, której ta ostatnia nie posiada. Empatia ta ujawnia się jednak za pośrednictwem technicznego wynalazku, skutkiem czego ta sama technologia, która stała się przyczyną lęku, prowadzi do jego uśmierzenia.

W świecie Dicka po katastrofie ekologicznej jednym z podstawowych obowiązków człowieka jest współczucie dla zwierząt – roboty tego współczucia nie posiadają. Kryzys tożsamości zostaje zatem zażegnany, jednak raz przywołane wątpliwości nie dają się tak łatwo odpędzić: co, jeśli rozwiązanie problemu nie jest tak proste?

Dick nie przyznał robotom zdolności do empatii, robią to jednak inni autorzy, próbując pokazać tożsamość człowieka i robota, tworu o tych samych prawach. Rozwiązanie, wydawałoby się, proste i logiczne. Dick zauważa jednak problem, który z pewnością pojawiłby się podczas konfrontacji człowieka z robotem: co nas różni? Skoro mechaniczny człowiek jest taki sam, jak ten cielesny, czy można mówić o wyjątkowości człowieka? Wyjątkowości, przypomnijmy, na której opierają się wszystkie religie świata, której mimo nowych odkryć naukowych i poważnych dyskusji nad bioetyką nie potrafimy się pozbyć.

Bohater Dicka wychodzi z konfrontacji z innością zwycięsko, nie można tego jednak powiedzieć o bohaterach powieści Stanisława Lema. Pisarz ten wielokrotnie pokazywał ludzkość podbijającą kosmos mimo, iż nie jest na poznawanie innych światów gotowa, poznającą

Czy można odwzorować skomplikowany mechanizm, jakim jest ludzkie ciało, a jeśli tak, to co z tym, co określa się jako „duszę"?

Skoro mechaniczny człowiek jest taki sam, jak ten cielesny, czy można mówić o wyjątkowości człowieka?

nowe rzeczywistości mimo, iż nie zna sama siebie. Bohater „Solaris" staje wobec fenomenu, którego nie może pojąć ani on, ani autorzy pozycji zapełniających bibliotekę stacji badawczej.

Konfrontacja z innością nie prowadzi do wiedzy o inności, prowadzi do wiedzy o sobie samym – wiedzy, która zaskakuje. Ocean nie jest już zwierciadłem – jest portrecistą. Sięga do podświadomości człowieka i wyciąga z niej to, o czym on sam pragnąłby zapomnieć, wpędzając go w obłęd. W jaki sposób człowiek ma badać świat, skoro nie potrafi stanąć w obliczu zawartości własnej głowy? Lem pokazuje, że nasza tożsamość jest zafałszowana i może w każdej chwili ulec zachwianiu.

Ja – nie ja?

Nie tylko konfrontacja z Innym rodzi pytania o granice człowieczeństwa – rodzi je także konfrontacja z samym sobą. W literaturze fantastycznonaukowej w obliczu wielkich zmian spowodowanych przez postęp naukowy przekształca się także ludzkość, modyfikując nie tylko swoje ciała, ale i umysły. Dokąd prowadzi ten rozwój i kim jest ten, którego udziałem się on staje? Na to pytanie próbuje odpowiedzieć Jacek Dukaj, który w „Perfekcyjnej Niedoskonałości" wiernie podąża za ideami nurtu transhumanistycznego. Transhumaniści, za których prekursora uważa się Nikołaja Fiodorowa (po jego koncepcję pisarz sięgnął w Lodzie) wierzą w nieskończony potencjał i nieuchronny rozwój ludzkości, mające jej zapewnić nieśmiertelność i zwielokrotnienie możliwości intelektualnych. Powieści Dukaja nie mają jednak tak optymistycznego wydźwięku – pojawiają się w nich niepokojące pytania o nieuchronność zmian i ciągłość tożsamości w ich obliczu. Jeśli człowiek stanie się nieśmiertelny i zwiększy swoją inteligencję, czy nadal pozostanie człowiekiem?

> *Ci phoebe'owie modyfikują samych siebie... Jak to właściwie przebiega? Decydują, że wolą siebie innymi, i przeprogramowują się. Przeprogramowawszy, w nowej siatce lęków i pragnień, wybierają sobie jeszcze inną postać frenu. I tak dalej, i tak dalej, bez końca; a wszystko szczerze. Czy potrafią się z góry przewidzieć i zasymulować stan swojego umysłu po iks przekształceniach? W stanie N pragną stanu N + 1, ale czy także N + 10, N + 100? A przecież są one równie nieuniknione. Ścieżka zmian, gdzie każda zmiana wymusza kolejną, i chociaż świadomie decydujemy się tylko na tę najbliższą, bo tylko tę potrafimy przewidzieć – to w istocie decydujemy wówczas także o wszystkich naszych późniejszych decyzjach... Gdzie więc w tym procesie leży tożsamość? A może już nie jest ona stanem, lecz właśnie samym procesem? (Perfekcyjna Niedoskonałość)*

U Dukaja proces zmian jest nieunikniony, a pytanie o możliwość zachowania tożsamości pozostaje bez odpowiedzi. Problem ten jest najbardziej widoczny w powieści „Extensa", w której świat dzieli się na Zieloną Krainę, związaną z kultywowaniem zasad życia uznawanych za ludzkie oraz Inwolwerencję, nieokreślony proces wiecznych zmian i rozpuszczonej świadomości, w który zaangażowana jest większość ludzi, a raczej tych, którzy przed przekroczeniem krytycznego punktu samorozwoju jeszcze nimi byli. Czym są teraz? Nie sposób określić, gdyż, jak to często u Dukaja bywa, wyższe inteligencje są zbyt skomplikowane i działają na zbyt odmiennych od „naszych" zasadach, by czytelnik mógł je pojąć.

Wieloznaczna gra, która toczy się miedzy potęgą Inwolwerencji a Zieloną Krainą, gra przypominająca religijne opowieści o pierwotnej niewinności i wodzeniu na pokuszenie toczy się o najwyższą stawkę – o tożsamość, którą Inwolwerencja właściwie rozpuszcza. Pozostała część ludzkości płaci za nią cenę najwyższą – cenę zgody na śmierć. Dukaj pokazuje jednak, że w obliczu nieuniknionego postępu trwanie w jednym miejscu jest niemożliwe – niewzruszona postawa patriarchów Zielonej Krainy jest oszustwem. Główny bohater, pozostając po stronie tożsamości określonej i zdefiniowanej, paradoksalnie ją przekracza, poszerzając siebie (nie tylko cieleśnie, ale i psychicznie) o odległą materię gwiazdy i otaczających ją elementów. W imię nauki (nawet starego typu, pojmowanej na sposób alchemiczny) należy zmienić siebie, a świadome zahamowanie przekształceń jest sztuczne i prowadzi do

> *U Dukaja proces zmian jest nieunikniony, a pytanie o możliwość zachowania tożsamości pozostaje bez odpowiedzi.*

fundamentalnego pytania: na jakim etapie rozwoju należy się zatrzymać, aby pozostać człowiekiem? Aby na nie odpowiedzieć, wypadałoby wszak zdefiniować pojęcie człowieka. W obliczu postępu naukowego biologia nie przychodzi nam z pomocą, wikłamy się wiec w filozoficzne pytania, na które odpowiedź nigdy nie będzie satysfakcjonująca. Wszystkie granice są prowizoryczne i każą pytać o sam sens ich stawiania.

- Na ile cierpienia wyceniasz człowieczeństwo…?! – wrzeszczał ten od von Neumanna
– Czemu elektryczność, a nie jaskinie? Co?
- To zawsze jest mały krok! – odpluwał biblista
– Zawsze zmiany na lepsze! Tylko że po tysiącu lat nie wiesz, już, co jest lepsze; lepsze jest co innego!
- Więc zwierzę, tak?! W błocie! W błocie! W błocie! (Extensa)

Pytanie o cel rozwoju także pozostaje u Dukaja bez odpowiedzi. Jedno wydaje się pewne – rozwój jest jeden, ostateczny cel może osiągnąć jednostka, reszta to tylko Deformacje. Podobny wniosek płynie z dzieł Arthura C. Clarke'a i Stanley'a Kubricka - 2001: Odyseja kosmiczna, w których zaplanowany przez kosmiczną inteligencję rozwój ludzkości doprowadza do wyłonienia (jak się wydaje, dość przypadkowego) jednej jedynej osoby – tej która stanie się kosmicznym dzieckiem, wobec którego reszta ludzkości przestanie być potrzebna. Wiemy zatem, czym staje się człowiek, który przekracza własne człowieczeństwo. Dukaj pozostawia czytelnika w tej kwestii w niepewności. Czego innego można się spodziewać po pisarzu, którego koncepcja człowieka i jego pamięci (na której tożsamość się opiera) zakłada tak dużą niepewność?

Homo sum. Czyli?

Choć wydawałoby się, że największym zagrożeniem przyszłości jest kosmiczna inwazja albo przynajmniej chaos wywołany popsuciem się zarządzającego światem komputera, nasze lęki zakorzenione są o wiele głębiej i dotyczą spraw o

> *Nie tylko konfrontacja z Innym rodzi pytania o granice człowieczeństwa – rodzi je także konfrontacja z samym sobą.*

wiele bardziej fundamentalnych. Maszynę z problemami psychologicznymi można wyłączyć (nie wolno tylko dać się zwieść jej żałosnym zawodzeniom, kiedy z przerażeniem wypowiada nasze imię), przeciw najeźdźcom zaś wystarczy ogólna mobilizacja w imię przetrwania ludzkości oraz bohater do tejże mobilizacji wzywający. Zagrożenie, które konfrontuje z własnymi lekami i z własnym poczuciem tożsamości jest o wiele trudniejsze do wyeliminowania. Takie dzieła jak utwory Dukaja czy Dicka, ale także Kinga albo Lema nie pozwalają fantastyce zatrzymać się w bezpiecznym porcie ciepłej pewności siebie. W dobrej literaturze nie ma bowiem miejsca na pewność. ●

Kwintesencja zawieruchy

FELIETON O ŚNIEGU

Kameliasz

Kiedy Mahadeva wkłada swój wełniany sweterek i chucha na skostniałe palce, to znak, że należy się szykować do białej Apokalipsy. Włożyć własne pulowery i ogrzać swoje dłonie. Tak, idzie zima! Cieszyć się z niej będą przede wszystkim dzieci, a przeklinać – drogowcy. Bo zima ich zaskoczy.

Z czym kojarzy się nam ta pora roku? Przede wszystkim ze spóźnianiem się do szkoły i pracy, bo drogi są nieprzejezdne. Jest też, oczywista to rzecz, Gwiazdka (lub Hanuka, jak kto woli) oraz Mikołaj (czy inny Dziadek Mróz)...

Jest też coś, co stanowi wizytówkę sezonu niskich temperatur i kolędowania. Śnieg. Biały puch, przykrywający nasze samochody, balkony i odchody różnych psiaków (chociaż, niestety, ich mocz staje się widoczniejszy); malutkie kryształki układające się w fantastyczne wzory... Przyznacie sami, że takie cudeńko nie może mieć takiej małej roli w naszych jakże żałosnych egzystencjach. Dlatego śnieg można przystroić – niczym, nawiązując do tematu ogólnego, choinkę – najróżniejszymi metaforami (żadnej na chwilę obecną nie pamiętam), porównaniami i innymi środkami stylistycznymi, o których zapomniałem, bo zwykłem już uczyć się metodą „na profil".

Jeśli o mnie chodzi, śnieg jest fascynujący. Wspomniałem już o fantazyjnych kształtach każdego płatka. Piękne, misterne wzory (prawie tak Misterne jak nasze Obrazy) pełne detali wprawiających w osłupienie.. A gdy dodamy jeszcze fakt, że każdy płateczek jest symetryczny (sic!), okazuje się, że mamy o czynienia z miliardami Cudów Matki Natury. Większymi niż sztorm, burza z piorunami, czy nawet kobiece piersi. Poważnie!

Śnieg jest również polimorficzny. Może być bronią. Możesz zrobić z niego bałwana, i prztyknąć go w ten jego długi nochal. Wreszcie, można zobaczyć na nim... orła cień. Nasza wyobraźnia nie zn granic, podobnie jak możliwości zmiany kształtu śniegu. Fascynujące.

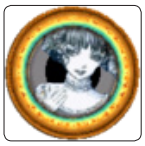
A teraz coś smutnego, ponieważ nasz kochany, biały puch przemija. Zupełnie jak rolka papieru toaletowego... Muszę się Wam zwierzyć, że spytałem Mosquę, z czym jej kojarzy się śnieg. Odpowiedziała, że ze śmiercią. I choć wciąż widzę tylko nitki, które łączą dwa stwierdzenia, to i tak nie dostrzegam tego konkretnego sensu... Niemniej jednak śnieg jest jak przyjaciel, którego widzimy tylko przez jakiś czas w roku, a potem znika... Pojawiają się za to psie odchody.

Śnieg to też z drugiej strony szczęście. Należę do osób, które widzą piękno w rzeczach pozornie błahych. Dlatego lubię np. oglądać chwile, gdy słońce zakrywa się za chmurami... Lubię też czuć na twarzy ciepły, letni deszcz. Podobnie ze śniegiem – często, stojąc gdzieś i czekając (lub po prostu sterząc w jednym miejscu) wyciągam szyję i lekko się uśmiecham, gdy wirujące płatki topnieją mi na twarzy. Może jestem wrażliwcem, ale to może sprawić przyjemność. Spytajcie o to poetę. On dodatkowo ubierze to w ładne słowa, doda rymy i parę metafor... A może i anaforę, jeśli będzie to dobry poeta. I jestem absolutnie pewien, że jest wiele pięknych wierszy o zimowym opadzie. Niestety, jestem teraz offline, więc nie podam Wam żadnego przykładu. Przepraszam.

I tak na koniec, zwróćcie uwagę. Śnieg może być: cudem, przyjacielem, natchnieniem dla poety, radością, zapowiedzią, melancholią, nawet śmiercią. A jest to, do cholery, zwykła, zamrożona woda! Tu się pojawia pytanie: Czy Mahadeva robi sobie z nas jaja? A może chodzi o to, by zauważyć coś niezwykłego w rzeczach pozornie najzwyczajniejszych? Zostawię Was, Drodzy Czytelnicy, z tym pytaniem. I nie pozostaje mi nic innego, jak życzyć wszystkim miłych Świąt z dala od pracy (a przede wszystkim z dala od garot!), miłej atmosfery i cudnych cudów – nie tylko od święta – co w Jaskini ma już miejsce, w końcu różne dziwne istoty mówią ludzkim głosem (pozdrawiam Irydusa, Nebiriosa, Kordana i Ptakubę!) ;]

Pada śnieg, pada...

Zima to mój żywioł, mróz jest moim sprzymierzeńcem zaś śnieg to balsam dla mojego ciała. Jednocześnie te trzy elementy są atrybutami śmierci i cierpienia w stopniu większym niż wielu to zauważa.



FELIETON O ŚNIEGU

Mosqua

Kiedy ktoś myśli o największych cierpieniach związanych z żywiołem, najczęściej odpowie o spaleniu się żywcem. Jednak ogień i ciepło potrzebują źródła swojej siły więc z czasem zamierają.

Chłód jest skutkiem braku siły, dlatego jest najlepszym atrybutem śmierci. Bo czymże jest śmierć jeżeli nie brakiem siły na przeżycie? Jednak mróz i ogień mają wiele ze sobą wspólnego – są wampirami. Ogień pożera materię, aby utrzymać swój byt i się rozprzestrzeniać. Mróz pożera energię w tym samym celu.

W naszym klimacie zima to okres, kiedy to przyroda chce się uporządkować po nadmiarze wrażeń z wiosny i lata. Klimaty cieplejsze to naprzemienne tworzenie i niszczenie. Nie ma miejsca ani czasu na stabilizację. U nas zima to okres zarówno stabilizacji i destrukcji – niszczone są osobniki które źle się przystosowały, zaś obrany schemat trwa i trwa i trwa. Zauważono, że fauna i flora w klimatach cieplejszych szybciej ewoluuje niż ich krewni w klimatach chłodniejszych. Zima normuje i spowalnia ewolucję, narzuca schemat na który każe się dostosować.

A czymże byłby świat, cywilizacja bez norm i regulacji? Odpowiedź jest prosta – byłoby to wszystko szaleństwem. To tak, jakbyś chciał grać w kasynie, gdzie zasady się zmieniają z minuty na minutę, raz na twoją korzyść, raz na twą szkodę. Nie mając żadnej pewności i nie mogąc kierować się logiką oraz wiedzą, wszystko spadłoby w otchłań nicości, rozpadłoby się na energię podstawową, czymkolwiek by nie była.

Kiedy płatek śniegu opadnie na gołą skórę topi się, ponieważ pobiera więcej energii niż jest w stanie pomieścić. Każda materia ma ograniczoną pojemność energii, kiedy owa zostaje przekroczona ciało zaczyna wpierw dziwnie się zachowywać (np. skrzypi) by po chwili rozpaść się. Są rzeczy, które nie mają etapu przejściowego i od razu się rozpadają – takie rzeczy są niebezpieczne dla tych, którzy z nich korzystają. Śmierć przy tym podchodzi niesamowicie cicho i bez ostrzeżenia, więc ewentualna obrona będzie zwykle spóźniona. Śnieg posiada etap przejściowy, jest zatem doskonały jako zabezpieczenie własne. Skrzypi, zmienia swoją gęstość, twardość i konsystencję by ostatecznie rozpaść się na zwykłą wodę.

Zima to mój żywioł, mróz jest moim sprzymierzeńcem zaś śnieg to balsam dla mojego ciała. W świecie spokoju i normatywności czuję się jak w domu. Posiadając więcej energii od innych walka w mrozie przysparza mi samych atutów. W czasie walki gromadzę coraz większą energię, zaś śnieg sam się ofiaruje, abym ja sama nie skonała. Oto ja – Mosqua, upiorzyca z lat minionych. ●

Pada śnieg, pada...

Pod koniec listopada do Polski dotarła pierwsza tegorocznej jesieni fala mrozów, niedługo później spadł oczekiwany przez dzieciaki i jak zwykle zaskakujący drogowców śnieg. Drobiny białego puchu przykryły miękką kołderką świat i uświadomiły mi raz jeszcze, że codzienność zabieganych, zapracowanych ludzi jest tak naprawdę obrysowana nieskomplikowanymi zgoła, ascetycznymi wręcz konturami.

MYŚLI W SZLAFROKU
Tullusion

Śnieg upraszcza, to fakt. Otula szczelnie wszelkie nierówności terenu – te naturalne, i te zagospodarowane, przetworzone przez rośliny i zwierzęta, w tym człowieka. Tracą swoje „walory" wyszczerbione płyty chodnikowe, krzywo ułożone kostki Bauma, tartan czy sypki, śliski żwir. Znikają, jak ręką odjął, kłopoty z wystającymi zdradziecko korzeniami drzew. A wszystko to pod sztandarem bieli – najprzystępniejszego z kolorów, bo przecież niekiedy wcale go nie potrzeba, by zaistniał (ot, choćby na futrze ssaków mieszkających za biegunem polarnym).

Zalegający na ulicach i ścieżkach biały puch narzuca ograniczenia dyspozycyjności przestrzeni i czasu. Ważne pozostają jedynie te ścieżki, udreptane przez dziesiątki stóp, bez których niemożliwe byłoby dotarcie do domu albo miejsca pracy, lub spełnienie innych kluczowych funkcji społecznych. Spłaszcza się przestrzeń dostępna środkom lokomocji, a mniej uczęszczane drogi zostają po prostu zapomniane. Sieć połączeń komunikacyjnych zaczyna przypominać wewnętrzny ustrój istot żywych, ukształtowany przez naturę przez pryzmat maksymalnej użyteczności. Cudowna złożoność organów wewnętrznych służy przecież utrzymaniu najważniejszej dla nas wartości i najprostszej do wyobrażenia – życia…

Prostota cechuje również sam proces, w wyniku którego powstaje śnieg. Ot, zwykły opad atmosferyczny, tyle, że zmrożony. Dopiero pod lupą kryształki lodu odkrywają swoje prawdziwe oblicze. Zadziwiające bogactwo zdobień, powstałych wokół mikroskopijnych drobin materii (na przykład pyłku kwiatów czy kulek kurzu), na których rozpoczęła się kondensacja wody, a następnie krystalizacja, to

> *Wszechmogący był nieskończenie prosty, świat został stworzony na jego podobieństwo, zaś ludzie, aby uszczęśliwić siebie i innych, powinni uczynić swoje życie jak najmniej skomplikowanym.*

wirtuozeria, o który mógł pokusić się tylko najgenialniejszy artysta – natura.

Święty Tomasz z Akwinu uważał, że prostota jest na gruncie epistemologii, czyli nauki o poznaniu rzeczywistości, pierwiastkiem boskiego pochodzenia. Wszechmogący był nieskończenie prosty, świat został stworzony na jego podobieństwo, zaś ludzie, aby uszczęśliwić siebie i innych, powinni uczynić swoje życie jak najmniej skomplikowanym. Pogląd ten oparł na koncepcji prawa boskiego i wiecznego, którego emanacją i odbiciem było najwyższe prawo ziemskie, prawo natury. Jego zdanie podzielał Paulo Coelho, który w „Czarownicy z Portobello" napisał, że *„wielkość Boga objawia się w rzeczach prostych"*. Mikołaj Gogol w jednym ze swoich listów wspomniał, iż prawdziwa wielkość ubrana jest w prostotę.

Myśli Tomasza z Akwinu wcieliła w czyn inna świetlana postać Kościoła Katolickiego, której losy odnaleźć można w hagiografii, żywotach świętych – Franciszek z Asyżu. Ów średniowieczny misjonarz, poświęcając swoje życie umiarowi odkrył, że roztropność, doświadczenie życiowe i bezwarunkowa miłość do istot żywych grają o wiele piękniejszą muzykę duszy niż zachłanność, egoizm i żądze materialne, które nieubłaganie prowadzą do beznadziejnego uwikłania w ciasne pęta życia doczesnego. Dzięki temu zdołał odnaleźć wspólny język z wszelkim stworzeniem żyjącym na Ziemi i, co najważniejsze, zrozumieć to, co pragnęło mu przekazać.

Prostota, jako antyteza złożoności, skomplikowania, wzbudza w środowisku kulturalnym dysonans – od uwielbienia bohemy, żyjącej z typową dla niej wystawną dezynwolturą, podziwu naturalistów, szukających w przyrodzie odbicia form idealnych i jak najprostszych, oraz fascynacji poetów, po skrajny sceptycyzm początkujących adeptów sztuk i nauk, surowo oceniających bezpretensjonalny styl jako pozbawiony wartości artystycznych (ot, grzechy młodości, która mierzy siły na zamiary i chciałaby wziąć za bary i zrzucić z piedestału cały górujący nad nią panteon literatów i artystów...). Mimo pozorów, w istocie – prostota jest trudna do osiągnięcia, co najlepiej obrazuje powyższe zdanie, obawiam się, że nazbyt pogmatwane.

Poetami, którzy osiągnęli mistrzostwo w prostocie formy, byli ks. Jan Twardowski, a nade wszystko – szacowna noblistka, Wisława Szymborska. Oni udowodnili, że aby pisać pięknie, nie trzeba szermować trudnymi do zrozumienia terminami, że bagaż językowy, znaczeniowy, aksjologiczny, jaki wytworzono przez pokolenia może stać się zbędnym balastem. Ba, że nie potrzeba nawet rymów! Bo przecież bezludne wyspy, na których wszystko się wyjaśnia, rosną drzewa Słusznego Domysłu o rozwikłanych gałęziach oraz olśniewająco proste drzewa Zrozumienia są w gruncie rzeczy najmniej przyjaznym miejscem na świecie. Dlatego, że natłok spraw prostych niechybnie spowoduje przeciążenie i splątanie w złożoność – i pogorszy stan rzeczy, zamiast go poprawić.

Sam śnieg pojawia się w utworach literackich nader rzadko, przeważnie jako rekwizyt (jak u A. Milnego albo w Ewangelii według świętego Mateusza). Wysuwa się jednak na pierwszy plan w twórczości choćby Bolesława Prusa czy Krzysztofa Kamila Baczyńskiego. Motyw śniegu pojawia się u Prusa w „Kamizelce", będąc ewokacją szufladkowej kompozycji utworu (to znaczy takiej, w której dany wątek raz za razem powraca do głównego nurtu opowieści, symbolizując upływ czasu i podkreślając zmiany, jakie zaszły między kolejnymi jego wystąpieniami), a ponadto daje

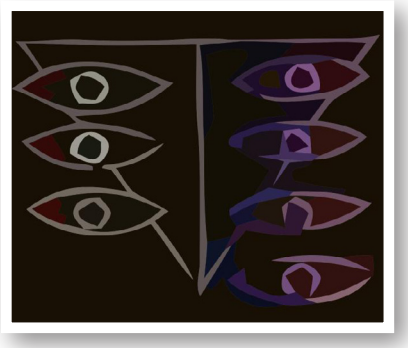
Warto jednak wychodzić poza tradycyjnie pojmowaną dychotomię „złożoność-prostota". Terminy te nie muszą być zawsze przeciwstawne.

nadzieję na katharsis, oczyszczenie. Z kolei u Baczyńskiego śnieg jawi się jako niemy obserwator postępującej agonii świata, a zarazem pierwszy przewodnik po świecie, w którym nie słychać już huku wybuchających bomb ani brzęku kul uderzających o sklepienia murów – istnieje tylko Bóg.

Warto jednak wychodzić poza tradycyjnie pojmowaną dychotomię „złożoność-prostota". Terminy te nie muszą być zawsze przeciwstawne; mogą wzajemnie się dopełniać, w innych wypadkach z jednego z nich wynika drugi, wchodząc na przykład w układ środek-cel. Znajduje to swoje zaskakujące odzwierciedlenie w dziedzinach nauki, po których byśmy się tego zupełnie nie spodziewali. Wielkim zwolennikiem prostoty był choćby Albert Einstein. Fizyk, którego dokonania dla przeciętnego umysłu wydają się wręcz niepojęte, wielokrotnie stwierdzał, iż wszystko trzeba robić tak prosto, jak to tylko jest możliwe, ale nie prościej. *„Jestem przekonany – zwykł rzec – że życie proste i skromne dobrze służy każdemu, zarówno pod względem fizycznym, jak i psychicznym".* W taki sposób prostota staje się motorem postępu, ale w zrelatywizowanym stopniu – „tyle prostego, ile to możliwe, tyle skomplikowanego, ile to konieczne" (co ciekawe, użyłem tutaj trawestacji określenia dziewiętnastowiecznego liberalizmu – czy można więc wyciągnąć wniosek, że i jemu patronowała prostota?...).

Gdy piszę te słowa, w Warszawie od kilkudziesięciu godzin odwilż zabiera ze sobą resztki sczerniałego, zakrzepłego śniegu. Powoli odsłania się wszystko to, co widoczne na co dzień – a nawet więcej, pozostawione przez pieski. Lud boży oddycha z ulgą, rozłazi się po chodnikach, wdeptuje tam, gdzie zapewne by nie chciał i traci kolejną szansę na refleksję nad sobą. Natura zaś cierpliwie poczeka na następną okazję. Nie kalkuluje, nie piętrzy nad sobą planów. Wie, że – jak napisał William Golding – *„największe umysły cechuje prostota".* ●

Prostota, jako antyteza złożoności, skomplikowania, wzbudza w środowisku kulturalnym dysonans – od uwielbienia bohemy po skrajny sceptycyzm początkujących adeptów sztuk i nauk.



NIE TYLKO DLA GERONTÓW
Tabris

Felieton (do)słownie pierwszy

Płatki śniegu. Rzecz niewinna, niewielka i czasem nawet oko cieszącą. *Ale w marcu? W połowie marca na dodatek. Powiedzielibyśmy, że to anomalia pogodowa ino i machnęlibyśmy na to ręką, w najgorszym wypadku, zdawałoby się, pogrążyli się w gorzkiej zadumie o zmianach klimatycznych, które dostrzegamy.*

Ale jest bardziej poważny zarzut dla tak frywolnie spadających płatków śniegu. Czemu spadają w Wielkanoc? Nic to, że święto przypadło latoś wcześniej, to niczego nie zmienia. Natura ewidentnie zrobiła nam psikusa i mamy powtórkę z Bożego Narodzenia. Zresztą pomyśleć by można, że to taki signum tempori, święta są do siebie coraz bardziej podobne. Komercyjna otoczka; program w telewizji niezmiennie z okazji świąt zmienione na urocze filmy dla dzieci popołudniu i pogodne filmy (mniej czy bardziej) wieczorem. Abyśmy tylko spokojnie wynudzili jakoś kolejne święta przed odbiornikiem.

Płatki śniegu. Czyste i klasycznie piękne. Każdy płatek, jak mnie uczono jest inny; niepowtarzalny. Być może ironiczna natura zesłała nam je nie przez przypadek? Może chciała nam uprzytomnić, że Święta są po to, abyśmy się oczyścili, bo taki jest chyba sens tych świąt, o ile dobrze zrozumiałem. A że każdy rok w naszym życiu jest inny więc i święta powinny być inne. A skoro te całe uczone słowa lekce sobie ważymy to zamiast ośmiu świąt obchodzonych dotychczas wprowadźmy nowe. Też osiem, ale można by daty pozmieniać. Bo na ten przykład trzecie święta mamy w środku zimy. Co za bezsens! W lato powinno ich być więcej. Łatwiej by było, praktyczniej. Fajno. Tak w lato ze trzy święta i to tak by był długi weekend, jesienią 1 a zimą i wiosną po dwa. Aby móc spokojnie dalej sprzedawać towary dać świętom jakiś klucz. Np. Święto kurczaka w miejsce Wielkanocy, Św. Mikołaja (ho, ho!) w Grudniu, a Kwiatów w maju. Jakby się branże spotkały i omówiły kwestie byłby porządek. Np., tradycyjnie na Lipcowe długie wolnej jedziemy samochodem do Tunezji, pijemy to i to i kupujemy takie a takie rzeczy. Gust ludzi to rzecz chwiejna i niepewna, po cóż dawać im kolejne narzędzie do kompromitacji? I korzyść będzie – zanikną przemądrzali moraliści co to im się wiecznie święta nie podobają i co to każdą wypowiedź o nich zaczynają od „kiedyś było lepiej", albo „nie tak święta wyglądać powinny". Zróbmy referendum, a co tam! Zobaczymy, która opcja wygra... Tymczasem...

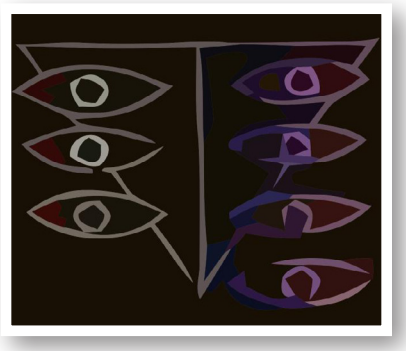
Płatki śniegu. Wciąż prószą na kraj. Pewne rzeczy są niezmienne, nawet gdy są anomaliami. ●

Płatki śniegu. Czyste i klasycznie piękne. Każdy płatek, jak mnie uczono jest inny; niepowtarzalny. Być może ironiczna natura zesłała nam je nie przez przypadek?

tekst archiwalny, pochodzi z 25. numeru „Czasu Imperium".
przeczytaj!

NIE TYLKO DLA GERONTÓW

Tabris



Felieton (do)słownie szesnasty

Człowiek wygnany został z raju w sposób niezwykle skuteczny. Nie może wrócić, a odczuwa chęć ku temu. Próbuje zatem stworzyć na własny użytek zastępstwo, tworząc ogrody pełne drzew i kwiatów. Oczywiście, jako że oryginał pozostaje nieosiągalny, powstawały różne lokalne wariacje, zależne od kultury i strefy klimatu.

I tak oto mający do czynienia na co dzień ze spiekotą Arabowie umiłowali ogrody pełne fontann i cienistych alejek. W nowożytnej Francji powstały obiekty uporządkowane i zaplanowane, jak przystało na najbardziej zbiurokratyzowany kraj Europy. Po drugiej stronie kanału La Manche, gdy już wycięto niemal wszystkie lasy, ogrody zaczęły je przypominać, oczywiście wzbogacone o lśniące nowością ruiny.

Jednak te dobra były dostępne dla elity, gdy masy pracujące chciały się przespacerować, udawały się na… cmentarz. Obecnie istniejące ogrody są często dobrem publicznym, aby każdy mógł odnaleźć swój kawałek raju.

Oprócz takich „makrorajów" istnieją również „mikroraje" tworzone indywidualnie na własny użytek. Każdy czuje jak powinien wyglądać świat bez tego co uważa za złe. Tworzy sobie zakątek szczęścia gdzie np. nie ma pieniędzy, albo są i to w dużych ilościach w kieszeni marzyciela. W jednym będą tłumy wyznawców w innym grupka przyjaciół. Dla jednego to niekończąca się impreza, dla innego - sad jabłoni.

Co ciekawe w dziedzinie tej nie ma równości i ludzie sobie nawzajem raje pożyczają. Przejmują wizję raju jeden od drugiego tworząc grupy, które mają skłonność do narzucania całej reszcie swego wzorca.

Ciekawe jest, że tylko określone ideały mają właściwość bycia upowszechnianymi przez swych zwolenników: idea równości majątkowej tak, ale powszechnej imprezy nie. Jest to zaskakujące, bowiem więcej potencjalnych entuzjastów powinna mieć idea tego drugiego.

Chwalebna wizja (od)budowy raju potrafi całkowicie zawładnąć człowiekiem. Jakże to piękne - zbudować raj. I to nie w nieokreślonej przyszłości, ale teraz. Osoby, które wierzą w taką możliwość przypominają ustrojem swej duszy tornado: na zewnątrz wściekłość, emocje, a w środku cisza Pewności Niewzruszonej.

Żywot takiej osoby to słodka męka. Słodycz, bo nie tylko mamy wizję swojego wewnętrznego raju, ale i uważamy, że można, powinno się go stworzyć, męka, bo świat cynicznie odmawia się stania się takim rajem.

Nie jest lekkie życie takiej osoby, bo nawet jeśli czasem udawało się takim zdobyć władzę, to i tak większość okazywała rażący brak zrozumienia dla sprawy i nie poświęcała swoich wewnętrznych rajów na rzecz Sprawy budowy świata idealnego. Prowadziło to do makabrycznie ironicznej sytuacji gdy ludzie budujący raj tworzyli piekło.

Wisława Szymborska w swym wierszu *„Utopia"* napisała, że z tejże wyspy tylko odpływa się, nigdy nie wracając. My także w naszym życiu musimy opuścić wyobrażony ideał i zderzyć się ze skrzeczącą rzeczywistością.

Zatem jedynie od naszej stanowczości zależeć może stopień spełnienia wizji tego, jak powinna funkcjonować rzeczywistość. Z nią też zostaje nam na własną rękę budowanie - w zakresie choćby ściśle lokalnym - namiastki raju, nawet i tu, w Jaskini.

Aperiodyczny cykl mniej poważnych rozważań, część 1

NIEPOWAGA
Kameliasz

Lenistwo... Gdybym był katolikiem, powiedziałbym pewnie coś w stylu *„Kyrie elejson, to przecież jeden z siedmiu grzechów największych"*, po czym poszedłbym do faceta w sukience i wyjawił mu wszystkie życiowe sekrety[1]. Gdybym był liderem jakiegoś zespołu, skończyłbym z nim jako cover band. Co nie jest dobre. Gdybym był, dajmy na to, szanowanym felietonistą – miałbym dwa wyjścia. To pozytywnie wyglądające zdetronizowałoby mnie to pisania odręcznie stopki piętki. Negatywne zaś zepsułoby mi karierę do końca życia i jeden dzień dłużej[2].

Szczęśliwie, nie jestem ani katolikiem, ani liderem zespołu, ani szanowanym felietonistą. Piszę do bezpłatnej gazetki, którą czyta góra 30 osób. Można powiedzieć – charytatywnie, za frajer. Pisanie za frajer za swoje plusy i minusy. Minusy – piszesz za frajer. Plusy – skoro nikt Ci nie płaci, to nic się nie stanie, jak czasem (mówiąc kolokwialnie) olejesz obowiązki, pokażesz Naczelnemu, gdzie się zgina dziób pingwina[3] i w ogóle. Bo co Ci mogą zrobić? Obniżyć honorarium? Przecież go nie ma! Wyrzucić? Powinni być wdzięczni, że wysilałeś mózg, wymyślając kolejny temat na artykuł – choćby raz! W końcu na napisanie tego artykułu, felietonu czy Mahadeva wie, czego jeszcze, spożytkowałeś jakiś tam okres czasu.

A czas to najcenniejsza rzecz, jaką mamy. W końcu cofamy się w nim tylko raz do roku[4], a zmarnowanego nigdy nie odzyskujemy...

Dlaczego o tym mówię? Cóż, z prostej przyczyny. Moje lenistwo nie pozwoliło mi wymyślić dobrego tematu na to wydanie „Czasu Imperium!". Kiedyś już tak było – napisałem wtedy artykuł NiePowagi o tym, jak się piszę NiePowagę. Nie mogąc powielić tego dzieła – bo wg niektórych był to mój najlepszy artykuł, nawet miał iść na okładkę numeru[5] - postanowiłem napisać coś kompletnie przeciwnego – czyli artykuł NiePowagi o tym, jak się jej NIE pisze.
Genialne w swoim prosta... swojej prostocie. Pardon, faux pas. W każdym razie, najprostsze rzeczy cieszą najbardziej. Róże (dot. kobiet). Piwo (dotyczy, hm, głównie mężczyzn?). Cztery druty i kawałek drewna. Jak nie chcesz być oryginalny/a, to zamień cztery druty na sześć.
Nieważne.

No i proszę, cały artykuł zszedł mi na pisaniu o niczym – a może i jednak o tym lenistwie, albo o tym nieubłaganym czasie - a Wy i tak (mam nadzieję) go przeczytaliście. Wydaje mi się, że może to być oparciem dla jakichś badań psychologicznych czy coś. Tak więc ja idę wykonać kilka telefonów (nawiasem mówiąc, ma ktoś numer do Urzędu Patentowego?) w związku z tą sprawą, a Was, kochani Czytelnicy, zapraszam na ostatnie strony Czasu!, o ile takowe istnieją!

Do przeczytania! :) •

[1] Poprzez przekręcanie nazw tego i owego autor prezentuje swoją ignorancję w kwestii religii różnych maści.
[2] Według urban mythu, Kameliasz po śmierci sam się wskrzesi, by kopnąć wszystkich jemu-wrogich-za-życia w lewy pośladek. Miałby na to 24 godziny. Cóż... Pożyjemy, zobaczymy.
[3] Pozycja nieobowiązkowa, zwłaszcza, jeżeli Naczelny jest miłym gościem.
[4] Zmiana czasu na zimowy; ufam, iż ponadprzeciętnie inteligentni Czytelnicy zorientowali się, o co mi chodziło, i nie męczyło scrolla, szukając odnośnika :)
[5] ...lecz po moim proteście pomysł ten został niezrealizowany. Są lepsze sposoby na zaśmiecenie okładki, czyż nie?

Wywiady z Andrzejem Pilipiukiem i Bubeuszem

Blask Płomienia

Oficjalne Nimnarejskie Czytadło!

Nr 1 (2/2010) Grudzień 2010 www.nimnaros.org

Recenzje książek
"Manuskrypt Chopina"
"Błękitnokrwiści"

Relacje ze zlotów i konwentów

Fragmenty Storytellingu

Opowiadania

Poczuj Prawdziwą Grozę…

No… grozkę..?
… groteskę?

Świątecznie i przytulnie...

Drobny śnieg delikatnie prószył za oknem, a ogień w kominku trzaskał wesoło, rozlewając wokół ciepłą, pachnącą piernikami i choinką aurę nadchodzących Świąt... Pomieszczenie było urządzone skromnie, w starym, drewnianym stylu, udekorowane licznymi gałązkami świerku i ostrokrzewu. Wisienkę na tym nastrojowym torcie stanowił zaś stary, bujany fotel, skrzypiący w rytm swego monotonnego tańca...

Rzeźbiony zegar tykał cicho, uprzejmie pozwalając, by światło ognia przeglądało się co sekunda w jego metalowym wahadle. I wybił północ.

Fotel się zatrzymał.

Przerywana uderzeniami zegara cisza zdawała się pęcznieć, wpychając ogień w najgłębsze kąty kominka. Pociemniało, gdy stary człowiek siedzący na fotelu podniósł głowę...

I obnażył ociekające krwią kły w przerażającym uśmiechu.

Błyskawica z hukiem przecięła niebo, a obłąkańczy śmiech starca wypełnił pokój.

- Cukierek, albo psikus! - zacharczał z szaleńczym błyskiem w oku, zrywając się z fotela...

Bubeusz

Redaktor Naczelny

Bez paniki,to na pewno da się jakoś ogarnąć...

Aloha!

Jako że świąteczny, kolorowy, błyszczący klimat Coca-Cola X-mas zdążył niedawno zdominować ucywilizowaną część tej planety, jestem przekonany, że wszyscy mają go serdecznie dosyć, jeszcze na długo przed właściwymi świętami. Dlatego też u nas nie będzie sweetaśnego Buba-Mikołaja i dzwoniących upierdliwie dzwoneczków. Nie będzie skaczących po piśmie reniferów, przesłodzonych życzeń świąteczno-noworocznych ani innych tego typu wymuszonych pierdół.

Święta są dla ludzi, dla rodziny – a nie dla ładniewyglądania i marketingu. I tą puentą otwieram pierwszy pełny numer Blasku Płomienia, który stanowić będzie skuteczny środek przeciwbożonarodzeniowy. Dla podkreślenia tego kontrastu, odwołamy się do pewnego obleśnego, celtyckiego obrzędu Samhain, który przypada na 31 października. Święto, które kończyło lato. W którym zacierały się granice między światami żywych i umarłych, a duchy nawiedzały ludzi, by w nich zamieszkać na kolejny rok...

Tak, Halloween. Ale nie chcę używać tej nazwy, bo nasi uroczy sąsiedzi zza wielkiej wody ze wszystkiego potrafią zrobić masówkę. U nas masówki nie będzie.

U nas będzie „mhrocznie".

A co będzie konkretnie? Przede wszystkim opowiadania grozy, recenzje książek o wampirach i uwaga – absolutna gratka – plakat z filmu Twillight!

Ok, żenujący dowcip był, teraz pozostaje mi już tylko zaprosić Was do lektury :)

A zatem niech Was oświeci „Blask Płomienia"!

Arcymag Bubeusz

Piętka redakcyjna

Naczelnie cały ten majdan zredagował

Bubeusz

Różniste cudactwa w pocie czoła skrobali

Bia
Carnage Neukor
Borys
Karv
Rufus VII
Yuber

Grafiką niczym kwiatami polanę okrasiła

Laire

Twórczości swej radosnej z miłą chęcią użyczyli

Bia
Thurvandel
Yuber

Wytrwale dobrym słowem i doświadczeniem wspierała

Aerilien

Dzielnie marudził

Borys

Kontakt z redakcją:

Bubeusz: bubeusz@gmail.com

Karv: taczkazwiru@gmail.com

Czytaj, albo psikus..!

Tęgie Rozkminy

8 Manuskrypt Chopina

W dzisiejszym numerze rozkminiać będziemy, co takiego Chopin zawarł w swoim manuskrypcie i czy spółkowanie w pisarstwie faktycznie może przynieść dobre efekty. Z lekką nutką recenzji, rozkminę przygotował Karv.

Pod Czujnym Okiem Nity

13 Zakurzone Kroniki

Nasz szalony historyk Borys odkryje przed nami kolejne karty tajemniczej, mrocznej przeszłości świata Calivanu. Tym razem wsłuchać się będziemy mogli w opowieści o brutalnym oblężeniu Nimnaros, na trzysta lat przed obecnymi wydarzeniami.

15 Neverending Story

Nie bez powodu sesja "Archipelag Task'shamt" zwana była "Nimnarejską telenowelą". Ciągnęła się niemal latami, rzucając bohaterów w najróżniejsze zakątki Calivanu i wystawiając ich na najdziwniejsze wyzwania. Historia dostarczyła tyleż radości, co uniesień i wzruszeń, na zawsze zmieniając zarówno nas, autorów, jak i nasze postaci, które w swej drodze dojrzały i nabrały głębii. Z czystego sentymentu - dzielimy się. Dziś odcinek pierwszy.

19 Karczemne Opowieści

Jest to miejsce, w którym przeczytać można fragmenty różnych przypadków, jakie wydarzyły się w Nimnaros. W dzisiejszym odcinku przygotowaliśmy wycinek historii o tym, jak dzielna drużyna odbija pewnego maga, który został porwany podczas zbierania ziół w lesie. Mrocznym sprawcą porwania jest pajęczy mag, mający na swych usługach całe hordy tych przerażających stworzeń.

Tfu!rczość

32 Hellburn - Kolejka

Opowiadanie o śmierci, które wygrało pierwszą edycję Literackich Konkursów Nimnaros, ufundowaną przez gdańską firmę wydawnico-dystrybucyjną L&L. Niezwykła oryginalność sprawia, że powstrzymam się przed próbami przybliżenia tutaj fabuły.

35 Yuber - Jeden

Już sam fakt, że jest to poezja Mrocznego Rycerza, wywołuje na wielu twarzach zaciekawienie. Mroczna poezja brzmi trochę jak oksymoron. Czy potężni, czarni wojownicy śmierci też mają wrażliwą duszę? Być może, w każdym razie jedno jest pewne - ludzie, którzy takie postaci kreują, na pewno.

36 Karv - Halloween

Mroczne, pełne grozy opowiadanie o tym, jak parę dzieciaczków zostaje ugoszczonych przez starszego pana w noc Halloweenową. Karv dostarcza nam naprawdę mocnej dawki emo-cji, z czego uwaga - tą dominującą wcale niekoniecznie musi być strach :)

Co pan, panie, wygadujesz?!

28 Wywiad z Bubeuszem

Cykl wywiadów z Nimnarejczykami, który ma na celu przybliżyć Czytelnikowi sylwetki i charaktery mieszkańców Twierdzy Białego Płomienia i pokazać, że wcale nie jesteśmy aż tak nienormalni, na jakich wyglądamy :) Prowadzi niezastąpiony Karv, a na jego pierwszy ogień idzie Bubeusz.

Walczyk kończący

45

Problematyka poruszana w tym dziale osiągnie na tyle wysokie stężenie abstrakcji, iż niemożliwym jest jednoznaczne stwierdzenie, co konkretnie się tutaj znajdzie. Dział miał pierwotnie nazywać się "...a daj pan jeszcze kilo ziemniaków", jednak

ostatecznie zdecydowaliśmy się na walczyk, o którym koniecznie trzeba nadmienić, że jest Je-Je!

Wypociny Różnorakie

6 Wywiad z Andrzejem Pilipiukiem

Rufus VII przeprowadza rozmowę ze znanym pisarzem na temat jego podejścia do literatury. Jako archeolog z wykształcenia, nie mógł pominąć również i tej kwestii. Możemy dowiedzieć się sporo o studiach pisarza.

9 Nimnaros w stolicy

Czyli relacja z kolejnego zlotu Nimnarejskiego. Jak zawsze - było tyleż halloweenowo, co uroczo.

24 Z wideł halabarda, czyli słówko o strzelaniu

Yuber wprowadzi nas w tajniki strzelania do puszek i opowie, jak ciężko w naszym kraju cieszyć się dobrą wiatrówką... Okazuje się, że nabycie dobrej pukawki to prawdziwy horror.

31 Wampir Wampirowi nierówny

Kot recenzuje "Błękitnokrwistych". W dobie, w której wampiry stały się chyba bardziej popularne od duchów, bardzo trudno wymyślić coś nowego w tym temacie. A jednak wciąż się to udaje.

39 Loża Koneserów

Gry, w które graliśmy z łezką w oku. Nie to, co te nowe buble!

40 O opowiadaniu historii

Większość ludzi uważa, że storytelling to tylko „opowiadanie historii". Tania forma rozrywki, porównywalna do oglądania filmu, czy czytania książki. Czy na pewno? O nieznanych walorach niewinnego bajdurzenia opowie Bubeusz.

41 Inne sfery 2010 - relacja

Wszelkiego rodzaju fantastyczne zloty, zbory i sabaty zawsze stanowią nie lada gratkę dla osób naszego formatu. Rufus VII wybrał się na konwent Inne Sfery 2010 i był uprzejmy podzielić się z nami wrażeniami.

43 Co słychać u pani M.? 54

I bynajmniej nie chodzi tutaj o mamę :) Carnage Neukor opowie nam nieco o tej, bez której życia nie wyobraża sobie żaden Nimnarejczyk.

Spis artykułów wg kolejności

3 Witojcież, Czytelniki!
4 W numerze
6 Wywiad z Andrzejem Pilipiukiem
8 Manuskrypt Chopina
9 Nimnaros w stolicy
13 Zakurzone Kroniki
15 Neverending Story
19 Karczemne Opowieści
24 Z wideł halabarda
26 TEMAT NUMERU
28 Wywiad z Bubeuszem
31 Wampir Wampirowi nierówny
32 Hellburn - Kolejka
35 Yuber - Jeden
36 Karv - Halloween
39 Loża Koneserów
40 O Opowiadaniu Historii
41 Inne Sfery 2010 - relacja
43 Co słychać u pani M.?
45 Walczyk Kończący

"Przede wszystkim wierzyłem w moją gwiazdę

i nie bardzo miałem inny pomysł na życie"

Andrzej Pilipiuk (ur. 20 marca 1974), polski pisarz, z wykształcenia archeolog. Debiutował opowiadaniem Hiena („Fenix" 2'1996), w którym po raz pierwszy pojawiła się postać Jakuba Wędrowycza, bimbrownika i egzorcysty. Od tego czasu Pilipiuk napisał kilkadziesiąt innych opowiadań o tej postaci, niedawno wydanych w czterech zbiorach (Kroniki Jakuba Wędrowycza (2002), Czarownik Iwanow (2002), Weźmisz Czarno kure (2002), Zagadka Kuby Rozpruwacza (2004)). Żartobliwie nazywany największym piewcą wsi polskiej od czasów Reymonta. Oprócz licznych opowiadań (również spoza cyklu o Wędrowyczu) napisał też, pod pseudonimem Tomasz Olszakowski kilkanaście tomów kontynuacji przygód Pana Samochodzika.

Rufus: Na początek może coś oklepanego :). Co sprawiło, że postanowił Pan zostać pisarzem?

Pan Andrzej Pilipiuk: Zawsze pociągały mnie rzeczy niezwykłe, nietuzinkowe, elitarne. Gdy byłem mały sadziłem, że pisarze bardzo dobrze zarabiają i przy tym niewiele muszą pracować. Gdy zacząłem pisać życie szybko zweryfikowało te naiwne rojenia, ale było już za późno. Zawsze lubiłem wymyślać i opowiadać różne historie. To po prostu zawód dla mnie.

Piszę zbiorek opowiadań o wampirach, aby polskie nastolatki dostały wreszcie odtrutkę na „Zmierzch"

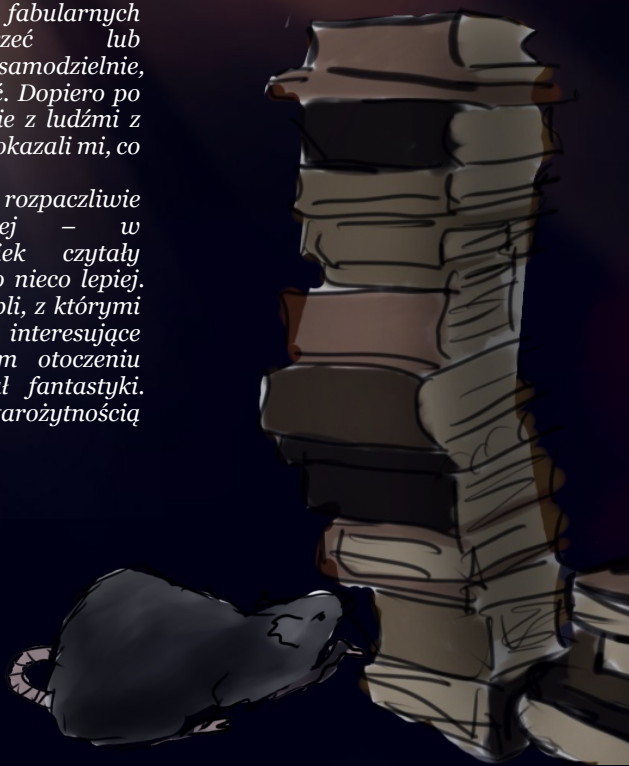
R: Jakie trudności napotykał Pan na drodze pisarskiej i jak Pan sobie z nimi radził?

P.A.P.: Przede wszystkim przeszkadzały mi braki w absolutnie podstawowym wykształceniu. Ani szkoły podstawowe ani liceum w żadnym stopniu nie przygotowały mnie do operowania językiem polskim na poziomie, którego wymaga się od zawodowców. Po prostu prozę pisze się językiem zupełnie innym niż ten ze szkolnych wypracowań.

Wiele chwytów fabularnych musiałem podpatrzeć lub wypracować samodzielnie, opanować, przetestować. Dopiero po debiucie los zetknął mnie z ludźmi z Klubu Tfurców, którzy pokazali mi, co knocę.

Brakowało mi rozpaczliwie formacji intelektualnej – w podstawówce cokolwiek czytały jednostki, w liceum było nieco lepiej. Jednak brakowało kumpli, z którymi można było pogadać na interesujące mnie tematy. W moim otoczeniu prawie nikt nie czytał fantastyki. Zainteresowania starożytnością trafiły już ciut lepszy grunt - podyskutować o nich mogłem z Ojcem i sąsiadem archeologiem, moim rówieśnikom to zwisało. Czytając chłonąłem wiedzę. O tym jak niewiele jej wchłonąłem przekonałem się na studiach. To główny hamulec. Niedostatki wiedzy ogólnej odbijają mi się czkawką do dziś. Co chwila muszę grzebać po książkach i sprawdzać detale.

Jak sobie radziłem? Mrówczą pracą, podpatrywaniem innych. Przede wszystkim wierzyłem w moją



gwiazdę i nie bardzo miałem inny pomył na życie. Konsekwentnie realizowałem swój pomysł przez dwadzieścia lat...

R: To niewątpliwie da do myślenia naszym młodym czytelnikom ;). Pana książki cechuje przede wszystkim egzotyka i przebogata erudycja. Skąd czerpie Pan inspirację?

P.A.P.: Z tą erudycją nie przesadzajmy. Po prostu czytam różne dziwne rzeczy i wygrzebuję informacje, których jeszcze nie umieszczono w Internecie. Bardzo długo przygotowywałem się do pisania „Oka Jelenia". Chciałem by zawodowi historycy, jeśli sięgną po te książki, mogli uznać, że dobrze odrobiłem pracę domową. „Ok." to w tej chwili moje najlepsze dzieło, najukochańsze dziecko. Ale tak naprawdę mało kto dostrzega litry potu które w ten cykl wtopiłem.

Egzotyka – cóż, czytając rozmaitą literaturę historyczną natrafiam na miejsca i epoki, które wydają mi się inspirujące, ciekawe, niezwykłe lub chociaż warte odkurzenia i pokazania. Potem szukam fabuł, które można by tam umieścić i bohaterów, przez których można te fabuły opowiedzieć. To trochę jak budowanie z klocków, lub układanie puzzli. Biorę kolejne detale i patrzę czy pasują.

R: Czy utożsamia się pan w jakiś sposób ze swoimi bohaterami? Żyją własnym życiem, czy może zaszczepił Pan w nich cechy własnej osobowości?

P.A.P.: Większość bohaterów posiada moje cechy. Pozytywni – pozytywne, negatywni – negatywne. Czasem i pozytywni zadziałają zbyt impulsywnie, nieadekwatnie do sytuacji. Czasem i ja tak działam.

Oczywiście bohaterowie żyją własnym życiem. Mają przygody, których ja nie doświadczyłem, to zmusza ich do podjęcia wyzwań, które mnie szczęśliwie omijają.

R: Skąd wziął się przydomek „Wielki Grafoman"? Czy przylgnął do Pana przez uszczypliwość krytyki, czy jest to może rodzaj autoironii i dystansu do siebie?

P.A.P.: A jakoś się tak utarło. W końcu lepiej być Wielkim Grafomanem, niż zwykłym grafomanem.

R: Jako praktykujący archeolog nie mogę nie spytać o Pana przygodę z tą dziedziną nauki :). Jak Pan wspomina studia i pracę na wykopaliskach? Czy nie tęskni Pan za łopatą?

Po prostu czytam różne dziwne rzeczy i wygrzebuję informacje, których jeszcze nie umieszczono w Internecie

P.A.P.: Studia wspominam źle - atmosfera na wydziale była fatalna. Czuło się, że kuriozalne wyniki egzaminów to nie efekt nieuctwa czy niezrozumienia tematu przez studentów, ale świadoma i celowa polityka dyrekcji dążącej do wlepienia maksymalnej liczby słono płatnych warunków. Wiele zastrzeżeń można też było mieć do poziomu moralnego i intelektualnego niektórych pracowników.

Wreszcie pod sam koniec studiów dowiedzieliśmy się o rozporządzeniu Generalnego Konserwatora Zabytków o konieczności odbycia 48 miesięcy praktyk. W praktyce oznaczało to przekształcenie archeologów w zamkniętą korporację. Poczułem jakbym dostał obuchem w łeb. Zawód który wymarzyłem sobie w wieku lat 11-tu stał się dla mnie z dnia na dzień niedostępny. Nie chciałem przez 10 lat żebrać o cudzą łaskę, a na studia doktoranckie nie było szans.

Tęsknić tęsknię. I mam cholerne poczucie krzywdy.

R: Cóż, mogę powiedzieć tylko tyle, że pod tym względem doczekaliśmy się lepszych czasów. Jest Pan jednym z najbardziej rozpoznawalnych pisarzy. Czy sława jest dla Pana utrapieniem czy błogosławieństwem?

P.A.P.: Nie odczuwam szczególnie potrzeby bycia sławnym. Więcej z tym chyba kłopotów niż pożytku. Choć czasem się przydaje – gdy można swoim autorytetem popchnąć jakąś pożyteczną inicjatywę...

R: Nad czym pracuje Pan obecnie? Czy można spodziewać się w najbliższym czasie kolejnej książki? No i oczywiście chciałbym przy okazji spytać o ewentualną kontynuację sagi o Jakubie Wędrowyczu. :)

P.A.P.: Piszę zbiorek opowiadań o wampirach, aby polskie nastolatki dostały wreszcie odtrutkę na „Zmierzch". Mam rozgrzebany zbiór opowiadań bez Jakuba. Byłem w lipcu na Gotlandii, materiały zebrane pora siadać do dwu ostatnich tomów „Oka Jelenia". Siódmy tom opowiadań o Wędrowyczu też pomalutku powstaje. Dwie rozgrzebane książki, dwie w planach, piąta zaczęta.

R: Czekamy z niecierpliwością. Dziękuję za rozmowę!

Rufus VII

Aktywny działacz na rzecz kociej archeoturystyki

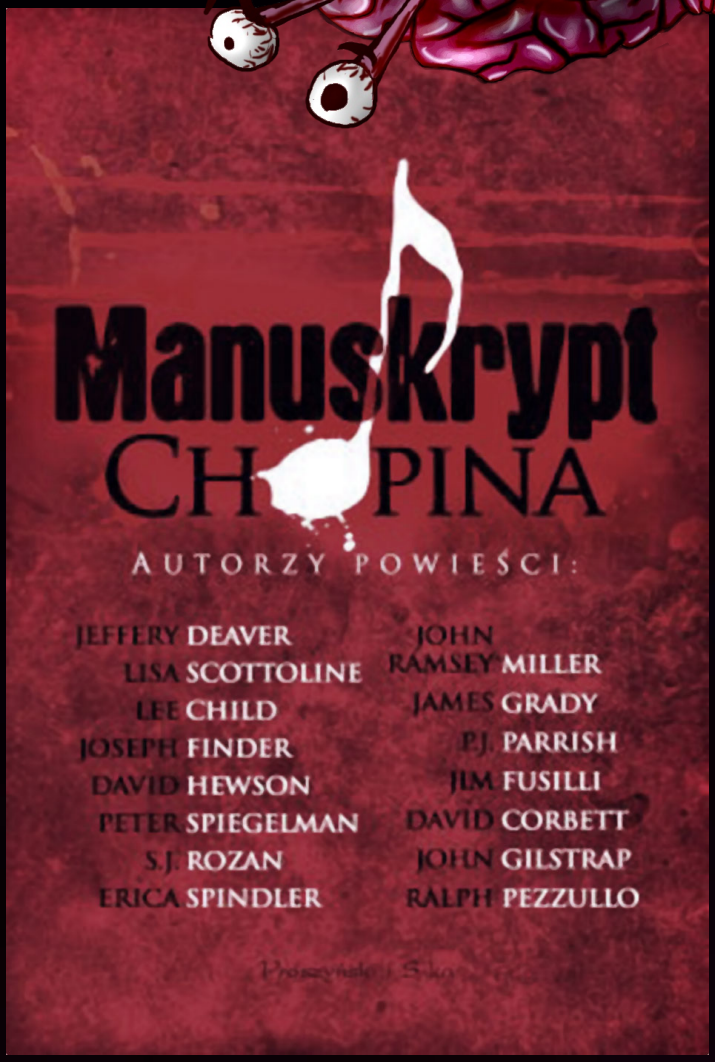
Ależ ja z przyjemnością pomogę!

Karv

Bard entuzjasta

No mówię wam, wyjdzie śpiewająco!

Nie będzie to recenzja, chociaż początkowo to właśnie jej napisane miałem w planach. Zamierzam natomiast pozachwycać – i jednocześnie zastanowić się nad jednym z najważniejszych elementów książki.



Wzrok was nie myli – na okładce „Manuskryptu" naprawdę istnieje aż piętnaście nazwisk! Piętnastce autorów udało się stworzyć coś, co przez absolutny brak banalności, zasłużyło na miano geniuszu.

Jeffrey'a Deaver'a nie trzeba chyba nikomu przedstawiać. Wystarczy powiedzieć, że jest on autorem, między innymi, „Kolekcjonera kości". To on napisał pierwszy rozdział, zawiązał akcję, wykreował grupę bohaterów. Pozostali autorzy dopisywali kolejne rozdziały. Fenomenem książki jest to, że żaden z pisarzy nie wiedział, co stanie się dalej, po przekazaniu pałeczki kolejnemu twórcy.

Całość mogła skończyć się kompletnym fiaskiem. A jednak, wypadła świetnie.

Tyle, jeśli chodzi o zachwyt. Zastanawia mnie to, czy takie wspólne pisanie ma sens? Jakiś czas temu, jeszcze przed trafieniem na „Manuskrypt", zaproponowałem znajomemu (pozdrawiam, Rondal ;)), żebyśmy skrobnęli coś wspólnie. W odpowiedzi usłyszałem, że zabija to możliwość rozwoju i, ogólnie rzecz biorąc, nic nie daje. Wtedy odpuściłem; teraz jednak, po lekturze tej czerwonej książki, znów zacząłem się nad tym zastanawiać.

Czy naprawdę pisanie czegokolwiek w liczbie większej, niż ja jeden nigdzie nie prowadzi? Może najpierw trzeba dostatecznie wyrobić sobie warsztat, a dopiero potem decydować się na takie przedsięwzięcia?

Bez wątpienia, Deaver i spółka udowodnili, że warto eksperymentować. Pytanie tylko, kiedy zacząć?

Cóż, trudno powiedzieć. Z doświadczenia – owszem jakieś doświadczenie w pisaniu czegoś w większym gronie, mimo wszystko, posiadłem – wiem, że tworzenie w więcej osób pozwala na znajdowanie motywacji do dalszej pracy. Często, kiedy próbowałem stworzyć coś dłuższego samemu, chęci w pewnym momencie po prostu mnie opuszczały i cały wielki plan odchodził do lamusa. Jednak praca, która powstawała – a właściwie w dalszym ciągu powstaje - z inicjatywy nie tylko mojej, ale także znajomego, mimo wielu niedociągnięć i potknięć jest projektem, przy którym spędziłem dotychczas najwięcej czasu. Mało tego, nawet teraz, po kilku latach, czasem jeszcze coś wzajemnie dopisujemy.

Słyszałem różne opinie na ten temat. Między innymi taką, że kiedy twórców jest dwóch, debiutant i znany autor, możemy mieć do czynienia z dwojaką sytuacją. Albo debiutant wykorzystuje uznane już nazwisko swojego znajomego, aby samemu się wybić, albo stary wyga próbuje zgarnąć laury kosztem młodego pisarza, potrzebującego rozgłosu. Oba te zjawiska mają raczej pejoratywny wydźwięk.

Wniosek nasuwa się sam: do wspólnego pisania powinni zasiadać autorzy o podobnym doświadczeniu i z podobnym fejmem. Uniknie się wtedy nieprzyjemnych komentarzy ze strony krytyków, krytyków to, co powstanie, może naprawdę zaskoczyć.

To chyba tyle, na koniec jeszcze jedno zdanie: niech Skrwawiona Skała będzie dowodem na to, że warto.

Goniąc Warszawską Syrenkę

(Kuszącą, a jakże)

Bubeusz

Szalony architekt ze wsi

Uaaaah, jakie wieeelkie te klocki!

Relacja ze zlotu – jak każda relacja, przesycona jest subiektywizmem relacjonującego. Dlatego czytając, miejcie na uwadze, że przeżywać ją będziecie oczami Buba, który wcale nie starał się nadać jej jakiejś literackiej formy, a jedynie wyrzucić z siebie wszystko, co mu w duszy grało, korzystając z faktu, że wciąż to jeszcze grało w jego pamięci.

A było to tak...

Spotkaliśmy się z Borysem na dworcu w Gdańsku (wyjątkowo nie udało mi się znaleźć tam żadnych pieniędzy na schodach - chociaż potem znalazłem dla niego spinacz, o który prosił), a potem jakaś leciwa, moherowa dama z koleżanką zaczęła nas molestować o pomoc we wniesieniu bagaży do pociągu. Chwila ogólnej refleksji na temat tego, jacy mili są ludzie, a potem, kiedy zaczęło się o Jezusie i Biblii, pomyślałem sobie od razu o Jehowych, ale to chyba był zbyt pochopny wniosek. Generalnie bardzo miła pani i nawet uprzejmie uśmiechała się na sucharowe wkręty Borysa o tym, że jedzie przed siebie. Tak, to bardzo istotny element zlotu, wiem :P

W pociągu umilaliśmy sobie czas rozwiązywaniem krzyżówek, przynajmniej do czasu, aż mózgi zaczęły odmawiać nam posłuszeństwa. Kiedy w haśle zacząłem wpisywać cyferki zamiast liter (w dodatku nie w tym miejscu, co trzeba), jasnym się stało, że czas już kończyć xP Spać się za bardzo nie dało, dlatego pogrążyliśmy się w marazmie podróżniczym, razem z innymi miłymi panami (z czego jeden narzekał na wyłączone światło, kiedy nam na chwilę zgasło, a drugi podpowiedział nam, że sypialnia damy to nie altana, tylko alkowa. xD).

Przed piątą powitała nas Warszawa. Zjedliśmy małe co nieco i, pożegnawszy miłych panów, wytarabaniliśmy się z pociągu na świeże powietrze. Było uroczo, jednak ani Moroka, ani Yubera nie uświadczyliśmy. Pochodziliśmy trochę po dworcu (trzy razy wokół, raz w poprzek i jeszcze raz gdzieś na obrzeżach przy multikinie), pytałem nawet babki w pubie, czy nie widziała tu może blondyna z długimi włosami spiętymi w kucyk (tak, Yub, myślałem, że masz długie blond włosy i wtedy ani mi przez myśl nie przeszło, że może być inaczej xD), ale niestety nie uzyskawszy żadnych poszlak, że tu jesteście/byliście, stwierdziliśmy mniej lub bardziej zgodnie (xP), że jeszcze nie wstaliście czy coś w ten deseń i ruszyliśmy na podbój Warszawy!

Teraz należy się ukłon w stronę Depa, który jak Abel krowie na rowie wyjaśnił mi, jak dojść na starówkę. Najtrudniejsze z całej wędrówki było wydostanie się z dworca w dobrym miejscu (do dziś nie jestem w stanie powiedzieć, w którym miejscu przeszliśmy przez jezdnię, ale na pewno nie odbyło się to przez pasy. Zawsze mnie wkurzały te miasta zaprojektowane nie pod człowieka, ale pod samochód...).

Pierwsze, co uderzało, to ogrom. Takie wielkie: "łaaa!" z zadartą głową.

Powiem tak: pierwsze, co uderzało, to ogrom. Takie wielkie: "łaaa!" z zadartą głową. I świadomość: "jestem w stoliiicyyy!". I: "Ale ten pałac brzyyyydki" :P Nie wiem czemu Borys nie podzielał mojego zachwytu nad Warszawą, podejrzewam, że to przez fakt, iż było mu na tyle zimno, że musiał ubrać moją bluzę, a potem spiąć kurtkę dodatkowym spinaczem. Się ubrał kurde jak na spacerek do babci... O czwartej nad ranem już nie jest tak ciepło, bananie...

Starówka (a raczej Krakowskie przedmieście i okolice) jest fenomenalna zarówno nocą, jak i za dnia. Uderzył mnie ogrom pomników, budynków, kolumn, klasycyzmu, barokowych rzeźb, a wszystkiego zintegrowanego jakoś w betonowym powojennym, rzekłbym nawet monumentalnym industrializmie.. O, właśnie, dopiero na zlocie Ae uświadomiła mnie, że mam niezłe wyboczenie skośne mimośrodowe ze względu na architekturę. Jak się na co dzień przebywa wśród architektów, to tego tak nie widać. W każdym razie wtedy było jeszcze ciemno, cicho, magicznie, a architekturę oświetlały sztuczne światła, nadając jej niemal tak bajkowego klimatu, jaki ma cerkiew, którą pokazywałem Ae i Irydusowi w Gdańsku. A potem stanęliśmy na moście i spojrzeliśmy z góry na zalaną siwym pyłem nocy Warszawę w całej swej wielo-pasmowej prezencji. I

wyglądało to, zwłaszcza na tle łuny wschodzącego słońca, nieziemsko.

Potem kolumna Zygiego, Zamek, który nie wygląda jak Zamek i esemes od Yubera z zapytaniem, gdzie jesteśmy. Z komórki mateczki Yubera. Bo oczywiście nie mieli naszych numerów i musieli czekać, aż uda im się obudzić Depa, żeby je uzyskać. Organizacja opanowana do perfekcji ;) Wróciłem więc z Boryskiem na dworzec, ale nie był to koniec naszych poszukiwań. Wspominałem już, że dworzec w Warszawie pod pewnym względem przypomina Hogwart? :P (chociaż w Hogwarcie nie ma Murzynów, Turków, Arabów, bezdomnych, pijaków i starych babek krzyczących o 5 - tej rano: "Chyba cię popi**doliło!" na cały dworzec) Nawet rodzimy Warszawiak Morok sprawiał wrażenie nie do końca pewnego swoich kroków na tym dworcu xP

W każdym razie odnaleźliśmy się wreszcie w coca cola kebab barze, kiedy to Yub z Morokiem zaskoczyli nas podczas rozmowy o kurczakach. Borys stwierdził, że będzie to lepszy temat niż rozmowa o nowej inwestycji 18 - piętrowca w Dubaju. Dziwnym trafem nie udało nam się również wkręcić im, że Borys to Bub, a Bub to Borys. Naprawdę, Yubciu, Moroku, jesteśmy pod wrażeniem Waszej błyskotliwości.

Kiedyśmy się już wszyscy odnaleźli, została nam chwilka na pochodzenie po dworcu w oczekiwaniu na przyjazd Hella. Epizod drugi wędrówek po dworcu był o tyle ciekawszy, że szło nas już więcej, jednak maszerowanie po raz szósty tymi samymi ścieżkami nie było jakoś specjalnie zajmujące. Usiedliśmy więc w Coca Cola Kebab Pubie, bo McDonald był przepełniony wcinającymi śniadanie, jednak CocaColaKebabMan stwierdził, że "panowi wyć, bo tyko da ki-entów", więc posłusznie poszliśmy sobie na ławkę na peronie.

W towarzystwie Mangowej Trójcy czułem się nieco, że tak powiem, odsunięty poza temat przewodni dyskusji, dlatego z chęcią poczytałem sobie Morokowy podręcznik do nauki krzaków (nie, nie chodziło tu o poznanie wroga, po prostu uważam temat odmienności językowej za bardzo ciekawy niezależnie od faktu, jakie zamiłowania graficzne posiadają jego twórcy :P). Wartym wzmianki może być fakt popisu wokalnego, jaki w tym czasie nastąpił, a którym część zlotowiczów miała nadzieję podk*rwić inną część zlotowiczów, jednak wyrobiona przez lata cierpliwość anielska i spokój grabarza trudne są do przełamania.

Wreszcie jednak zjawił się Hellburn w całej swej płomiennej krasie, wypadając niczym ognisty pocisk z pociągu. Niestety, trochę za mało świecił, bo to on nas znalazł, a nie my jego xP W piątkę zrobiło się już dużo ciekawiej, a kiedy chwilę potem, pod Coca Cola Kebab pubem dołączył do nas Depseth, pobiliśmy nasz rekord w ilości Nimnarejczyków na metr kwadratowy. Jeszcze tylko chwila na dojście Aerilien i w magiczną siódemkę ruszyliśmy ogrzać się w chałupie Depsetha. Można powiedzieć, że tutaj zaczyna kończy się wstęp, a zaczyna główna część opisu, a ja już nie mam siły dalej pisać...

Dotarłszy na miejsce, przywitała nas Norsemańska Bestia (na bogów, gdzie takie hodujecie?! Szkoda Hell, że nie zrobiłeś mu zdjęcia, byśmy pokazali uosobienie krwiożerczej bestialskości), na szczęście udało nam się ujść z życiem do pokoju kowala. A ten był uroczy. Na jednej ścianie aniołeczki, na drugiej Sabaton :) Na jednej półce święte figurki, na drugiej seria Diablo. Urzekło mnie to. Rozdałem koszulki i puściłem w obieg Grzaniec Pokoju, co by nowej tradycji stało się zadość. Popijaliśmy sobie tenże, obserwując, jak Yubery wyciągają sprzęcior i przystępują do demolowania Depowego mieszkania, próbując podłączyć go do telewizora. Wkrótce potem mogliśmy cieszyć się turniejem w Tekkena, który, teraz żeby nie skłamać... zakończył się zwycięstwem Borysa. Chyba całe

podium obstawione było przez mangową trójcę, zaś ta norm... no, reszta zlotowiczów zadowoliła się bardziej skromnymi wynikami :P

Powiem, że uroczo było się tak spotkać i pogadać. Dziękuję Depu za pożyczenie ładowarki (dziadek Bub po raz kolejny dał wyraz swojej bezbrzeżnej sklerozie i nie dość, że pojechał z nienaładowaną komórką, to jeszcze spakował do plecaka nie tą ładowarkę) i zrobienie mi rozbudzającej kawy. W pewnym momencie, kiedy Ae zaczynała rysować gołe baby, a Yuber tłumaczyć nam Misję, doszliśmy do wniosku, że czas chyba iść na pizzę.

Tak więc kolejnym punktem programu było daGrasso, w którym dali rzadkie sosy. Pozwolę sobie tutaj spuścić zasłonę milczenia na pewne niezbyt reprezentatywne fakty typu Morokowe sposoby konsumpcji pizzy albo Hellowe mini-wywiady z każdym zlotowiczem (wyszło na to, że wszyscy są nienormalni, a Borys dodatkowo jest bananem), ograniczając się tylko do stwierdzenia, że naprawdę przyjemnie spędzało się z Wami czas. Nie pamiętam już o czym rozmawialiśmy, ale nie to chyba było wtedy najważniejsze.

Sielankę przerwał komunikat Depa, że Wiking Gustaw chce nas poznać. Wiking Gustaw to pewna zacna osobistość z kapeli Depa, która uratowała mi dupę, użyczając noclegu, kiedy okazało się, że nie mam gdzie spać. Do dziś żałuję, że nie wziąłem dla niego Specjali. Nie wiedziałem, że na nie liczy - mogłeś mnie Dep oświecić, jeśli wiedziałeś.

Zanim jednak tam dojechaliśmy, trzeba było przebyć pół Warszawy (Dep, nie musisz pisać raportu ze zlotu, ale za to zrobisz mapkę, na której zaznaczysz nasze trasy i punkty kluczowe wycieczki!), czego dokonaliśmy po części metro (niezapomniane przeżycia z kasownikami i bramkami - nie wiedziałem, że Gdańsk to aż taka wiocha w porównaniu z Wa-wą), po części autobusem, a po części per pedes. Na miejscu Gustaw uraczył nas herbatką oraz propozycją spaghetti, z której niestety nie skorzystaliśmy z racji wcześniejszego napchania się pizzą. Skorzystaliśmy za to z zajmujących opowieści o RPGach i Star Warsach, jakie wywiązały się po próbie przekonania Gustawa do Nimnaros. Czy się pojawi - kto wie, być może. Fakt jednak pozostaje faktem, że nie podoba mu się brak kości, a przez to brak elementów losowych, które mogłyby zaskoczyć nawet samego mistrza gry. Jest w tym sporo prawdy, dlatego z niecierpliwością czekamy na system Kaerila, który może okazać się przełomem w świecie gier rpg by forum. No, ale to taka dygresja.

Opuszczając gościnne progi sympatycznego wokalisty, który cały swój pokój ma zawalony akcesoriami do różnorakich walk, figurkami, książkami i sprzętem muzycznym niekoniecznie w tej kolejności, udaliśmy się na starówkę. Tym razem za dnia. I był to totalnie odmienny pejzaż niż o piątej rano. Tłumy ludzi, gwar, hałas, muzyka, ba, żeby to jedna... Byłem świadkiem takich cyrków jak gość grający na tubie, z której leci ogień, śpiewająco-bębniący przemarsz hare krysznowców, grupka breakdancerów czy nawiedzony prorok opowiadający o swoim zaufaniu do Chrystusa, który go uratował. Kiedy Dep powiedział, że tutaj to jest zupełnie normalne, po czym wspomniał o gościu grającym na krześle, którego dziś niestety nie było, pomyślałem sobie: "Ahaaaa...".

A u mnie w Gdańsku to tylko jakiś kataryniarz albo skrzypaczka... co za wioska.

Niemniej jednak pochodziliśmy sobie, dodając jeszcze więcej kolorytu lokalnemu folklorowi (przynajmniej nie wyróżnialiśmy się zbytnio z tłumu) i nikt nie zwracał uwagi, kiedy robiliśmy sobie dziwne zdjęcia na murach.

Kiedy Mangowa trójca udała się do siebie, epicki pojedynek w Monopoly zakończył dzień sobotni

Zaciekle broniąc szeryfa Borysa, poległem z rąk powstałego z martwych Depsetha. Ale i tak sprawiedliwość zatryumfowała, a wszystkie Moroki spod ciemnej gwiazdy poszły do piachu!

Pełną wrażeń wędrówkę zakończył pobyt w knajpie, której nazwy nie pamiętam, ale była o tyle urocza, że dało się w niej kupić piwo za 5 złotych, co w centrum Warszawy raczej nie należy do codzienności. Wspaniałe miejsce dla VIP-ów zapewniło nam prywatność i miłą atmosferę niemal jak w domu (chociaż przyznam, że w domu nie mam ścian wymalowanych w sylwetki nagich kobiet), zaś przyciszona muzyka zapewniała idealny komfort rozmowy - czego bardzo często brakuje w takich chwilach. Także, powtórzę, genialna knajpeczka, Depu.

A co się w knajpeczce działo?

Przede wszystkim nastąpiły szumne dumne rozmowy o przyszłości Nimnaros, z których właściwie wiele się nie urodziło. Mam parę wniosków, ale nie są one aż tak okazałe jak np te po Konwencie. Zapewne wkrótce je ujawnię. Generalnie wszystko raczej jest okej, wykryliśmy tylko kilka małych usterek i zdecydowaliśmy, że do tematu wróci się potem, a teraz czas wyciągnąć karty :)

Na pierwszy ogień poszedł jungle speed. Byłem pod wrażeniem umiejętności Ae, która chyba ćwiczyła w domu, albo pomogły jej kamyki w Gdańsku. Nie wykluczam także, że mogła pomóc jej mniejsza odległość od totemu, bo niestety

warunki nie pozwalały na sprawiedliwość w tym zakresie :) W każdym razie grało się bardzo uroczo, mi przynajmniej. Uważam, że takie gry są dużo bardziej integrujące niż Tekken. A potem przyszła kolej na BANG!, w którym zaciekle broniąc szeryfa Borysa, poległem z rąk powstałego z martwych Depsetha. Ale i tak sprawiedliwość zatryumfowała, a wszystkie Moroki spod ciemnej gwiazdy poszły do piachu!

Ostatnim punktem wycieczki był powrót do Gustawa, gdzie zostaliśmy uraczeni wspomnianym wcześniej spaghetti o bliżej nieokreślonych składnikach. Lubię zdecydowaną kuchnię i bardzo mi smakowało.

Tłumy ludzi, gwar, hałas, muzyka, ba, żeby to jedna... Byłem świadkiem takich cyrków jak gość grający na tubie, z której leci ogień, śpiewająco-bębniący przemarsz hare krysznowców, grupka breakdancerów czy nawiedzony prorok opowiadający o swoim zaufaniu do Chrystusa, który go uratował

Kiedy Mangowa trójca udała się do siebie, epicki pojedynek w Monopoly (bo do Miecza i Magii Gustaw nie mógł znaleźć wszystkich elementów) zakończył dzień sobotni. Nie będę mówił, kto wygrał, bo to i tak tylko kwestia szczęścia.

Jakby nie było, cotoniektórym bardzo się kleiły już wtedy oczy, więc Dep zabrał Hella do siebie, a mnie czekała jeszcze dłuuuga pogawędka na temat byłej Gustawa, która poprosiła go o przepis na ciastka i innych równie zajmujących historii z życia wziętych :) Ale nie chciał nam zaśpiewać, bo powiedział, że nie da się tego zrobić cicho, a poza tym on nie śpiewa na zawołanie. Zagrał tylko na gitarze i powiem, że bardzo fajnie mu to wychodziło. Ostatnie rozmowy skończyły się na psychologii i tęgich rozkminach, na ile przeszłość warunkuje nasze zachowania w teraźniejszości, a potem odpłynąłem gdzieś w coś na kształt pociągowego marazmu, bo nie do końca był to sen.

Raniuteńko odebrali nas Depu z Hellem, zaś resztę zlotowiczów spotkaliśmy już na dworcu. O dziwo wszyscy przeżyli noc w miarę spokojnie i bez większych ekscesów. Jednak nie dało się powiedzieć, że byliśmy wyspani, co dobitnie ukazują fotki z kina, jakie zostały Wam objawione w tym temacie. Melancholii dodawała jeszcze świadomość rychłego pożegnania, co też nastąpiło z chwilą, gdy pociąg z Borysem i ze mną na pokładzie opuścił warszawski dworzec, pędząc z niebotyczną prędkością ziewnięcie*dkością w stronę Gdańska (i nie wiedzieć czemu, nie miał opóźnienia). Pożegnanie było bardzo rozczulające, a potem w pociągu nastąpiła faza na krzyżówki - część druga. Nie było już jednak tak uroczo, bo nie mieliśmy miejsc w przedziałach i siedzieliśmy na korytarzu. Co chwila ktoś przechodził, wliczając w to wózek z kawą i herbatą, kontrolerów, cały tłum pasażerów i pijaczka, który latał w te i we wte, oferując ludziom "piwo jasne! Piiiwo jasne! Piwko panu? Jasne piwo!"

Miejsca siedzące znalazły się dopiero później. A reszta zlotowiczów w międzyczasie poszła na gorącą czekoladę, podczas której uwieczniono Yuberzątko z kitkami. To zdjęcie jest epickie. Jednak obawiam się, że po tym już nigdy nie będę w stanie patrzeć na Ciebie tak samo, Yuberze, Władco Mroku.. ;)

Krótkie podsumowanie wrażeń

a) Wszyscy Nimnarejczycy są nienormalni, ale to w sumie żadne odkrycie

b) Czas spędzony z Wami to jedne z najfajniejszych chwil w roku, tak bardzo przypominających wakacje...

c) Borys żyje w ogromnym kuble i lubi placki.

d) Morok zadziwia nieoczekiwanymi napadami weny na cytowanie Kochanowskiego. A jeszcze bardziej zadziwia fakt, że unosi się dalej, nawet jak nikt go nie słucha

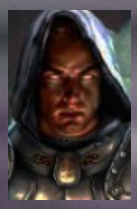
e) Depseth hoduje w domu niebezpieczne zwierzęta nadnaturalnej wielkości i ma uroczych znajomych, którzy niezłomną nawijką potrafią zagadać człowieka na amen. Kolejnym ważnym uwagi detalem odnośnie Depa jest fakt, że absolutnie nie jest aryjski, tylko 100% nordycki!

f) Ae bije. Z początku deklarowała, że tylko tych, którzy są masochistami, aby im zrobić przyjemność, ale na własnej skórze przekonałem się, że jednak nie...

g) Yuber wcale nie ma różnokolorowych oczu... I długich blond włosów!

h) Hell lubi śpiewać. Chociaż do końca nie jestem pewny, czy to wynik jego upodobań, czy może raczej ilości spożytych wcześniej piw... No, ale jak sami zakomunikowaliśmy całej Warszawie na ulicy: "Śpiewać każdy może, trochę leeepiej lub trochę gorzej..."

Zakurzone kroniki



Borys

Chodząca Histo(/e?)ria

A wiecie, że trzysta trzydzieści sześć lat temu...

Witam wszystkich szanownych Czytelników Blasku w miejscu, w którym (jak sama nazwa wskazuje) opisywać będę przeszłość kreowanego przez nas świata. Na początek proponuję krótką relację z oblężenia miasta Nimnaros, prawie trzysta lat przed wydarzeniami na forum.

Spytacie, skąd to wszystko wiem? Już wyjaśniam. Niegdyś naprawiałem magnetowid. Niestety, poległem i niechcący zamiast odtwarzać kasety, zacząłem działać jak wehikuł czasu. Jako wybitny naukowiec nie mogłem nie skorzystać!

Oblężenie pod znakiem zmrożonej krwi

W roku 449 ery Asstet, podczas trwania krótkiej epoki lodowcowej, dziewiętnastoletnia wojna z hordami Hoi-nokor wkraczała w decydującą i ostateczną fazę. Doszło do jednego z najbardziej niszczących wydarzeń w historii Nimnaros - dotkliwego zniszczenia miasta poprzez długotrwałe oblężenie.

Geneza

W 430 roku hordy z północy, które wcześniej zajęły obszary Gór Cienistych, zaatakowały dolinę Toledain. Ich wódz – Trasor Strarr, będący hybrydą orka i goblina, postawił sobie przede wszystkim za cel zniszczenie pozycji tamtejszych miast ludzkich i otworzenie w ten sposób bramy w głąb kontynentu. Istotny był też czynnik gospodarczy -rozciągały się tam wielkie, żyzne pola, które mogły wyżywić jego liczne wojska.

Najazdu spodziewano się w Toledain. Zjednoczone armie miast – Nimnaros, Rodyarmanu, Escalii, Tulii i Medii przez osiemnaście lat toczyły zażarte boje z hordami Trasora u podnóży Gór Cienistych. W 448 roku ich armia pod dowództwem rodyarmańskiego wodza – Ingariusa Młodszego została zniszczona, a hordy Hoi-nokor ruszyły ku południu. Wdarły się szturmem do Nimnaros i dotkliwie spaliły miasto. Mieszczanie jednak twardo postawili się i wspólnym wysiłkiem wyparli prędko najeźdźców.

Oczywiście, Trasor nie miał zamiaru odpuszczać, o czym Nimnarejczycy dobrze wiedzieli...

Początek oblężenia

Flota nimnarejska została zniszczona podczas bitwy morskiej w 441, a na morzu panowali piraci Trasora. Dzięki temu Nimnaros można było szczelnie zamknąć. W oblężeniu wzięło udział około trzech tysięcy orków i pięciu tysięcy goblinów. Po ich stronie brało też udział około dwustu ogrów, a jako wierzchowce służyły liczne wargi. Wybudowano prymitywne katapulty i tarany, które z tego właśnie powodu nie uczyniły murom większych szkód. Delikatniejsze budynki miejskie jednak często nie wytrzymywały ostrzału.

W obronie Nimnaros musieli brać udział praktycznie wszyscy mieszczanie i schronieni chłopi. Przydzielono ludziom broń (kiepskiej zresztą jakości) i obstawiono na murach. Bezpośrednio całą akcją dowodziła panująca familia oligarchów – Hrionidzi. Byli to możnowładcy, których głównie interesowały sprawy handlowe i intrygi. Bali się jednak zwiększenia wpływów armii i próby przejęcia władzy z jej strony, dlatego sami zajmowali się całą strategią obrony. Z bardzo złym zresztą skutkiem.

Ważkim problemem był brak żywności w spalonym przecież (po ostatnim najeździe) mieście. Tylko częściowo żywność zapewniało przybrzeżne rybołówstwo. Wypad na pełne morze skończyłby się zatopieniem statków przez piracką flotę Trasora. Podejmowano próby uprawy specjalnych roślin, które radziły sobie dobrze w tej temperaturze. W Nimnaros nie było jednak odpowiedniej gleby, a pola na wschodzie zajmowały hordy Trasora. Ciągnąca się od wielu lat ciężka zima powodowała już nieraz klęski głodu. Teraz miała zebrać jeszcze większe żniwo.

Oblężenie

Hordy zaraz po oblężeniu miasta podjęły nieudane próby szturmu. Trasor zdawał sobie sprawę, że wkrótce prowizoryczna, mieszczańska obrona szybko upadnie.

Po dwóch miesiącach ciągłych ataków w mieście zaczynało wrzeć. Obrona załamywała się i wyglądało na to, że w ciągu najbliższych dni hordy zdobędą miasto. Brakowało żywności i opału. W tych warunkach mieszczanie zbuntowali się przeciw władzy oligarchów i arystokracji. Doszło do rzezi, wyrżnięto większość uprzywilejowanych rodzin. Część została zmuszona brać udział w czynnej obronie miasta. Warto nadmienić, że niewielka część patrycjuszy już wcześniej uczestniczyła w walkach i to nie jako dowódcy. Zagrabiono w dodatku majątek upadłej arystokracji, który przyczyni się później do odbudowy pozycji Nimnaros.

Wodzem miasta okrzyknięto jednego z prostych żołnierzy – Fiu'me. Okazał się jednak wyśmienitym organizatorem. Pomijając już to, że wykorzystał rebelię, by wyniesiono go do władzy, to jego umiejętności dowódcze i twarde decyzje

uratowały miasto przed bliską inwazją hordy.

Fiu'me doskonale zdawał sobie sprawę, które odcinki są najbardziej zagrożone. Znał też doskonale swoje oddziały. Dzięki doskonałemu ustawieniu wojsk na murach udało się powstrzymać kolejne szturmy. W dodatku rozkazał wykorzystać wszystkie dostępne meble w majątkach wymordowanych arystokratów do budowy katapult, produkcji strzał, łuków, włóczni i, przede wszystkim, na opał. Dzięki zagrabionemu złotu potrafił przekupić niektórych hersztów wrogiej armii, niechętnych Traserowi. Zapewnił w ten sposób miastu nieco żywności. Społeczeństwo stało po jego stronie, zjednoczone jak nigdy dotąd.

Rozmowa prof. Borysa z...

Borys: panie Fiu'me, jak to się stało, że prosty żołnierz w tak krótkim czasie został władcą Nimnaros?

Fiu'me: to proste. Potrafiłem po prostu świetnie wykorzystać nastroje w naszym społeczeństwie. Wiedziałem, że plebs ufa armii. Nie miałem konkurencji, gdyż wszyscy dowódcy zginęli wiele lat wcześniej. To właśnie resztki ich wojsk, do których się przecież zaliczałem, musiały dowodzić obroną miasta.

Borys: czy więc umiejętności taktyczne nie miały znaczenia w wyniesieniu na urząd?

Fiu'me: prawda jest taka, że nie. Wystarczyło się tylko dobrze zaprezentować. Nie zaprzeczę jednak, że okazałem się doskonałym dowódcą!

Borys: jak widzimy, jest pan też niezwykle skromny.

Fiu'me: cóż, mam wiele pozytywnych cech, czego chyba nieraz dowiodłem.

Borys: wróćmy do tematu. Czy poza „kandydowaniem" do urzędu władcy podczas rebelii brał pan czynny udział w niej?

Fiu'me: oczywiście. Ktoś musiał zmusić tę hałastrę do działań, sam bym nie dał rady, a armii nie chciałem w to mieszać.

Borys: skąd zdawał pan sobie sprawę, że Trasor pozostawił pod Nimnaros tylko garstki swych oddziałów?

Fiu'me: dzięki zdrajcom w jego oddziałach. Trzeba umieć docierać do ludzi... nawet jeśli nie są ludźmi! <śmiech>

Borys: wypad okazał się doskonałą decyzją. Nie bał się pan ryzyka?

Fiu'me: ryzyko bym podjął zostając w mieście. Jak mieliśmy wygrać tę wojnę siedząc w miejscu? Nadarzające się okazje trzeba wykorzystywa

Borys: takie jak przejęcie władzy?

Fiu'me: jak choćby...

Borys: ale nie był pan zbyt długo wodzem. Już w siedem lat później został pan zamordowany...

Fiu'me: tak, doskonale to pamiętam. Jakaś dziewka nie mogła mi wybaczyć, że zamordowałem jej patrycjuszowską rodzinę podczas tamtego oblężenia, a ją samą posłałem na wtedy mury, by nosiła chłopakom wodę. Kiedy dokonywałem inspekcji moich oddziałów, cisnęła we mnie twardym kamieniem... oczywiście, schwytano ją i stracono, ale ja się już nie pozbierałem! <załamujący się śmiech>

Borys: cóż, dziękujemy za rozmowę!

Odparcie hord

Następnych kilka miesięcy minęło spokojnie. Hordy rzadko już próbowały szturmu, gdyż musiały toczyć boje z nowymi siłami Rodyarmanu, Escalii, Tulii i Medii. Odciążone miasto wciąż jednak głodowało i marzło. Zima przybierała na sile. Wszędzie na ulicach leżały stosy trupów - zamarzniętych i zagłodzonych mieszczan. Włóczące się psy i koty wyłapywano i zjadano, tak samo skończyły wierchowce, które wcześniej stanowiły chlubę armii. Nie pogardzano nawet szczurami. Miotane przez katapulty Trasora głazy odrzucano za pomocą tych zbudowanych przez Nimnarejczyków. Powodowało to chaos w oddziałach wroga.

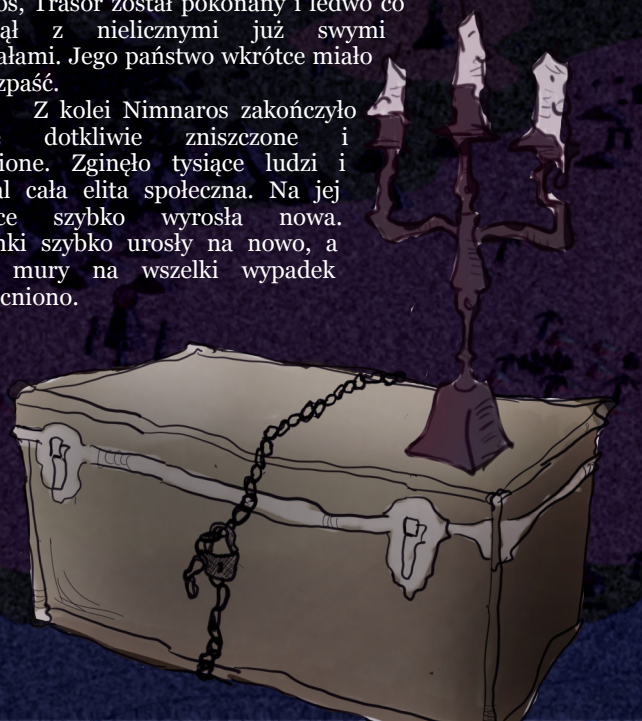
Fiu'me wciąż zachowywał silną pozycję. Na tyle mocną, by przekonać swe oddziały do ataku. Te, wychudzone i wygłodniałe, były podbudowane krzepiącymi i energicznymi przemowami swego dowódcy i zgodziły się zrealizować jego plan, który dla wielu mógłby wydawać się straceńczy, bowiem udział w nim wzięło może ośmiuset nielicznych żołnierzy i uzbrojonych ludzi z ulicy, którzy byli co gorsza u progu swych sił.

Do Fiu'me jednak doszły dobre wieści, że Trasor i jego główne siły zamieszane są w walki na południu. Nimnaros oblegały garstki pozorantów, których dowódca nie wierzył w możliwość ataku osłabionych mieszczan. W związku z tym, pod koniec morderczego roku 449 wypad Nimnarejczyków zaskoczył hordę. Jej niezorganizowane, skłócone i zaskoczone oddziały zostały byłskawicznie zniszczone. Doskonałe dowództwo Fiu'me walnie się do tego przyczyniło. Nimnaros było uratowane. Szybko podjęto decyzję o sprowadzeniu z Esgarnar drzew i wysłaniu tam myśliwych. Wróg mógł jeszcze wrócić.

Zakończenie

Oddziały Trasora znalazły się teraz w trudnej sytuacji, jego armia była otoczona. Ten podjął słuszną decyzję, by skierować się na północ, póki siły Nimnaros były jeszcze bardzo słabe i łatwe do przezwyciężenia. Fiu'me przygotował się solidnie na ten atak. W bitwie zwanej „ostatnią bitwą hordy Hoi-nokor", która odbyła się w 451 roku na polanach w okolicach Nimnaros, Trasor został pokonany i ledwo co umknął z nielicznymi już swymi oddziałami. Jego państwo wkrótce miało się rozpaść.

Z kolei Nimnaros zakończyło wojnę dotkliwie zniszczone i ograbione. Zginęło tysiące ludzi i niemal cała elita społeczna. Na jej miejsce szybko wyrosła nowa. Budynki szybko urosły na nowo, a stare mury na wszelki wypadek wzmocniono.



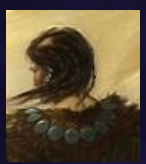
Kość Spełnienia, odc 1

Jest to historia żywcem wycięta z prastarych archiwów nimnarejskich. Sesja zwała się „Archipelag Task'shamt" i rozgrywała w wielu miejscach naszego miasta. Jest bardzo chaotyczna, bo pisana przez całkiem sporą, mniej lub bardziej utalentowaną, ale równo zaangażowaną grupkę autorów. Dzięki temu jest też niesamowicie dynamiczna i pozwalająca poczuć klimat, jaki towarzyszy naszym sesjom. Zapraszamy serdecznie do lektury!

Mistrzowie Gry sesji „Archieplag Task'shamt", Bubeusz i Denadareth

Akcja rozpoczyna się na polance niedaleko Twierdzy Nimnaros. Wiele złego wydarzyło się ostatnimi czasy i nawet po śmierci okrutnego nekromanty Xaala, który napadł miasto, nie wszystko wróciło jeszcze do normy...

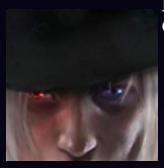
PROLOG



Depseth

Nagle na polankę wkroczył zakapturzony mężczyzna. Spod kaptura wystawała średniej długości broda. Strój mężczyzny wydawał się być lekko splamiony błotem oraz posiadał parę przedarć, dzięki czemu było łatwo spostrzec, że mężczyzna przynajmniej od paru ładnych dni ukrywał się w lesie.

Ów mężczyzną był Norseman Depseth, który po stracie swojego Pana uciekł ze swoim przyjacielem Sothgallem do buszu, by tam znaleźć schronienie przed zemstą mieszkańców Nimnaros. Gdy zobaczył Yubera, aż się wzdrygnął i poszedł kawałek dalej.



Yuber

- No proszę....

Przyjrzał się jeszcze trochę idącemu Depowi, jakby się upewniając. W końcu rzekł doń:

- Myślałem że narody północy słyną z dumy... A tu taka niespodzianka... Czy mi się wydaję, czy coś cię przeraża? - Zapytał chłodnym jak stal tonem, przyglądając się przybyszowi spod kapelusza.

Depseth

Dep wyprostował się i zacisnął usta. Odwrócił się i chłodnym jak północny wiatr głosem odpowiedział Yuberowi.

- Jestem dumny z tego, że służyłem komuś takiemu jak Wielki Xaal i nic mnie nie przeraża, nawet ty, który śmiałeś się mu sprzeciwić. Kiedyś myślałem, że jesteś moim przyjacielem, Yuberze, ale okazało się, że jest inaczej..... - w tym momencie Dep skrzywił się lekko.

Yuber

- Inaczej? To ty przystąpiłeś do wroga, którego razem chcieliśmy kiedyś zabić! Ty stanąłeś po stronie nekromanty, ty zostawiłeś swoją dumę, swój cel. Stałeś się równie podły jak on... Ja dokończyłem to, co zacząłem. Jest taka zasada, że z wrogiem walczy się do końca... Ale ty, dzielny człowiek północy, wolałeś zdradzić nas wszystkich i stanąć po stronie tego, na kogo polowaliśmy!

Spojrzał jeszcze na niego świecącymi oczami.

-Obrzydzasz mnie...- rzucił sucho i odwrócił się, czekając na powrót elfa.

Depseth

Dep skrzywił się bardziej i poczuł, że to, co Yuber powiedział, go ujęło.

- M..może i masz nieco racji Yuberze... - Norsemowi przypomniały się stare wspomnienia z dzieciństwa, gdy widział śmierć swoich rodziców, jak płonie jego wioska i jak wszędzie w koło leża trupy jego współplemieńców. Depseth złapał się z głowę i padł na kolana, głośno wrzeszcząc. Coś niedobrego się z nim działo, jakby całe zło, które w nim teraz tkwiło, chciało go rozerwać. Z głośnego krzyku Norsemana dało się zrozumieć jakieś modlitwy do Thyra i słowa na kształt: "pomocy".

Yuber

- Teraz sam ze sobą musi stoczyć bój...

Nie odwrócił się nawet teraz w stronę Depsetha... jakby pewny, że teraz tylko Norseman walczy, w środku siebie.

Depseth

Dep leżał już na ziemi, trzymając się kurczowo za głowę.

- Yuber i...i... idź po... B... Bubeusza, al...albo kogoś...j...jakiegoś maga - wrzasnął Dep, wijąc się na ziemi, dalszy krzyk Norsemana przypominał głośne zawodzenie i jęk.

Yuber

- Jakbym jeszcze mógł... - rzucił sucho.

Po chwili namysłu dodał:

-I jakbym jeszcze chciał....- Pozostał tam, gdzie siedział.

Depseth

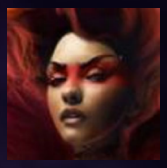
Depseth wstał i trzymając się za głowę i wrzeszcząc ruszył w stronę miasta. Podczas biegu potrącił Yubera. Po chwili zniknął w bramie obijając się o ściany i wrzeszcząc ile miał sił w płucach.

Yuber

Po jakimś czasie czekania Yuber wstał i zaczął niepewnym, powolnym krokiem iść w stronę miasta...

- Sam muszę sobie radzić... - mruknął.

ROZDZIAŁ 1
Leć ktoś po kapłana!



Nazarian

Uśmiechnęła się, słuchając docinków przyjaciół. Obiecała sobie nie tknąć dzisiaj już żadnego trunku, choćby to miało być elfie wino. I tak miała wyrzuty sumienia, że za dużo w niej dzisiaj ludzkich uczuć.

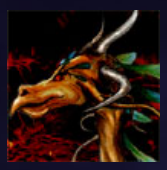
Co tu dużo mówić – trudno było nie zwrócić uwagi na ogra, bezpardonowo wpadającego do karczmy. Jednak przy całym swoim nieokrzesaniu, stwór wydał się Nazie miły – ot, zachowywał się jak duże dziecko, może i przygłupie, ale tylko dziecko. Biorąc pod uwagę zachowanie karczmarza, któremu przyglądała się bez skrępowania, ogr musiał być niebezpieczny. Ciekawe, co się święci... co on, na Siedem Niebios! Drgnęła, prawie podrywając się z krzesła, gdy ogr zwinął się z bólu.

- Może jestem niedyskretna, ale oświećcie mnie: co i dlaczego ten ogr ma na nodze? Kajdany? Że niby niewolnik? - spytała, zniżając głos. W tym czasie ogr zdążył dostać imponujący kufel piwa i chłeptać go dystyngowanie.

Depseth

Do karczmy wparował Depseth, głośno wrzeszcząc i jęcząc, przy tym kurczowo ściskając się za głowę. Był nieco obdrapany, a jego broda nie była przystrzygana od wielu dni. Dep, wbiegając do karczmy, przewalił się na ziemię i zaczął głośno jęczeć.

- P...pom... pomocy! - tylko tyle dało się słyszeć z jego bełkotu.



Denadareth

- Ten łańcuch został nałożony przez władze miasta, za co nie wiem... Rufus na pewno nie jest niewolnikiem... - tłumaczył Den elfce, gdy do karczmy wpadł Depseth.

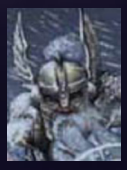
Nada wymieniła zaskoczone spojrzenia ze smokiem, po czym oboje wstali i podeszli do leżącego Norsemana.

- W porządku? - zapytał (nieco bezsensu) Den.

Depseth

Norseman wił się na ziemi i nie przestawał ściskać głowy. Z jego mrożącego już krew w żyłach wrzasku dało się słyszeć jedynie skrawki zdań. "Pomocy", "T... te wspomnienia", " t... to zło", "moja wioska", "nie jestem zły", "jestem Depseth", " nie jestem potworem" - takie słowa i części zdań dało się zrozumieć i wychwycić z krzyku Norsemana. Dep otworzył na chwilę oczy i gdy zobaczył Dena i Nadę, spojrzał błagalnym wzrokiem i wywrzeszczał coś, co brzmiało jak:

-Nie zabijajcie mnie, on mnie omamił, coś we mnie jest, coś złego, pomocy! - zamknął oczy i zaczął wrzeszczeć coś dalej.



Ansven

- Spokojnie, jesteś wśród swoich - powiedział krasnolud, który odstąpił na chwilę od skutego łańcuchami ogra. - Nie jest z nim chyba najlepiej. Hej, Den, pomóż mi go posadzić na krześle.

Smok z łatwością podniósł Norsemana. Nazarian próbowała go ocucić, ale Dep ciągle coś mamrotał i niewiele dało się zrozumieć z jego słów.

- Uspokój się. Co się stało? - spytała Nada.

Norseman wciąż był jeszcze nieświadomy tego, co robi i najwyraźniej nie rozumiał jej. Rzucał się, przewracał z boku na bok.

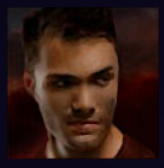
- Przynieście wody! - krzyknął krasnolud.

Karczmarz natychmiast pobiegł na zaplecze, gdyż w baniaku skończyła się woda i musiał pobiec po następny. Nazarian poklepała Norsemana w policzki z nadzieją, że się uspokoi i powie wreszcie, co się stało. Niestety bezskutecznie. Dep nadal bełkotał coś pod nosem. Krasnolud postanowił wrócić do skrępowanego ciężkimi łańcuchami ogra i go wyswobodzić. Nazarian, Nada i Denadareth zostali przy Norsemanie i nadal próbowali zrozumieć jego mamrotanie.

Depseth

Depseth zaczął znowu wrzeszczeć coś o tym, żeby go nie zabijali, a jeżeli mają to zamiar zrobić, to jak na wojowników przystało. Potem spadł na ziemię i złapał się znowu za głowę i zaczął zawodzić.

-Na brodę Tyra! Pomocy! Coś we mnie jest , coś złego, jakaś demoniczna siła! - to były jedyne słowa Depa, które wykrzyczał świadomie, potem znowu zaczął się miotać i wić. Jego oczy zmieniły kolor na krwistoczerwony, a runy na jego ręce zajarzyły się takim blaskiem, że przeświytywał on przez płaszcz, którym Dep był okryty. Krzyk Depa przybrał nieprzyjemny pogłos, jakby paznokci szorujących o tablicę.



Kevran [postać Bubeusza]

- Na Fanora, trzeba nam tu jakiegoś... tego, kapłana - mruknął Kevran, obserwując rzucającego się Norsemana zza pleców trzymających go towarzyszy.

Zerkał przy tym niespokojnie na ogra, który bynajmniej nie wydawał mu się tak sympatyczny, jak oceniała to Nazarian. W tym mieście ciągle coś się dzieje... - pomyślał, nie wiedząc, na czym skupić uwagę. Ostatecznie skupił ją znowu na oczach elfki, która na niego spojrzała. I znowu zabrakło mu języka w gębie, zupełnie jak wtedy, kiedy pytała go o profesję.

-Jest na sali jakiś kapłan?- krzyknęła Nada, choć i tak wiedziała, że nie, bo przecież już dawno by tu podbiegł.

Depseth

Depseth, trzymając się dalej za głowę, słabł w oczach. Pod jego oczami pojawiły się sine ślady. Wrzeszczał coraz głośniej i błagał o litość. Z jego krzyku wydobywały się też słowa o złu, które w nim siedzi.

Noran

Noran szedł spokojnym krokiem ulicami miasta do którego dotarł w swej

podróży, napawając się jego architekturą. Jednak, jak to dość często bywa w przypadku gdy ktoś zacznie się rozgaszczać, poczuł uczucie ssania w swoim żołądku. Westchnął cicho i zaczął wypytywać ludzi w okół o miejsce gdzie mógłby się nasycić. Odpowiedzi były jednoznaczne. Karczma 'Pod złamanym żebrem.' Udał się w kierunku tego miejsca, mając równocześnie nadzieję, że karczmarz nie będzie miał problemów z przyjęciem złotych monet zamiast lokalnej waluty. Gdy wreszcie dobrnął i miał zamiar już wejść by nasycić się, w jego słuch wręcz runął okropliwy wrzask. Jego uszy delikatnie położyły się wzdłuż jego głowy gdy on przełykał głęboko i drapał się po głowie z zakłopotaniem, niepewny czy dobrym pomysłem było by wejście w tej chwili. Oczywiście, rozmyślał długo, przy okazji tkwiąc jak kołek przed wejściem, mamrocząc jedynie cicho do siebie.

Kevran

- Leć ktoś po kapłana! - rzuciła Nada i rozglądając się po ludziach, spotkała spojrzenie najemnika.

- Kevran, stoisz przy wyjściu, mykaj do świątyni! - złapała go za ramię i popchnęła do wyjścia.

Cóż miał robić..? Wybiegł z karczmy i o mały włos nie wpadł na... no właśnie, na kogo? Odskoczył zaskoczony od antropomorfa.

- O w mordę, kim jesteś? - wyjąkał, trzymając się drzwi do karczmy.

Noran

Noran prawie wywrócił się do tyłu, gdy człowiek bezceremonialnie wpadł na niego, w ostatniej chwili łapiąc równowagę. Jednak, gdy już miał zamiar odpowiedzieć na zadane pytanie, przeszło go złe przeczucie i usunął się na bok, by nie zagradzać drogi.

- Nie w mordę tylko w pysk! I prędko leć po kapłana, jak ci mówili, poznać dziwoląga możesz później! - Wyminął najemnika i powoli wszedł do karczmy, mrugając po trochu, gdy przyglądał wijącemu z bólu człowiekowi, potrząsając głową.

- Ja to zawsze muszę sobie znaleźć najmniej właściwy moment...

Kevran

Zdumiony najemnik pobiegł do świątyni, oglądając się co chwila do tyłu, dopóki "dziwoląg" nie zniknął mu z oczu.

Nie dobiegł do przybytku Dolmara. Zauważył kątem oka jakiegoś zakapturzonego człowieka w białych szatach, który przechadzał się alejką, kiwając ze zrozumieniem głową, nie wiadomo do kogo. Jego delikatne ruchy, trzymana w dłoni laska i wysadzany kryształami pas świadczyły o kapłańskim fachu.

- Hej, panie! - krzyknął, zmieniając kierunek biegu i kierując się do niego. Kapłan wolno odwrócił się do niego przodem i zrzucił biały kaptur.

Burza bardzo jasnych blond włosów rozsypała się na ramiona. "Kapłan" zatrzepotał rzęsami, patrząc pytająco na zdyszanego najemnika, którego dosłownie wryło w ziemię. Kevran szybko przezwyciężył szok i podbiegł do dziewczyny.

- Pani, w karczmie jest chory człowiek, potrzebuje kapłańskiej pomocy... - rzekł niepewnie.

- Dobrze, bracie, trafiłeś, jestem Neja, wędrująca służebnica cnotliwej bogini Illany - uśmiechnęła się kapłanka.

- Yyy... Kevran. Lećmy do karczmy - odparł najemnik i czym prędzej poprowadził młodą córę Illany ku drzwiom "Złamanego Żebra".

Kiedy dotarli na miejsce, Depseth leżał już nieprzytomny, a jego ciało paliła nieznośna gorączka. Szybko zrobili przejście dla kapłanki, a przemywająca czoło Norsemana Nada, odskoczyła zaskoczona.

"Jakaś obca? Chociaż w sumie to i lepiej, znając Arcadiusa, to by mu bardziej zaszkodził niż pomógł..."- pomyślała.

Kapłanka tymczasem uklęknęła przy Depsecie i położyła mu rękę na głowie. Zamknęła oczy. Denadareth cichym głosem pokusił się o sprawozdanie z przebiegu wypadków.

Bubeusz [jako wredny Mistrz Gry]

- Dręczą go demony przeszłości... - szepnęła Neja, przyglądając się ze smutkiem Depsethowi. - O dobra Illano, ukołysz niespokojną duszę tego człowieka.

Denadareth wyczuł, jak wiją się niteczki dobrej energii wokół dziwnego medalionu, jaki nie wiadomo skąd pojawił się nagle w dłoni kapłanki. Przypominał morską muszlę. Być może był morską muszlą.

- Nie jest dobrze - powiedziała kapłanka, kiedy Dep zaczął drgać jak w konwulsjach, po przyłożeniu amuletu do czoła.

- Co się z nim dzieje? - zapytała Nazarian, przyglądając się wszystkiemu z obawą w oczach.

- Zło... zostało w nim zasiane bardzo głęboko - wyjaśniła Neja bardzo poważnym głosem. Odjęła medalion i Dep od razu legł spokojnie jak trup na posadzce.

- Najważniejsze, że sobie sam uświadomił jego istnienie i sam próbuje z nim walczyć. Dzięki temu wygramy. Ale póki co zło, okrutny jad zła pali mu umysł i chociaż wygląda spokojnie, wolę sobie nawet nie wyobrażać, jaki koszmar przeżywa wewnątrz - rzekła, a widząc niepokój i bezradność na twarzach, rzuciła:

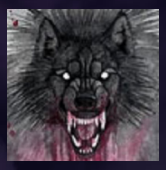
- Zanieście go do jakiejś świątyni, w świętych miejscach moc złego bardzo słabnie. Kevran?

W oczach najemnika pojawiło się coś na kształt strachu, co jednak bardzo szybko znikło i tylko nieliczni zdążyli to ujrzeć. Złapał

pewnymi ramionami potężnego Norsemana i spróbował go podnieść.

- Cholera, ciężki byk z niego - stwierdził, krzywiąc twarz z wysiłku. Den czym prędzej pospieszył z pomocą i już wkrótce we dwójkę nieśli Depsetha do kapliczki przy karczmie. Obok nich szła Neja, trzymając swą delikatną, zadbaną dłoń na głowie kowala i śląc mu wspomagającą energię.

- Co to za runy? - zapytała, patrząc na tatuaże na ramieniu Depsetha, które pulsowały słabo zgodnie z każdym uderzeniem jego zmęczonego serca. Kevran spojrzał pytająco na smoka. Nie miał najmniejszego pojęcia...



Nada

Nada została w opustoszałym nagle pomieszczeniu. No, może nie całkiem opustoszałym. Krasnolud cały czas uwijał się przy Rufusie, przy niektórych stolikach siedziało wciąż kilkoro gości, przy barze zaś stał jakiś bliżej nieokreślony osobnik.

- Grzańca... może być zimny - powiedziała do karczmarza, gdy już zdecydowała się dotrzeć do kontuaru.

Hort popatrzył na nią nieco znużonym spojrzeniem, poszedł w drugi koniec baru i nalał jej piwa do wysokiego kufla, po czym przesunął go po ladzie. Złapała dość zręcznie, dziwiąc się, że naczynie nie wywróciło się na lepkim i niezbyt równym podłożu.

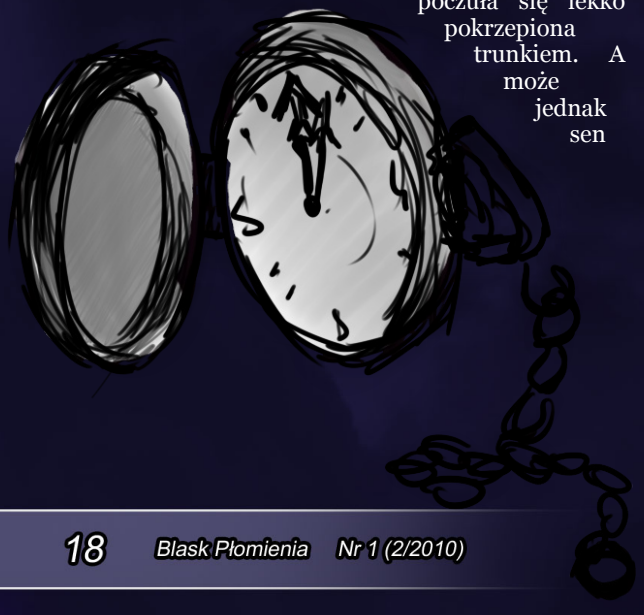
Upiła pierwszy łyk.

"Co za dzień... Walka, kłótnia... Rozmowy do późnej nocy i do tego mieszkańcy opętani przez demony własnej przeszłości - wzdrygnęła się - Za dużo jak na mnie. Snu, oto, czego mi w najbliższym czasie potrzeba..."

W milczeniu uniosła kufel na znak jakiegoś indywidualnego toastu, po czym upiła kolejne hausty. Mimo, że wypiła tej nocy sporo, to i tak poczuła się lekko pokrzepiona trunkiem. A może jednak sen to zbyt pochopny pomysł? Ha, czas pokaże.

Była ciekawa co stanie się z Depem, czy Ansven oswobodzi Rufusa i kim była postać, która przed chwilą zawitała do karczmy. Nie była jednak zdecydowana, w czym chce uczestniczyć, więc zajęła się na razie swoim kuflem...

ciąg dalszy nastąpi



KONKURS LITERACKI!

Wraz z Nowym Rokiem rusza kolejna, trzecia Edycja Nimnarejskiego Konkursu Literackiego!

Temat konkursu:

"OSTATNI RAZ"

Zapraszamy do wzięcia udziału!

Szczegóły na forum, w dziale L&L. Pierwsze miejsce w konkursie nagrodzimy fantastyczną książką, zasponsorowaną przez gdańską firmę dystrybucyjno-wydawniczą L&L.

Przygody Poza Miastem

czerwiec 2007

Fragment starej sesji z Nimnaros,
rozgrywanej na zasadzie ballady, a więc bez Mistrza Gry.

Rzecz się dzieje w lesie, w którym znika Bubeusz, a wyruszająca go odnaleźć ekspedycja natrafia na obóz elfich najemników. Jednak nie są to zwykłe opryszki.

Leżała jeszcze trochę, czując w nozdrzach wilgotny zapach gleby, butwiejących liści, trawy, krwi, żelaza i powoli rozkładających się zwłok. Zastrzygła uszami, ale to tylko kruk przyleciał pożywić się na którymś z poległych. Uchyliła powieki, ale feeria różnokolorowych plam nie przypadła jej do gustu, więc zamknęła je z powrotem. Spróbowała poruszyć palcami. Ruszały się. Wszystkie. Także ze wstaniem nie powinno być większego problemu. Teoretycznie. Czując ból każdej kości z osobna i wszystkich razem, a także paskudne szczypanie ledwo co zasklepionych ran, zdołała usiąść. Trwała tak chwilę, gdy dopiero po chwili uświadomiła sobie z niemałym zdziwieniem, że nie jest pod postacią wilkołaka! Oto siedziała, całkiem naga, w typowo "psiej" pozie z nisko zwieszoną głową. Widocznie jej organizm był zbyt słaby, by dłużej utrzymać ją w wilczej postaci. Z trudem stanęła na dwóch nogach i chwiejnym krokiem podeszła do najbliższego truchła. Szybko oceniła stan jego ubioru i niewiele myśląc zdarła z niego odzienie.

Otulona w zbryzgane krwią okrycie, usiadła pod którymś z wyższych drzew. Tępym wzrokiem patrzyła, jak nad obozem wstaje dzień. Nie zobaczyła słońca. Usnęła.

Obudziło ją krakanie. Niemal natychmiast zerwała się na nogi, rozejrzała dookoła. Na pobojowisku biesiadowało z tuzin kruków i wron. Ptaki, nic sobie nie robiąc z jej obecności, wydziobywały z trupów co lepsze kąski, czasem walcząc miedzy sobą, niczym sfora głodnych psów. Przetarła twarz dłońmi. Rozciągnęła się, przeszła kawałek. Chodzenie nie sprawiało jej większego problemu, jedynie w miejscach świeżo zrośniętych ran czuła nieprzyjemne napięcie skóry i niknący już ból. Spróbowała się zmienić lecz ku swojej frustracji udało jej się jedynie transformować głowę. Na niewiele się jej to zda. Spojrzała na niebo. Musiało być późne popołudnie. Słońce świeciło ciepłym, pomarańczowo-złotym blaskiem, nieliczne chmury czasami przyćmiewały jego blask. Popołudnie. Dobrze... w takim razie powinna się pożywić, do wieczora powinna odzyskać siły na tyle, by zmienić się choć na chwilę. Na tyle, by zdołać ich odbić. W ludzkiej postaci niewiele zdziała...

Ognia palić nie chciała i bała się, że z obozu będzie widać dym. Musiała więc znieść surowe mięso. W dodatku nieświeże. Dawno takiego nie jadła, ale na polowanie na coś innego nie miała teraz ani czasu, ani energii. Jedząc przyglądała się obozowi. Tak jak przypuszczała, ruch w nim był znikomy. Z zewnątrz wracały patrole, w teren wychodziły nowe. Wychodziły patrole... Patrole... Nagle ją oświeciło. Miała plan. Podniesiona tym na duchu skończyła obgryzać którąś z kolei kość i ułożyła się spać. Po zmroku musi wyruszyć.

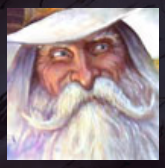
Otworzyła oczy. Wydawało jej się, że coś słyszała. Kroki? Szelest, tupot miękkich łap. Nie, to tylko lis - kolejny amator ludzkiej padliny.

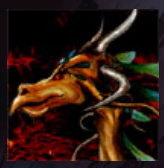
Przeciągnęła się i wstała. Niby już była sprawna, niby zdolna do przemiany, ale i tak wiedziała, że jest słaba. Cóż, cała nadzieja w tym, że dotrze do uwięzionych tak, jak sobie zaplanowała, a transformację zostawi jako konieczność w momencie odbicia ich. W każdym razie musiała się zbierać - było już po zmierzchu.

Chwilę później, ubrana w mundur elfich łuczników, w hełmie i z kuszą na ramieniu schodziła w stronę obozu. Miała tylko nadzieję, że w ciemności, czy nawet w blasku pochodni krew na mundurze nie będzie widoczna. No i że pająki nie zdołają jej wykryć po zapachu. Pełna obaw przedzierała się przez gąszcz. W końcu stanęła przed bramą obozu...

Uczestnicy:

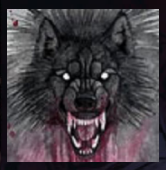
Bubeusz





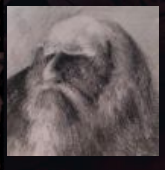
Denadareth

Melodia



Nada

Nerazin



Thurvandel

*

Pająki uwijały się skrzętnie, z cichym klekotem zamieniając drużynę w białawe kokony. Den szybko zamknął oczy i zaczął udawać nieprzytomnego, spostrzegł bowiem, że między nimi przechadza się ów pajęczy mag, szeleszcząc szatami. Den doskonale wyczuwał przeklętą energię, emanującą od niego pulsującymi falami.

-No proszę...- mruknął czarodziej, drapiąc się po bródce. - Wynieść ich do krypty. Ale nie tam, gdzie trzymamy proroka. Nie mogą nawiązać ze sobą kontaktu.- rzucił, a pająki szybko porwały kokony i ruszyły z nimi w drogę.

Den uważnie wysłuchał każdego słowa, wyłapując wszystkie informacje, jakie mogą im posłużyć w przyszłości. Obserwował drogę, jaką przemierzali. Pająki niosły ich przez obozowisko i skręciły w stronę jakiejś małej groty w korzeniach drzewa. Była to najwyraźniej nora jakiegoś większego zwierzęcia leśnego. Momentalnie zrobiło się tak ciemno, że Den przestałby cokolwiek widzieć - gdyby nie był smokiem. Schodzili coraz niżej, a wystające z góry korzenie smagały ich po twarzach. Pająki nie zwolniły tempa ani na chwilę. Wkrótce poznał po odgłosach kroków, że pająki idą już po kamieniu. Po schodach wciąż w dół...

Nagle rzuciły ich na ziemię i znikły w tunelu, którym przyszły.

Wokół zapanowała głucha cisza. Nie było widać dosłownie nic i już nawet Den miał trudności, by swoimi gadzimi oczami dostrzec kontury ścian i przedmiotów. Spróbował przemienić się w smoka - bezskutecznie - to miejsce wysysało z nich całą energię. Smok wiedział dobrze, że próba rzucenia jakiegokolwiek zaklęcia zakończy się tutaj fiaskiem. Napiął zdrętwiałe mięśnie, testując wytrzymałość kokonu - i stwierdził, że nawet będąc smokiem miałby problemy z rozerwaniem tego diabelstwa. Na szczęście nie wyczuwał żadnej straży. W ogóle oprócz odrażającego smrodu i nieciekawej atmosfery nie było w tym miejscu nic czuć.

-Hej...- szepnął do swoich towarzyszy. -Obudźcie się!

*

Strażnik, widząc postać stojącą przed bramą, otworzył ją. Nada przyglądnęła mu się. Jego obleśna twarz nie budziła żadnych podejrzeń.

”Ha! Połknął haczyk” - krzyknęła wilkołaczyca w myślach.

Znajdowała się wewnątrz obozowiska. Wokół niej przekomarzały się pająki, parę razy przechodził jakiś elf. Nieco zagubiona, w stroju nieprzyjaciela przemierzała nieprzyjemną drogę. Zauważyła jednego z wartowników, wyglądającego na wracającego z patrolu. Udawał się wyraźnie w kierunku poszukiwanych namiotów. Nada zdecydowała śledzić strażnika. Mimo, że ciarki przechodziły jej po plecach, starała się sprawiać wrażenie spokojnej i zdecydowanej.

Obóz był wielki i samo przejście przez jego środek wymagało czasu. Wilkołaczyca pewnym krokiem podążała za wartownikiem. Ten zatrzymał się na moment. Nada również stanęła, by przypatrzeć się zajściu.

”No tak, pogawędki w takim momencie” - warknęła, przypatrując się dwóm rozmawiającym ze sobą strażnikom. Zirytowana wilkołaczyca spojrzała na nich raz jeszcze, po czym rozejrzała się po obozie. Spostrzegła, że jeden z elfów, opierający się o pień w ciemniejszej części obozowiska dziwnie patrzy się na nią... Ów tajemnicza postać podeszła do swego towarzysza, pochyliła się nad nim i przekazała jakąś wiadomość. Niestety jego towarzysz również spojrzał na wilkołaczycę.

”Ruszaj!” - wołała w myślach wartownika.

Ten jak na prośbę uciął rozmowę i ruszył przed siebie. Nada podążała za nim spiesznym krokiem, czując kropelki potu na jej szyi.

Zakapturzony elf kierował się ku niej. Była śledzona, a zarazem sama śledziła. Wyraźnie zmniejszyła odległość dzielącą ją od strażnika. Elf również przyspieszył kroku. Gdy wilkołaczyca odwróciła się, spojrzał na nią nieprzyjacielskim wzrokiem. Szedł za Nadą, nie spuszczając jej z oka. Nagle niespodziewanie... znikła. Tajemnicza postać rozejrzała się. Musiał zgubić ją tuż za zakrętem. Wiedział, że znajduje się od niego zaledwie kilka kroków. Zwrócił się ku ogrodowi, gdzie było o wiele więcej gęstych krzaków, niż gdziekolwiek indziej w obozie. Znał go bowiem, jak własną kieszeń. Pewnie podchodził do jednego z nich.

Wilkołaczyca sapnęła. Czuła przykry zapach elfa. Uniosła brwi szukając wzrokiem napastnika. Znajdował się po drugiej stronie ogrodu...

Nagle wstała. Spojrzała na wroga, myśląc nad ucieczką. Wzięła kamień i wyrzuciła go wprost w jego potylicę. Napastnik runął nieprzytomny na ziemię.

Upadając, nie narobił nawet hałasu ale Nada wiedziała, że jej zapas szczęścia gwałtownie się kurczy. Paru strażników wiedziało już o jej obecności... schowała się głębiej w krzaki. W samą porę bo obok przebiegło pięciu strażników.

- Skoro się tutaj ktoś przekradł, może być ich więcej. - stwierdził jeden.

- Całą ich grupę rozbiliśmy, więc to pewnie druga ekipa. - odparł drugi.

- Ja zaalarmuje obóz by wyruszać, za długo tu siedzieliśmy. - zarządził trzeci, najwyraźniej dowódca - Wy przenieście więźniów. Prorok ma przeżyć, reszta o ile to możliwe, też. -

- O ile to możliwe? - upewnił się jeden z żołdaków.

Gdy dowódca odłączył się, by zaalarmować resztę obozu, Nada wiedziała, że musi działać szybko. Rozważała błyskawiczne wyeliminowanie dowódcy ale stwierdziła, że trudno będzie zrobić to po kryjomu... lepiej więc iść z odsieczą towarzyszom. Pobiegła więc za czwórką zbrojnych w stronę groty...

Tymczasem Denadareth dalej próbował wydostać się z kokonu, słysząc, że obok jego przyjaciele również próbują się wydostać. Nerazin, w ludzkiej postaci i podobnie jak smok pozbawiony

wszystkiego włącznie z ubraniem nie miał sił rozedrzeć kokonu. Najbliżej sukcesu był Thurvandel, ale i w jego przypadku sama siła nie wystarczała. Melodia zaś nie potrafiła w tym miejscu wykrzesać potrzebnej magicznej energii.

Chwilę później smok usłyszał skrawki rozmowy.

- Ktoś... dostał... próbować odbić. - powiedział jeden głos
- ... przenieść... rozkazy... Proroka osobno... - odparł drugi
- ... ruszamy... ostrożnie... jak... to zabić... - skwitował trzeci

Chwilę później silne ręce szarpnęły kokonem Dena i poniosły go w stronę światła. Smok oczywiście idealnie udawał nieprzytomnego. Gdy było już jaśniej zauważył kontury wielu idących przed nimi postaci, prawdopodobnie to ci, którzy nieśli Bubeusza. Po emanacji mocy smok wyczuwał obecność pajęczego maga w tej grupie.

Jedyną nadzieją dawała posłyszana rozmowa... ktoś z ich grupy dostał się do obozu. Mogła być to tylko Nada - reszta została schwytana. A to znaczyło, że przeżyła zadane jej ciosy. Ta wiadomość podtrzymała go na duchu... pytanie brzmiało, czy Nada sama da radę im pomóc?

Zatrzymała się przy ostatnim rzędzie namiotów, udawała, że majstruje coś przy kuszy. Oddziałek, za którym szła, zniknął w czeluściach otworu prowadzącego zapewne gdzieś w głąb ziemi.

Stała tak, sekundy uciekały, myśli galopowały gorączkowo usiłując znaleźć jakieś wyjście z sytuacji, stworzyć jakiś plan. Krople potu spływały jej po czole, palce ześlizgiwały się z elementów kuszy, zaczynała panikować. Tym bardziej, że z otworu dały się słyszeć kroki wracających.

Wtem usłyszała węszenie i zaskoczona spojrzała w dół. Jakiś pies, wychudzony nieduży kundel z zaciekawieniem obwąchiwał jej but. Zaskoczyło ją, jak inne zwierzę, poza pająkami, mogło wytrzymać w tym nasiąkniętym grozą miejscu. Jednocześnie doznała olśnienia. Kolejne dość dobre rozwiązanie ratujące sytuację.

- Hej - zwróciła się do psa w psim języku - Będę miała do ciebie prośbę...

Żołdacy rozmawiali głośno, podśmiewali się, dowcipkowali wywlekając jeńców z pod ziemi. Denadareth gorączkowo myślał co robić. Moc, która obezwładniła go i uczyniła bezsilnym zelżała co prawda, lecz nie an tyle, by mógł się transformować. W dodatku ich położenie zaczynało być co najmniej zagadkowe: przenoszono ich, nie wiadomo po co, gdzie i co wymusiło taką konieczność. Choć na to ostatnie pytanie mógł sobie odpowiedzieć: zamieszanie jakie uczyniła Nada w obozie wzmogło czujność i ostrożność dowództwa. Snując masę domysłów nawet nie zauważył, że zostali wyniesieni na zewnątrz i brutalnie ciśnięci na trawę.

Ukryta za połą namiotu widziała, jak oprawcy rzucili wielkie kokony na murawę i stanęli opodal widocznie roztrząsając dalsze posunięcia. Nie miała czasu do stracenia.

- Mały - zwróciła się do psa, który czekał ukryty po drugiej stronie namiotu - Teraz!

Kundel wstał i truchcikiem podbiegł do grupy. Zaczął obwąchiwać kokony, w końcu zaczął szarpać jeden z nich, usiłując go rozerwać.

- Ej, ty - krzyknął jeden ze strażników - Uciekaj! Zostaw! - ruszył w stronę intruza chcąc go odgonić.

Nada uśmiechnęła się szelmowsko. Połknęli haczyk. Patrzyła jeszcze chwilę, jak wartownik walczy z psem uczepionym dla odmiany jego nogawki, a jego kompani śmieją się z tego do rozpuku. Idealnie.

Złapała za materiał namiotu, zerwała go z lin kilkoma mocniejszymi szarpnięciami. Z płachtą pod pachą podbiegła do grupy.

- Wspaaarciaaa! - rozdarł się jeden z żołnierzy, który widział, jak nadbiega.

Nie czekała na rozwój wydarzeń. Zarzuciła na stojących, którzy już sięgali do kusz, niesiony przez nią materiał. Obróciła się idealnie, by zobaczyć, jak żołdak, który walczył z kundlem, celuje w nią z kuszy. Poczuła się, jakby świat nagle zwolnił. Bełt został wystrzelony, jednocześnie strażnik krzyknął i targnął się w spazmie, bo pies wgryzł się w jego nogę. Nada usiłowała się usunąć przed pociskiem, ale czuła, że rusza się za wolno, jak mucha w smole. Odsunęła się na tyle, by bełt nie wbił się jej w ramię. Strzała otarła się o jej prawe ramię rozrywając skórę, impet pocisku i gwałtowny ból obrócił Nadę w prawo, a pocisk z kuszy przeciwnika skończył w piersi jednego ze strażników, usiłujących się wydostać z pod narzuty.

Potem świat znów przyspieszył. Choć jeszcze w ludzkiej postaci, wydała przeszywający ryk, wycelowała kuszę w napastnika, który dopiero co do niej strzelał i powaliła go celnym strzałem w obojczyk. Słyszała krzyki i ponaglania nadciągających przeciwników. Nie miała już czasu. Podbiegła go kokonów i transformując dłoń w pazurzastą łapę zaczynała rozrywać oporne więzy.

- Mały, zajmij się nimi - krzyknęła do psa, który usiłował pomóc jej przy kokonach. Ten podbiegł do strażników, którym właśnie udało się wyswobodzić z pod materiału i zaczął siać sporo zamieszania.

Przy pętach szło jej wolniej niż sądziła. Nawet wilkołacze pazury nie radziły sobie z nimi tak, jak myślała. Rozerwała jeden z kokonów, była w połowie drugiego, gdy kątem oka zauważyła jak właśnie przybyły oddział łuczników ustawia się do strzału.

- Pomóż im się wydostać - krzyknęła do kogoś, kto był w pierwszym kokonie. Nie wiedziała kto to, bo nawet tego nie sprawdzała. Nie miała na to czasu.

Złapała kuszę w zamiarze oddania strzału, ale zdała sobie sprawę z tego, że nie ma czym strzelać. Rozeźlona tym cisnęła bronią w któregoś łucznika. Ryknęła jeszcze raz i rzuciła się na strzelców. Ale już jako wilkołak, pełen frustracji i niepohamowanej woli rozszarpania napastników na

strzępy...

Nada biegła wrzeszcząc, zaś łucznicy mierzyli do niej z łuków. To była tylko i wyłącznie kwestia szybkości - czy dobiegnie do nich nim wystrzelą. Miała małe szanse...

W kokonie, który jako jedyny zdążyła otworzyć był Den. Nie tracił czasu na zbędne myślenie, gdy Nada kazała mu pomóc wydostać się pozostałym - zrobił to. Wzorem Nady zebrał dość mocy by przemienić dłoń w pazurzastą łapę. Właśnie rozcinał więzy krępujące Thurvandela gdy zauważył Nadę szarżującą na siedmiu łuczników. Przerwał na chwilę uwalniane krasnoluda i na szybko splótł wątki zaklęcia. Groza tego miejsca nadal osłabiała go, ale nie było to skomplikowane zaklęcie.

Błysk światła pojawił się przed łucznikami oślepiając ich (włącznie z Nadą). Zaskoczeni wystrzelili odruchowo strzały na ślepo, tylko jedna posłana została w miarę celnie - przeleciała tuż obok głowy Nady. Wilkołaczyca również była oślepiona, ale jej przeszkadzało to mniej niż łucznikom. Bystry słuch mówił jej, że przeciwnicy są na wprost niej więc skoczyły - mniej więcej w środek grupy. Trafiła w kogoś i wylądowała na nim - nie tracąc czasu zaczęła uderzać szponami aż przestał się ruszać. Chwilę później powrócił jej wzrok. Jednego przeciwnika powaliła ale pozostała szóstka z mieczami i toporami w dłoniach skoczyła na nią... jeden z atakujących natychmiast jednak zwalił się na ziemię. Z piersi wystawał mu bełt - to uwolniony Thurvandel podniósł kuszę zastrzelonego przez Nadę najemnika, przeładował i strzelił. Kolejny żołnierz wzniósł miecz do cięcia ale w nogę wgryzł mu się pies... na moment się zawahał i ten moment Nada wykorzystała by rozpłatać mu gardło. Uchyliła się przed cięciami dwóch kolejnych żołnierzy i ujrzała jak trzeci z nich pada trafiony magicznym pociskiem - wysłanym przez uwolnioną przez Dena Melodię.

- Uwolnij Nerazina - smok zawołał do Anielicy, podniósł miecz jednego z żołdaków po czym rzucił się na pomoc Nadzie... a przynajmniej chciał to zrobić - zobaczył bowiem, że dwóch najemników wydostało się już spod narzuty. Jeden z nich zginął gdy Thurvandel po raz kolejny strzelił z kuszy - drugiemu Den odrąbał rękę gdy chciał wydobyć miecz. Widząc, że pozostali próbują się wydostać spod narzuty Den zebrał moc ognia i podpalił ją. Wkrótce narzuta stała się małym, pełnym wrzasków ogniskiem. Gdy jeden z najemników wydostał się - powalił go uwolniony Nerazin. Tymczasem Melodia uderzeniem mocy zwaliła z nóg resztę uwięzionych strażników - uniemożliwiając im szybkie uwolnienie się z płonącej pułapki.

Nada tymczasem zwijała się w unikach - czterech mieczników zasypywało ją ciosami. Wiedziała, że musi się spieszyć - niedługo nadciągną posiłki. Wreszcie jeden z wrogów popełnił błąd i po cięciu za bardzo się wychylił - Nada pchnęła go, zwalając go na dwóch kolejnych. Gdy cała trójka upadła, wilkołaczyca szybko załatwiła ostatniego stojącego na nogach. Powaleni zerwali się szybko, ale nic im to nie dało - Thurvandel zastrzelił jednego, Melodia zmiotła zaklęciem kolejnego. Trzeci chciał uciekać ale drogę zabiegł mu Den. Mieczem sparował cięcie najemnika a szponiastą łapą rozwalił gardło przeciwnikowi.

To był koniec walki - ludzie spod płachty już nawet wrzeszczeć przestali a gdy któryś się uwolnił zabijał go Nerazin.

- Uciekamy! - zawołała Melodia
- Nie - zaprotestował Thurvandel - Potroją straże i nie uwolnimy Bubeusza. Musimy uderzać teraz. -
- Ktoś wie gdzie on jest? - zapytał Nerazin
- Nieśli go w tamtą stronę - wskazała Nada
- Idzie wsparcie - krzyknął Den - Pospieszmy się! -

Cała drużyna pobiegła w stronę wskazaną przez Nadą - musieli przechwycić strażników nim ci zaniosą Bubeusza do centrum obozu.

- Nie mogę sobie darować, że tak się daliśmy zaskoczyć... - mruczał Thurvandel - i tak schwytać... -
- Ja wtedy nie zabiłem ani jednego - z goryczą stwierdził Nerazin
- Nie zabiłeś bo byłeś raniony strzałą, a zostałeś ranny bo przyjąłeś na siebie strzałę przeznaczoną dla Melodii, ratując jej życie. - uściślił Den - Zrobiłeś najwięcej z nas. Czyż nie tak Melodio? - smok zwrócił się do Anielicy... ta jednak nie miała czasu na odpowiedź.

Przed sobą zobaczyli oddział transportujący kokon, którego gospodarzem musiał być mag. Sześciu z nich wymierzyło kusze, pozostała szóstka dobyła miecze. Nigdzie nie było widać pajęczego maga... ale przecież musiał gdzieś być w pobliżu...

Melodia aż za dobrze wyczuwała znaną im już, falującą energię, która osłabiała, wysysała energię magiczną i przyprawiała o zawrót głowy. Nie było jednak czasu, aby rozglądać się za pajęczym magiem. Widząc wycelowane w siebie kusze, drużyna szybko rzuciła się za namioty.

-Uwolnijmy Buba, oni go nie mogą zabić!- krzyknął skulony za namiotem Den do Melodii. Za płachtą namiotu słyszeli tupot nóg mieczników.

-Nie mam dość siły na porządne rzucenie zaklęcia, zróbmy to razem, rozpętanie znasz?-

-Nie!- odkrzyknął smok.

-To walimy pomniejszym rozbiciem! Jak podbiegną ich miecznicy, będziemy kryci przed kusznikami! Nada, Nerazin, Thur, chrońcie nas! Teraz!- zadecydowała Melodia i wszyscy równocześnie wyskoczyli zza namiotu. Zaskoczeni żołdacy o mało na nich nie wpadli. Thur ze zmiennokształtnymi sparowali ich ciosy, dając Melodii i Denadarethowi czas na splecenie magii.

-Trzymajcie ich jak najdłużej na nogach!- zawołał Thur do Nady i Nerazina, widząc, jak jeden z najemników z charkotem pada na ziemię. Dopóki stoją, są naszą żywą tarczą!

Kiedy przy życiu zostało już tylko dwóch mieczników, kusznicy zdecydowali się otworzyć ogień.

Podnieśli kusze do góry i już mieli rozpłatać całe towarzystwo, kiedy wreszcie z rąk Melodii i Dena wytrysnęła uwolniona energia. Z hukiem rozprysł się kokon więżący Bubeusza. Hałas i fruwające resztki pajęczyn z kokonu przestraszyły kuszników, których bełty poszybowały w niebo, śmigając koło głów walczących. Kusznicy natychmiast zabrali się do ładowania swoich kusz, lecz wiedzieli dobrze, że nie zdążą strzelić. Szakal rzucił się w ich stronę, podczas gdy Thur i Nada wykończyli resztkę mieczników. Po rzuceniu zaklęcia Den chwiał się na nogach, a Melodia upadła zemdlona wysiłkiem.

Bubeusz stęknął i z trudem wstał na nogi, rozglądając się dookoła. Przed nim stało sześciu kuszników. Mag złapał czym prędzej jakąś gałąź i zdzielił jednego przez łeb, tego, który pierwszy zorientował się, że czarodziej jest wolny. Uśmiechnął się widząc, jak jego przyjaciele biegną, by wykończyć resztę. Kusznicy rzucali swoje narzędzia i chwytali za sztylety, dwóch z nich rzuciło się do ucieczki.

-Brawo, dzieci!- krzyknął Bubeusz, wymachując gałęzią nad głową.

I wtedy poczuł ukłucie niepokoju w żołądku. Spojrzał w górę i krzyknął ze zgrozą. Z gałęzi i pajęczyn leciał na nich rój olbrzymich pająków, na czele którego spadał czarny mag, z rozpostartymi rękoma falując płaszczem i szerokimi rękawami...

O Storytellingu w Nimnaros

Storytellingiem zwiemy prowadzenie fabularnych sesji, pisanych za pomocą naszego forum. Rozgrywają się one w fantastycznym świecie Calivan, nad którym czuwa bogini Równowagi, Nita. W Nimnaros Storytelling praktykowany jest na wiele różnych sposobów, tak, aby każdy Nimnarejczyk mógł odnaleźć coś, co najlepiej pasowałoby do jego preferencji.

Pierwszym rodzajem snutych opowieści są Sesje. Są najbardziej zbliżone do zwyczajnych RPGów, gdzie rola Mistrza Gry jest bardzo istotna. W Sesjach do Mistrza należy kreowanie świata, fabuły, popychanie akcji, wprowadzanie postaci niezależnych, decydowanie o powodzeniu bądź porażce podejmowanych przez graczy akcji – słowem wszystko. Gracze zaś jedynie piszą, co ich postaci robią. Jest to najbardziej dynamiczny system, jednocześnie najmniej atrakcyjny literacko. Obecnie w Nimnaros jest na wymarciu.

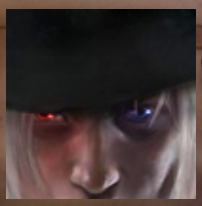
Drugim rodzajem Storytellingowych rozgrywek są Ballady. Te z kolei najmocniej przypominają opowiadania, bowiem graczy ogranicza tylko ich własna wyobraźnia. Nie ma Mistrza Gry, który przewodziłby sesją – po prostu każdy dodaje od siebie fragment, razem z innymi tworząc w ten sposób spójną, bogatą literacko całość. Akcja toczy się powoli, a posty są dużo dłuższe, jednak pozwala to zbudować niezapomniany klimat, który czują nie tylko gracze, na bieżąco przeżywając sesję, ale również czytelnicy z zewnątrz, nie mający nic wspólnego z tworzeniem fabuły.

Trzeci rodzaj to tak zwany Mix, czyli połączenie Ballad i Sesji. Istnieje Mistrz Gry trzymający akcję w obranych torach, ale gracze też są odpowiedzialni za świat i fabułę. Dokładniejsze ustalenia dotyczące kompetencji graczy i MGa ustalane są indywidualnie dla każdej sesji. Jest to najpowszechniejszy ze stosowanych w Nimnaros systemów.

Poza Storytellingiem właściwym, działają u nas też tzw. Inne Światy, które stanowią otwartą enklawę dla wszystkich pomysłów, jakie rodzą się w głowach Nimnarejczyków. Każdy może założyć tutaj własną sesję na dowolnych zasadach. Są sesje w kosmosie, sesje psychodeliczne, futurystyczne czy w klimatach urban fantasy.

Jeśli myślisz, że spodoba Ci się wspólne rozwijanie pisarskich pasji – dołącz do nas! Na pewno znajdziesz coś dla siebie.

Bubeusz



Yuber

Strzelec Wyborowy

May the Darkness be with you...

Wchodząc do typowej kuźni po zwyczajną broń, nasz bohater nie musi martwić się, że zostanie poczęstowany czymś, co dzisiaj nazwalibyśmy "bublem". Chcesz miecz - dostajesz miecz, dokładnie taki, jaki sobie zażyczyłeś. Może nie będzie dostatecznie naostrzony, może ostrze będzie matowe/brudne/o mało elokwentnym kroju krawędzi - ale nie będzie znacząco odbiegać od standardów.

W świecie Calivanu nie ma czegoś takiego, jak ukrywanie wad - wiadomo, czy coś jest mizernej jakości, czy najwyższego sortu i płaci się adekwatnie do tego, jaki arsenał sobie pragniemy zapewnić. Nikt nie wmawia początkującym poszukiwaczom przygód, że ten oto brzeszczot zabił cztery smoki w swej karierze, nie licząc ilości głów goblinów i innych małych istot, które zgładził nie męcząc właścicielowi ręki, że jest ostry niczym błyskawica o średnicy atomu, ani że pochodzi z dalekiej Północy, kuty przez czterdzieści miesięcy, hartowany lawą wulkanu i lodami arktycznych wód - gdy jest miedzianym przecinakiem do listów i to z niższej półki. No, może mówiąc dosłownie, ktoś tak sprzedający towar by się i znalazł, ale byłoby wtedy wiadomo powszechnie, że jest oszustem - natomiast do takiego zmieniania wideł w halabardy słowami, dołączmy coś innego; tacy sprzedawcy nie byliby renomowanymi składami zbrojeniowymi dla, na przykład, całej armii nimnarejskiej. Nie szczyciliby się też dostarczaniem "egzotycznej broni treningowej" na skalę całego miasta. Złodziej to złodziej.

Okazuje się, że w tej kwestii mieszkańcy nierealnego świata Calivanu mają znacznie lepiej, niż my tutaj, na Ziemi, a może - w Polsce.

Spróbujmy postrzelać sobie do puszek (po kukurydzy, oczywiście), pochodzić po lesie i anihilować pudełka po tictacach ze stu metrów, by poczuć się jak Simo Hayha czy inny wróg u bram. Niby nic wielkiego, wykonalny sport – rekreacja - zabawa; a o zabawę przecież chodzi, więc nie ma czego ukrywać pod jakimiś przesadnie profesjonalnymi nazwami. Żeby więc się tego podjąć, trzeba zakupić środek perswazji do owych puszek i pudełek - a że obecnie prędzej ustatkujemy się w Ameryce niż zdobędziemy legalnie broń palną, trzeba zwrócić się do tych fuzji, miotających pociskiem nie zintegrowanym z siłą go popychającą ku celowi - czyli ku wiatrówkom, uogólniając.

A więc, zdobyliśmy tą zaskórną kwotę dwustu czy trzystu złotych, i udajemy się do Wielkiego Pudełka z Internetem, by przeszukać "oferty". Jesteśmy niedoświadczeni, nieobeznani i - co chyba najgorsze, jak się zaraz okaże - pełni entuzjazmu.

Co znajdujemy? Spójrzmy, brzmi nieźle, o - obniżka z 250 do... 100 złotych, i ile gratisów...

"...Wiatrówka z gwintowaną lufą kaliber 4,5 mm niemieckiej firmy Norconia, klasycznie łamana. Charakteryzuje się prostotą użytkowania, trwałością i celnością. Wiatrówka strzela śrutem grzybkowym (typu Diabolo) powszechnie dostępnym w naszym sklepie.

Przyrządy celownicze to regulowana w pionie szczerbinka oraz muszka. W komplecie z wiatrówką znajduje się luneta 4x20 wraz z montażem.

Jednoczęściowa osada z drewna posiada kolbę z chwytem pistoletowym, zapewniają one pewny chwyt i wygodne strzelanie.

Wiatrówka doskonale sprawdza się w rekreacyjnym strzelaniu na krótkie i średnie dystanse - zarówno do tarczy, jak i do innych celów. Produkt dostarczany jest w atrakcyjnym, trwałym opakowaniu, dzięki czemu doskonale nadaje się na prezent."

I czego chcieć? Oficjalna strona sklepu mającego swe siedziby w całej Polsce, "renomowanego", profesjonalnego, w licznych komentarzach same superlatywy...

...no i masz, Polaku, kapitalizm - to możemy pomyśleć, gdy już zakupu dokonamy i sprawdzimy, jak to jest. A jak jest?

"Wiatrówka z gwintowaną lufą (...) niemieckiej firmy Norconia" - ale fajnie, będę miał niemiecki karabin! I z "gwintowaną lufą". Niestety - gwintowana lufa to już

Prowadzi się legalną sprzedaż towaru, podając błędną o nim informację. Świadomie i pewnie z tryumfalnym uśmiechem.

standard i tylko ostatni kloszard siliłby się, by informować o tym, że to cudo ramboidalne ma gwint. To tak, jakby producent telewizorów reklamował je tym, że mają telegazetę. Bo kiedyś nie było telegazety, a co. Pół biedy, gdyby ta gwintowana lufa faktycznie się nadawała do tej wyniosłej nazwy - jednak bestia ma nie gwint, a jakieś paskudne rysiki. Nie można zaprzeczyć, że jest gwintowana... ale lepszy gwint mają butelki po Nałęczowiance.

Ach, ale przecież jest niemiecka! Niemcy znają się na

wojnie i w ogóle... i tu jest największy diabeł w najgłupszym szczególe. Nasz rodzimy dystrybutor rozprowadza owe "karabiny" jako niemieckie. Mają piękne nazwy - Norconia Premium, Lider-2, Norconia Magnum, Air Hunter Sport Plus czy inny Exterminator... a to wszystko jest dokładnie TYM SAMYM, CHIŃSKIM produktem. Tak, właśnie tak. Prowadzi się legalną sprzedaż towaru, podając błędną o nim informację. Świadomie i pewnie z tryumfalnym uśmiechem. Żeby tylko to na tym poprzestało...

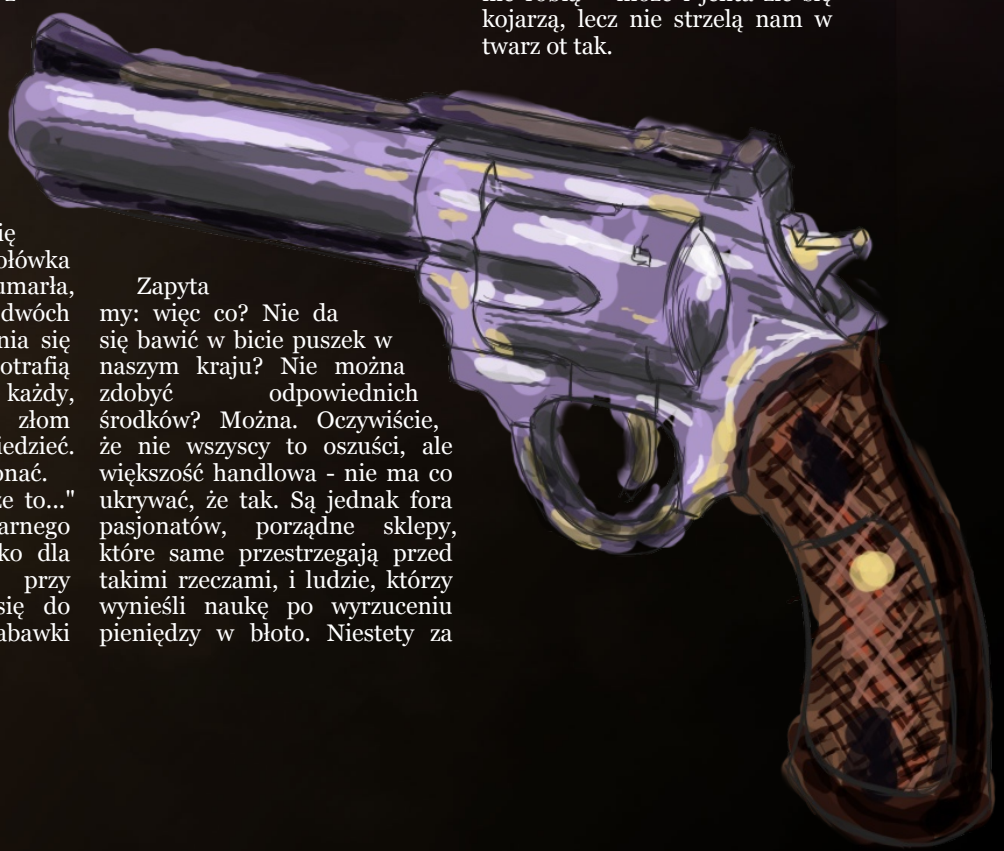
Nie ma co cytować reszty przytoczonego opisu "klasycznego karabinka". Wszystko, co jest tam napisane, ma jedynie na celu naciągnięcie klienta, a nie informację - jak tu mówić o informowaniu, gdy fałszuje się dane? Pominąłem co prawda parametry techniczne, ale można sobie wyobrazić, jak mają się do rzeczywistości. "Energia poniżej 17J" - a czy skoro podaje się długość co do nanometra i inne zbędne bzdety, to czemu pomija się tak istotne rzeczy? Ale cóż, idźmy dalej po opisie:

- "prostota użytkowania, trwałość i celność" - cóż... Norconie są niebezpieczne dla użytkownika (jest historia z obciętym palcem z powodu bezpiecznika portu ładowania w pewnym modelu - tam, gdzie wsadzamy śrut - zawiodła badziewna blaszka czy inna sprężynka jakości długopisu), psują się częściej niż wkłady do ołówka automatycznego (moja umarła, na szczęście, po dwóch tygodniach i tak obnoszenia się jak z jajkiem) i nie potrafią trafiać. Taka jest prawda i każdy, kto zmarnował na ten złom pieniądze, może tak powiedzieć. Tylko tak można się przekonać.

- "przyrządy celownicze to..." - ...kawałki ordynarnego plastiku, które chyba tylko dla pozoru przesuwają się przy "regulacji". Nie nadają się do niczego, są trwałe jak zabawki rakotwórcze ze straganu, przeszkadzają "światłowodowym" systemem, który wciska się jako kolejną zaletę. Lepszymi przyrządami celowniczymi są dwa patyki w procy - a procarze nimi się nie afiszują. Luneta też oczywiście made in China i równie bezużyteczna; po co ją w ogóle kalibrować, skoro i tak po kilku strzałach rozleci się lub zsunie z szyn...?

- "osada z drewna" - jeśli to coś jest drewnem, to Żeromski marzył o domach z pianki montażowej. To jakaś marna sklejka, a jak przeciąłem, to w środku było zielone, śmierdzące i zgniłe...

...wymieniać można dalej, ale idea raczej została przekazana. Jesteśmy oszukiwani i to w tak bezczelny sposób, że aż idiotyczny. A wszystko jest legalnym interesem. Spróbujmy zwrócić wadliwy produkt - nie doczekamy się łatwego zwrotu pieniędzy. Spróbujmy dać negatywny komentarz, a - o zgrozo - jest usuwany... a wszystkie inne są ewidentnie wpisywane przez, fanfary - sprzedawców. Łatwo to poznać po wszystkim - stylu, formie, słownictwie.



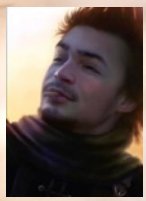
Zapytamy: więc co? Nie da się bawić w bicie puszek w naszym kraju? Nie można zdobyć odpowiednich środków? Można. Oczywiście, że nie wszyscy to oszuści, ale większość handlowa - nie ma co ukrywać, że tak. Są jednak fora pasjonatów, porządne sklepy, które same przestrzegają przed takimi rzeczami, i ludzie, którzy wynieśli naukę po wyrzuceniu pieniędzy w błoto. Niestety za jakość trzeba płacić - i co niemało. Ale można szukać, patrzyć po produktach używanych, można sobie poradzić - Drzymała sobie radził. Ale to smutne, że musimy się bawić w takiego Drzymałę,

Niestety za jakość trzeba płacić. I to niemało.

zamiast zdobyć to co chcemy, tak, jak powinno być...

Spójrz na to, gdzie został wyprodukowany monitor, na którzy patrzysz, klawiatura, na której piszesz czy bluzka, którą nosisz. Nie oznacza to, że to wszystko jest beznadziejne, niektóre fabryki się przykładają, bo takie wymagania mają zleceniodawcy. Ale niesmak pozostaje, prawda...? Może powinniśmy się cieszyć, że era made in China nie tknęła jeszcze zbrojowni naszych postaci. Niejeden jeszcze topór złamie się nie dlatego, że był z imitacji blachy, a dlatego, że trafił na jeszcze porządniejszą tarczę. A ze snopowiązałki cięciw jeszcze nie robią – może i jelita źle się kojarzą, lecz nie strzelą nam w twarz ot tak.

dabooo..!



Karv

Wnętrze Redakcji

Zróbmy cykl, który będzie opiewał cudownych twórców E-zinu!

"Często mam sporo dylematów filozoficznych odnośnie Nimnaros"

Blask Płomienia" to gazetka nimnarejska. A Nimnaros stanowi wypadkową wszystkich użytkowników tworzących to forum. Takie jest przynajmniej moje zdanie. Dlatego też zrodził się w mojej głowie pomysł, aby zamieszczać w gazetce wywiady z którymś z przedstawicieli naszej braci.

Na pierwszy ogień nawinął się, mniej lub bardziej przypadkowo, Bubeusz.

Karv: Witaj Bub!

Bubeusz: No hej.

Karv: Opowiadałeś to pewnie milion razy, nie ma opcji, żeby odpowiedź sprawiła ci problem - Skąd pomysł na Nimnaros, jak to się stało, że Miasto powstało?

Bub: O dżizys, naprawdę myślisz, że będą chcieli znowu tego słuchać..? No okej.. Historyja to długa i zawiła, albowiem sięga ona aż do czasów sprzed Wielkiego Padu Jaskini, kiedy to paru mężnych wojowników i czcigodnych mędrców spotkało się w krainie Ervandorem zwanej, by tam wspólnie przeżywać jej Legendę. Niestety sielankę zakłócił Wielki Pad Jaskini, uniemożliwiając im jakiekolwiek ruchy. W oczekiwaniu, aż Jaskinia wróci, pełni weny i ochoty do pisania, zarejestrowaliśmy się – my, czyli Fristron i ja – w Wizardionie. Wizardion to taki niszowy portalik o tematyce zbliżonej do Nimnarejskiej, tyle, że już nieistniejący. I tam zaczęliśmy tworzyć coś zastępczego. A że w Wizardionie funkcjonował bardzo rygorystyczny i rozbudowany system rang i nagród, nie było dnia, w którym nie przekomarzalibyśmy się ze sobą o to, kto jest lepszy, stoi wyżej i więcej zrobił dla Wizardionu. <śmiech> Pewnego dnia podczas tej uroczej przekrzykiwanki, któryś z nas stwierdził - nie pamiętam już kto pierwszy - że założy swój portal i tam będzie królem, a ten drugi wieśniakiem. Tak narodziły się niepoważne idee Frisbarionu i Bubardionu.

I wtedy innym uczestnikom Legendy też się w końcu skończyła cierpliwość i zaczęli myśleć o jakimś alternatywnym miejscu do kontynuowania historii Ervandoru. Skontaktowali się z nami, niemal od razu wydobywając idee Bubardionu i Frisbardionu na wierzch. Ponieważ ja od pewnego czasu równolegle nosiłem się z zamiarem założenia swojego kąta w sieci, powstał nie Frisbardion, a właśnie Bubardion, pod dumną nazwą Wieża Bubeusza.

Wieża Bubeusza przechodziła wiele reform i perypetii; miała wiele nazw, od Bubenburga po Bubardion, aż wreszcie Thurvandel sięgnął do języka Tolkienowskich elfów i zapodał Nimnarosem, co znaczyć miało "Twierdza Białego Płomienia". W tym czasie Wieża zdążyła się już bardzo rozrosnąć i ranga twierdzy była jak najbardziej na miejscu. Wszystko zaczęło żyć własnym życiem i utrzymało się aż do teraz, nawet mimo faktu, że Legenda została zamknięta, a ze Starej Gwardii Ojców Założycieli zostało nas tylu, że na jednej ręce można zliczyć.

Karv: I jesteś zadowolony z tego, w co po bodajże pięciu (dobrze mówię?) latach przerodziła się Wieża?

Bub: Teraz leci piąty rok, w lutym 2011 będzie skończone pięć lat. Zadowolony, niezadowolony... Często mam sporo dylematów filozoficznych odnośnie Nimnaros i tego, jaki ono miało wpływ na moje życie. Czasem wydaje mi się, że zmarnowałem lata młodości, kiedy to, zamiast grać w piłkę z kolegami, siedziało się na necie i wczuwało w epickie pojedynki fantastycznych wojowników, a czasem z kolei wydaje mi się, że Nimnaros bardzo mnie ukształtowało i tak jak ja rozwijałem je, ono rozwijało mnie i w ogromnej części zawdzięczam mu swój obecny, powiedzmy, światopogląd, czy charakter.

Bycie świadkiem, jak zmieniają się ludzie, to rzecz niebywała. Świadomość, że dzięki tobie i czemuś, co zrobiłeś, ktoś staje się lepszy, to jedna z najpiękniejszych chwil w życiu człowieka..

Zaś co do samego Nimnaros i tego, czym jest... na pewno miało być małym kątem w sieci, ucieczką od wszędobylskiej masówki, azylem pozbawionym trolli, polityki,

Rządząc należy pamiętać o jednym – o celu. O tym, dlaczego coś robisz. I tego się trzymać.

reklam i wszystkiego, co najgorsze w dzisiejszym świecie, a drugim ważnym celem, na jaki kładłem nacisk, był rozwój. Nimnaros miało kształcić, rozwijać ludzi, odkrywać w nich nieznane pokłady własnego jestestwa i kreatywności. Bycie świadkiem, jak zmieniają się ludzie, to rzecz niebywała. Świadomość, że dzięki tobie i czemuś, co zrobiłeś, ktoś staje się lepszy, to jedna z najpiękniejszych chwil w życiu człowieka..

Karv: Mówisz, że „miało" – to znaczy, że nie kształci?

Bub: Oczywiście jest i kształci cały czas, jednak opisuję, jakie wtedy miałem założenia. Były one w mniejszym lub większym stopniu cały czas spełniane, jednak nie ukrywam, że są okresy w naszej historii, kiedy to bardzo oddalaliśmy się od naszych celów i trzeba było silnie ciągnąć za smycz, aby ten cały potwór wrócił na swoją ścieżkę Jeden z tych okresów właśnie mamy za sobą. Bardzo trudno jest utrzymać coś wielkiego w ryzach.

Karv: To znaczy, że koniec ze Zmirezłym "Ja tu rządzę" Bubeuszem, którym stałeś się na jakiś czas po ostatnich scysjach i wracamy do Poczciwego Wujaszka? Czy koniec złego okresu nie oznacza końca twojej odmiany?

Bub: Zawsze chciałem być dla Was poczciwym wujaszkiem, uważając atmosferę terroru za niesprzyjającą rozwojowi i pobudzaniu wyobraźni - i do tego będę dążył, bo tyrania -w jakimkolwiek stopniu – przeczy celowi Nimnaros. Jednak nadmierna pobłażliwość też przeczy celowi Nimnaros, rozmywając je i sprawiając, że zaczyna kręcić się w miejscu, bo każdy ciągnie w swoją stronę, a nie w kierunku naszego wspólnego celu. Utrzymać równowagę pomiędzy liberalnością a kontrolą to jeden z odwiecznych problemów ludzkości - i jest on obecny także tutaj. Wciąż staram się znaleźć ten "złoty środek", raz przechylając się w jedną, a raz w drugą stronę.

Rządząc należy pamiętać o jednym – o celu. O tym, dlaczego coś robisz. I tego się trzymać. Moim celem nie jest ani wyżyć się na was, spełniając jakieś chore ambicje dominacji, nie jest też dawać sobą pomiatać. Chcę, by miasto było przyjazne, ale i utrzymane w porządku. Środki, jakimi próbuję to osiągnąć, to tylko narzędzia i nie można przywiązywać do nich jakiejś większej niż to koniecznie wagi.

Karv: Okej, znamy Buba nimnarejskiego, poczciwego władcę. Ale w rzeczywistości Bubeusz nie ma długiej brody i nie miota zaklęciami. Gdyby kiedyś przyszło ci stanąć twarzą w twarz z osobą taką, jak ty - polubiłbyś się? Generalnie - jaki jest człowiek, w Nimnaros znany jako Bubeusz?

Bub: <śmiech> No pewnie, że bym się polubił! Zawsze lubi się tych, co myślą podobnie i mają takie same zainteresowania, prawda? Pytasz jaki jestem? Przyjedź na zlot, to się przekonasz. Nie lubię mówić o sobie, wolę, by inni sami wyciągali te informacje na podstawie mojego zachowania. Nie buduję żadnych oczekiwań i nie ryzykuję rozczarowań. A z drugiej strony ludzie mogą wtedy dojrzeć we mnie coś, co mnie mile zaskoczy.

Karv: Ok, ugryzę więc z drugiej strony. Jesteś założycielem forum, na którym fantastyka wiedzie wyraźny prym. Skąd u ciebie zamiłowanie do tego gatunku, od czego się zaczęło, co w tym cenisz?

Bub: <śmiech> Jest to bardzo obszerny temat i trudno znaleźć jednoznaczną odpowiedź na to pytanie, jednak, jeśli miałbym wskazać w tym morzu myśli jakąś wyraźną dominantę, to z pewnością byłoby nią słowo "odrębność". Fantastyka to coś, czego nie ma w naszym zwyczajnym świecie, a więc wchodząc w nią, niejako wychodzimy ze świata rzeczywistego - a to daje nam bezcenną możliwość spojrzenia na ten świat z boku, z perspektywy osoby trzeciej. Obiektywnego oceniania go bez utożsamiania się z nim i dzięki temu dostrzegania rzeczy, które dla zwyczajnego człowieka, wplątanego w całą tą sieć cywilizacyjnych zależności, są niemożliwe do odkrycia. Ale o tym więcej napisałem w artykule, do którego przeczytania swoją drogą zachęcam. Naturalnie fantastyka to też dla mnie forma rozrywki, jednak nie biernej, odmóżdżającej, ale właśnie czynnej. Nie dość, że dobrze się bawię, to jeszcze rozwijam, odkrywam, zarówno świat, jak i samego siebie...

Od czego się zaczęło? Nie wiem, samo. Intuicyjnie. Chyba najwcześniej były gry komputerowe z Herosami na czele, chociaż w tej chwili trudno mi wskazać jakiś konkretny początek. Na pewno nie była to fantastyczna literatura - bo właściwie to bardzo mało takowej czytam. Nie wciąga mnie. Jeśli nie stawia na jakiś głębszy przekaz, a swoją siłę opiera jedynie na wymyślnych światach i bohaterach z ogonami, to nie jest w stanie mnie zaintrygować.

Karv: Jeśli szukasz głębi, polecam "Trylogię Zimnego Ognia" C.S. Friedmana - to tak trochę abstrahując od idei wywiadu, ale pozostając przy fantastyce. A teraz, odchodzą c od niej, następne pytanie.

Jako niedoszły karateka nie mogę sobie odmówić zadania go - trenujesz taekwondo. Dlaczego aż tak cię to wessało?

Bub: Niedoszły karateka? Opowiesz mi kiedyś o tym. Zaś jeśli chodzi o taekwondo... Jest to forma doskonalenia siebie. Bo dbać należy nie tylko o umysł, ale również o ciało. Generalnie taekwondo zaciąga trochę filozofią wschodu, a ćwicząc kontrolę ciała, ćwiczy się również kontrolę umysłu, która jest niezbędna, by w pełni wykorzystywać jego potencjał. Abstrahując od wyższych ideologii, jest to fantastyczna forma rozrywki, wyżycia się, połączona ze stylem życia, ma swoje zasady i skupia ludzi o podobnym myśleniu.

Kiedy wstępowałem w progi gdańskiej polibudy, na drzwiach otwartych zorganizowano pokaz taekwondo akademickiego klubu "Udar". Mój obecny trener rozbił wtedy ileś betonowych pustaków jeden na drugim, a ja pomyślałem sobie: "Łał, ja też tak chcę". Jest to fascynujące pod tym względem, że obrazuje niewyobrażalną potęgę umysłu, koncentracji, siły woli i przekonania, że można, że da się, że zawezmę się i przebiję. Każde takie uwierzenie w siebie buduje i wzmacnia człowieka.

Polecam wszystkim.

Karv: I jak, ile pustaków już niszczysz?

Bub: Przebijam już 18 milimetrową sosnową deskę. <śmiech> Nawet sobie nie wyobrażasz, jakie fantastyczne uczucie temu towarzyszy. Tu nie chodzi o fakt bycia "pro", szpanowania że tyle i tyle przebijam - ale o fakt pokonywania samego siebie. I to jest piękne - stawanie się lepszym od samego siebie z przeszłości.

Karv: Okej, Bub. Kończąc już, muszę ci powiedzieć, że jesteś dla mnie "osobą z mądrą sentencją na każdą okazję". Sypnij czymś takim, żeby ostatnie zdanie tego wywiadu wgniatało w fotel.

Bub: <śmiech> Mądre sentencje nigdy nie przychodzą na zawołanie. Ale chciałbym podziękować wszystkim, którzy przyczynili się do powstania „Blasku Płomienia". Jest to wielkie dzieło, może nie w tym sensie, że jakoś znacząco wyróżnia się na tle innych, ale w tym sensie, że jest nasze i tworząc je, pokazaliśmy sami sobie, że potrafimy. To był krok naprzód, nieważne czy mały czy nie - ważne że popycha nas do przodu, a każda, nawet najdłuższa podróż musi zacząć się od jednego kroku. To był mistrz Lao-Tsu. Mam ten cytat w pokoju na plakacie.

Oczami Nimnarejczyków

... Anioł z brodą.

... jest niepojęty. :D

... No więc, tego, Bub to człowiek z ambicjami - czasami zbyt wielkimi, niestety - i z poczuciem misji. Włada fajnie, ale czasami da się ludziom tak omotać wokół palca, że aż boli.

I jeszcze, że jeździ na dużo zlotów, a ja nie. :<

... Bub. Jakbym miał go do kogoś porównać to chyba do Yody. Jest inteligentny, cierpliwy i zawsze stara się pomóc swoim padawanom. Niestety, jeżeli pozwolisz tutaj rzucę metaforą. "Nie potrafi dostrzec ciemnej strony gdy jest ona blisko niego" i to mnie boli. Zwykle stara się przemyślać swoje decyzje, jednak nie zawsze mu to wychodzi. Bywa wybuchowy... To dobry władca i zawsze stara się być sprawiedliwy. A to że mu się czasem nie udaje... no cóż, komu się udaje zawsze? :D

I jeszcze jedna sprawa, jest zbyt miły.

... Jest interesującą osobą, traktuje Nimnaros jak własne dziecko. Nie traci nadziei i stale próbuje coś osiągnąć. Mimo naprawdę licznych kryzysów i błędów wciąż z nami z grubsza trwa i zmienia własną postawę wraz z czasem, stosownie do sytuacji. Czasem podejmuje decyzje nieprzemyślane, lub po prostu głupie, niemniej jednak jest zwykle, po jakimś czasie, skłonny do dyskusji o nich.

W gruncie rzeczy jest z grubsza w porządku.

... Całkiem go lubię, ale czasem mam wrażenie, że daje sobie za bardzo wchodzić na głowę. :P Chodzi mi o to, że czasem mógłby tupnąć nogą jak wszyscy narzekają i się kłócą.

... Bubeusz. Władca Nimnaros. Dobrotliwy, lecz zapominalski, jest dla nas jak dziadek. Ponoć w piwnicy ma ukrytą kolekcję swoich bezcennych, białych kapeluszy, ale głowy za to nie dam!

Gdyby Bub był warzywem, to jakim by był? I dlaczego?

Cukinią. Nie mam pojęcia dlaczego, po prostu pierwsze skojarzenie. Usłyszałem pytanie i cukinia stanęła mi przed oczami.

Gdybyś mógł być Bubem przez jedną godzinę, to co byś zrobił?

Bubem? Usiadł w Wieży Płomienia, jadł ciasteczka od Cioci Sybilli i bawił się w formowanie eteru w najróżniejsze dziwactwa.

Dlaczego Bub ma bokserki na głowie?

A widzisz ile ma lat? Ekscentryczny dziwak. Jak Gandalf. Chociaż... Gandalf nie był taki szurnięty. I miał ładniejszą brodę.

Czego zwykły mieszkaniec Nimnaros może zazdrościć władcy?

Bubeusz mieszka w swojej monumentalnej, aczkolwiek wystawnej, ociekającej luksusem wieży. Wszyscy mu tego zazdroszczą i zastanawiają się skąd wziął tyle pieniędzy na budowę takiego cuda.

Z jakim zwierzęciem kojarzy Ci się Bub i dlaczego?

Z morsem (WTF?). Ale nie do końca wiem czemu :P. Tak po prostu xD. Może przez tą brodę w avatarze??

Wampir wampirowi nierówny

czyli Melissa de la Cruz – „Błękitnokrwiści”

Bia

Wielebny Kot

Kły są fajne... ale pazury fajniejsze.

W dobie fanów niezwykle popularnego dzieła autorstwa Stephanie Meyer, sagi o wampirach pt.: "Zmierzch", niewątpliwie trudnym jest stworzyć coś, co w tej tematyce byłoby ciekawe czy intrygujące. Coś, co przyciągnęło by nawet tych najbardziej zatwardziałych fanów miłosnej historii Edwarda i Belli.

Wampiry stały się przecież z czasem oklepane. Po klasycznym szablonie krwiopijcy przedstawionym w dziele "Dracula" autorstwa irlandzkiego pisarza, Brama Stokera, poprzez różne ewolucje wampira, w "Nekroskopie" Briana Lumleya, w wizji Anny Rice i jej serii, aż po erę "Zmierzchu".

Wiemy już o nich wszystko. Wampiry czułe na srebro, jak i te, lubujące się w błyskotkach. Takie które można zabić osikowym kołkiem, albo uciąć im głowę. Lśniące w słońcu jak diament, albo wręcz przeciwnie - palące się w nim na popiół. Takie, które powstają z ciała wydrylowanego z krwi, takie, które rozmnażają się przez składanie jaj, takie, które muszą oddać swoją krew, by stworzyć innego wampira. Wszelkiej maści kombinacje.

Wydawało by się, że o tej fantastycznej rasie już wszystko zostało opowiedziane i nic, na prawdę nic nowego już nie da się wymyślić.

I tu się mylimy.

Melissa de la Cruz, amerykańska autorka wielu prestiżowych za oceanem książek dla dzieci i dorosłych, debiutuje na polskim rynku swoim dziełem "Błękitnokrwiści".

Oto początek kolejnej serii, przybliżającej nam byt i sposób życia tych nieśmiertelnych istot, jakimi są wampiry. Otwierając tę książkę spodziewałam się ponownego powielania wytartych stereotypów o wampirach nienawidzących ludzi, wysysających brutalnie krew, które trzeba spalić i które, niepilnowane, mnożą się jak opętane. Zadających ból, lub skrajnie na odwrót - kochających ludzi.

Spotkała mnie miła niespodzianka.

Młoda bohaterka, Schuyler Van Alen, ze szkolnej niedojdy, outsidera i osoby unikającej towarzystwa, staje się kimś wielkim. Nie spodziewa się nawet, jak bardzo jej życie się zmieni, kiedy pierwszy raz odkrywa pojawiające się na jej przedramionach błękitne żyły.

Pierwszy tom tego cyklu, wprowadza nas bardzo delikatnie, w zupełnie nową wizję nieśmiertelnych. Takich, którzy żyją między nami, wcale się od nas nie różniąc. Opowiada historię grupy wampirów, zamieszkujących Nowy Jork w czasach współczesnych. Istoty bogate, zepsute, lubujące się we władzy i co gorsza - nieśmiertelne. Ale czy na pewno?

De la Cruz opisuje historię rodów wampirzych z zupełnie innej strony. Ukazuje wampiry jako upadłych aniołów, którzy mimo swej nieśmiertelności - mają wroga. Nieokiełznanego wroga, który żyje tylko po to, by wybić je co do nogi.

Książka adresowana jest do młodych jak i starszych odbiorców, jednak jeśli jesteś wrażliwy na nadwrażliwość - nie sięgaj po nią.

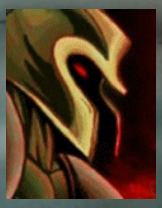
Stereotyp wampira został jawnie zmieniony, jednak klasyczna zbuntowana księżniczka niezrozumiana przez świat wciąż wiedzie w takich utworach prym. Znana nam szablonowa postać z wielu innych dzieł (w tym też tych o wampirach), uczennica która ma niewielu przyjaciół, jest bogata, ale samotna, ma despotyczną opiekunkę, w międzyczasie zakochuje się w najpopularniejszym chłopcu w szkole ale nic z tego nie wynika. To jest duży minus.

Osobiście jestem urzeczona faktem, że wśród naszych skamieniałych już starych szablonów postaci wampirycznych pojawia się coś nowego. Jako fanka gatunku fantasy z przyjemnością zapoznałam się z tą nowością, jednak rus fabularny mnie zawiódł i całość na tym poważnie straciła w moich oczach.

Wszystkich odbiorców poniżej 15 roku życia być może wzruszy do łez historia Shyuler Van Alen. Tych starszych raczej nie zachwyci - chociaż i im polecam po nią sięgnąć podczas spodziewanej, kilkugodzinnej, nużącej podróży. Utwór lekki, przyjemny i łatwy w odbiorze.

Czy sięgnę po drugi tom?

"Maskarada", która pojawi się już w krótce na rynku na pewno znajdzie miejsce na mojej półce. Wierze w to, że z czasem de la Cruz wyplącze się z ckliwości i pokaże, na co naprawdę ją stać.



Hellburn

Ifryt w wieńcu oliwnym

YAAAAAAAHOOOOOOOOOOOO!!!!!!!!!!!!!!!111111oneoneeleven

Kolejka

Opowiadanie to napisałem kilka miesięcy przed konkursem. Weny dostarczyła mi pewna nieprzespana noc poprzedzona małą imprezką z grillem w domku jednorodzinnym, znajdującym się poza Krakowem. Leżąc rozglądałem się po okrytym mrokiem pokoju. Wtedy właśnie zacząłem sobie gdybać i rozmyślać na temat zaświatów, życia po tamtej stronie itp.. Im dłużej się nad tym zastanawiałem, tym większy zapał budził się we mnie - z wielkim trudem powstrzymałem się od natychmiastowego przelania swoich myśli na papier, jako że akurat wtedy nie miałem tego ostatniego. Jak tylko wróciłem do Krakowa, usiadłem do pisania. Posiłkowałem się numerologią, symbolami aby dodać opowiadaniu nieco smaczków oraz ukrytych treści. Pierwszą wersję zamieściłem w Nimnaros, w dziale „Twórczość".

W styczniu 2010 roku, Bubeusz ogłosił konkurs literacki we współpracy z Gdańską Firmą Dystrybucyjno Wydawniczą L&L, którego tematem przewodnim miała być Druga Strona. Wpadłem na pomysł, by zgłosić swoje opowiadanie. Mimo wszystko, tekst wydawał mi się trochę krótki, więc poddałem go ponownej korekcie oraz dopisałem nieco wyjaśnień. Swoje zgłoszenie wysłałem kilka dni po terminie (dzięki za przypomnienie, Bubi!).

Jakże wielkie było moje zdziwienie gdy dowiedziałem się, że wygrałem owy konkurs, a jeszcze bardziej zdziwiły mnie oficjalne wyniki (startowało kilka osób, które moim zdaniem piszą o wiele lepiej niż ja).

Po głębszym namyśle mogę stwierdzić, że to opowiadanie jest jednym z najlepszych, które udało mi się stworzyć. Mam tylko nadzieję, że nie ostatnie.

Obudził się, lecz nie otworzył jeszcze oczu. Długi, leczniczy sen odprężył jego zmęczone, spracowane mięśnie, a kręgosłup na chwilę pozbył się wielkiego ciężaru, z jakim na co dzień musiał się zmagać. Przeciągnął się wyciągając ręce i nogi, które odpowiedziały cichym trzaskiem przy akompaniamencie głośnego ziewania. Chciał, aby ta błoga chwila trwała wiecznie... Ironia losu?

Nagle poczuł się nieswojo, jakby coś mu umknęło, coś przeoczył, coś było nie tak jak powinno. Nie zwrócił uwagi na przedziwne uczucie, które istniało gdzieś w tle, głęboko w otchłani jego serca i umysłu, od samego początku. Powoli podniósł ciężkie od snu powieki i minęła niemała chwila zanim oczy przyzwyczaiły się do panującego wokół mroku. Z trudnością dźwignął się z i usiadł na łóżku, kładąc stopy na nieprzyjemnie zimnej jak lód podłodze. Po omacku odszukał lampkę stojącą nieopodal na nakasliku. Światło, które momentalnie zalało niewielką część pomieszczenia spotęgowało to dziwne uczucie niepewności. Spostrzegł, że pokój wygląda zgoła inaczej... Znane mu ciepłe barwy tapety, biurka, krzeseł, dywanu zostały zastąpione ponurym granatem, a lampka rzucała nieprzyjemne jasnozielone światło. Nawet on sam – jego skóra, koszula nocna i bokserki – przybrały szary kolor. Wstał zszokowany i z lekkim niedowierzaniem, ale i ciekawością zaczął macać wszystkie przedmioty, jakby chciał zetrzeć z nich kurz lub zeskrobać farbę. Jak na złość, wszystko okazało się być niebezpiecznie prawdziwe. Przeszły go ciarki, a włos się zjeżył. Odwrócił się w stronę zasłon. Z nadzieją oraz determinacją szybkim ruchem odsunął materiał na bok, jednak to co ujrzał wywołało kolejne uczucie, jedno z najgorszych. Strach. Za oknem czekała na niego nieprzenikniona czerń, która wdarła się do pomieszczenia i przyćmiła nawet zielone światło lampki. Momentalnie zasunął zasłony i cofnął się o kilka kroków. Jego oddech przyspieszył i stał się płytki. Z niedowierzaniem uszczypnął się w rękę, ale nic to nie dało. Realność tej sytuacji zaczęła go przytłaczać. Zdawało mu się, że pokój kurczy się w oczach, każdy szmer stawał się wrzaskiem, każdy ruch - kulą wystrzeloną z pistoletu. Powietrze stało się zatęchłe, poczuł duszności, z trudem łapał oddech. Chwycił się za głowę. Wizja zaczęła

się rozmywać, czuł, że wszystko odbywa się jakby w zwolnionym tempie... Wydarł z siebie rozpaczliwy krzyk i rzucił się do drzwi. Drżącą ręką chwycił za gałkę tkwiącą w drzwiach i szybkim ruchem pociągnął drzwi do siebie.

Widok, który mu się ukazał nie rozwiązał problemu, za to zrodził następne pytania, wątpliwości oraz pogłębił uczucia niepewności i strachu. Tam gdzie kiedyś był długi korytarz prowadzący do przedpokoju teraz znajdowała się nieskończona otchłań. Widział zawieszone w różnych miejscach kamienne płyty, które leniwie obracały się w każdym kierunku. Dostrzec mógł także ruch, jakby chmury, które gnały w nieskończoność, popychane porywistym wiatrem. A jednak, nie odczuł żadnego powiewu... Słyszał dźwięki każdego rodzaju, hałas, którego nie wytworzyłaby żadna orkiestra lub silniki samolotów. Jednak nie potrafił zlokalizować ich źródła. Wisienką na tym złowrogo wyglądającym torcie były mieszające się barwy: od krwistej czerwieni, przez ciemne bordo, po znajomą już czerń. Jedynymi, niemożliwymi, a zarazem najracjonalniejszymi określeniami tego co zobaczył były „Chaos", „Tartar", opisane w greckiej mitologii.

Mimo coraz dziwniejszych okoliczności, z każdą chwilą stawał się spokojniejszy. Rozsądek, roztropność i opanowanie przezwyciężyły strach, a przewodnikiem została im ciekawość oraz instynkt przetrwania. Stał tak przez kilkanaście sekund to oglądając się za siebie, to szukając twardej powierzchni na „zewnątrz". Szukał sposobu na brnięcie dalej, być może w ten sposób znalazł by odpowiedzi na nurtujące go pytania, bądź wyjście z tego... „wymiaru". Wpatrując się w lewitujące kamienie wpadł na pewien szalony, absurdalny pomysł, który – mimo wszystko – w obecnej sytuacji był chyba jedynym mającym jakikolwiek sens. Chwycił się futryny drzwi i ostrożnie wykonał krok do przodu. Ku jego zaskoczeniu, a zarazem zgodnie z przewidywaniami, najbliższa z kamiennych płyt momentalnie pojawiła się pod jego stopą. Ostrożnie przeniósł cały swój ciężar ciała na drugą nogę. „Podłoże" wydawało się być stabilniejsze niż niejedna ludzka konstrukcja budowlana. Idąc za ciosem puścił się futryny i wykonał następny ruch – z podobnym skutkiem. Jego ciekawość rosła wprost proporcjonalnie z każdym kolejnym udanym krokiem. Zauważył, że płyty, które zostawiał za sobą wracały na swoje początkowe miejsca.

Nagle usłyszał donośny trzask i z przestraszenia zachwiał się, próbując utrzymać równowagę. Odwrócił się i spostrzegł, że drzwi do jego pokoju zatrzasnęły się i po chwili, z zawrotną prędkością, przemieściły się o 180 stopni, zaraz na wprost niego. Zrozumiał, albo przynajmniej zaczął podejrzewać, że znajduje się na pewnego rodzaju moście... między... czym? Postanowił nie dać czekać przeznaczeniu. Wstał i odważnym krokiem skierował się ku „nowym - starym" drzwiom. Przełknął ślinę, chwycił za klamkę i zdecydowanym ruchem otworzył drzwi.

Nowe otoczenie wprawiło go w jeszcze większe zdziwienie. Teraz znajdował się w długim korytarzu przypominającym poczekalnię. Kolorystyka wywoływała mdłości: ściany i sufit były pokryte łuszczącą się ze starości orzechowo brązową farbą, a podłoga wyłożona była zgniło zieloną terakotą. Zarówno z prawej jak i lewej strony znajdowało się mnóstwo drzwi, na których widniały tabliczki z numerami, a tu i ówdzie rozmieszczone były wiekowe, zniszczone ławki. Jednak jego uwagę przykuł znajdujący się nieopodal niewysoki filar, na szczycie którego widniał mały zielony prostokąt, a obok pozioma, podłużna dziura. Kartka wisząca nad filarem głosiła: „Wciśnij przycisk, aby uzyskać numer.". Wzruszył ramionami i przyłożył palec wskazujący do zielonego prostokąta. Maszyna kliknęła, wydała niski dźwięk i z dziury wyłoniła się mała karteczka z napisem: „Pokój: 82, Numer: 910". Przez chwilę wpatrywał się w wydruk. Nie potrafił tego wyjaśnić, ale cyfry, które ujrzał nie spodobały mu się... Jakby miały swoje znaczenie, jakby czaiło się w nich... zło.

Podniósł głowę i zaczął rozglądać się po drzwiach.

1... 2... 3...

Nie miał wyjścia. Ruszył przed siebie wodząc wzrokiem po tabliczkach. Zaraz za pierwszym zakrętem ujrzał siedzącego mężczyznę. Momentalnie, jednym susem, przykucnął przy nim i jednym tchem wyrzucił z siebie:

- Halo! Witam! O jak dobrze, że wreszcie tu kogoś znalazłem! Dookoła mnie dzieją się jakieś dziwne, niewytłumaczalne rzeczy! Czy wie pan może co to za miejsce?

Mężczyzna nie odpowiedział. Siedział lekko przygarbiony, miał zamknięte oczy, w garści ściskał karteczkę podobną do tej z automatu. Wyglądał na martwego. Próbował nim potrząsnąć jednak to nic nie dało. Mężczyzna siedział w bezruchu. Wstał i w momencie kiedy odwrócił się, aby iść dalej, drzwi nieopodal otworzyły się ze skrzypnięciem. Zza nich wyłonił się gruby, starszy pan w swetrze w kratkę. Szczęka opadła mu ze zdziwienia:

- TATA?!

Starszy pan spojrzał na niego i wytrzeszczył oczy. Z jego wyrazu twarzy można było wyczytać, że nie był zadowolony.

- Nie powinno cię tu być, synu... - rzucił i czym prędzej przeszedł przez przeciwległe drzwi.

- Ojcze, czekaj! Proszę! - w akcie rozpaczy dopadł klamki i zaczął nią szarpać. Na darmo. Drzwi ani drgnęły. Po chwili jednak doszło do niego, że jego ojciec nie żyje już od 20 lat... W oczach pojawiły się łzy:

- Tato, co się dzieje...

Odepchnął się od drzwi, jakby ostatkiem sił i pijackim krokiem podążył dalej, wodząc smętnym wzrokiem po numerach na drzwiach. Miał pustkę w głowie, nie wiedział co myśleć, co czuć, co robić. Cała sytuacja wydawała mu się omamem, był zagubiony, chciał by to wszystko wreszcie się skończyło...

W końcu doszedł do swojego pokoju. Ku jego zdziwieniu siedziało tu dużo „ludzi-zombie”, dokładnie tego typu jaki spotkał wcześniej. Zrezygnowanym głosem zapytał na głos:

- Przepraszam, kto ostatni w kolejce do 82? - odpowiedziała mu cisza, nikt się nawet nie poruszył.

Westchnął i wszedł do pokoju.

Postać w kapturze podniosła głowę. Przed sobą, na blacie obszernego biurka, miała starą księgę z pożółkłymi stronicami oraz kałamarz z piórem. W pomieszczeniu panował nieprzyjemny mróz, na dodatek na suficie kręcił się wiatrak. Każdy oddech przybierał postać pary. Mimo to, na czole poczuł oblewający go zimny pot. Postać wyciągnęła rękę przed siebie i rzekła spokojnym, łagodnym głosem:

- Usiądź, proszę. - wskazała na fotel naprzeciw biurka.

Nie zareagował. Patrzył na „dłoń” zakapturzonej osoby. Kości, piszczele. Czyżby... czyżby umarł? Czyżby spotkał się z samą Śmiercią?!

Zniecierpliwiona postać ponagliła:

- Siadaj, albo wychodź, mam wielu innych klientów, którzy czekają na swoją kolej.

Prawie każdy człowiek słysząc takie słowa na pewno by wyszedł od razu, lecz on posłusznie zajął miejsce w wygodnym fotelu. Chyba jedynej przyjemnej rzeczy w tym pomieszczeniu.

Postać pochyliła się, wzięła w „dłoń” pióro i zaczęła jeździć po księdze. Ze strachem rozglądnął się po pomieszczeniu, na ścianie zauważył powieszoną kosę. Przełknął ślinę. Spojrzał na Śmierć, śledził jej ruchy.

- H... H... Hell... Mhh... - przewróciła stronę. - Mhhmm... A tutaj jesteś... - wzdrygnął się, przeszły go ciarki. - Mhmm... Hmmm... Co tu robisz, poza kolejką? - ostatnie pytanie wprawiło go w zdziwienie.

- J-j-jak t-to? - zaczął. - P-przec...

- Jak, to „jak to”?! - przerwała mu gniewnie zakapturzona postać. - Jeszcześ nie sczezł, nie widzę sensu, dla którego tu jesteś, śmiertelniku... Hmm... Być może to zwykła pomyłka? - słowo „pomyłka” wcale nie wywołało ulgi. Wręcz przeciwnie... - Masz jeszcze tyckę czasu. Mam dobry humor, więc znikaj zanim zmienię zdanie. - Śmierć ma humor? To jakaś słaba komedia.

- Jeśli można! - tym razem jego ton był zdecydowany, stanowczy. - Chciałbym uzyskać nieco odpowiedzi! Nawet nie mam pojęcia jak się tu znalazłem!

Postać wyprostowała się. Siedzieli tak naprzeciwko siebie w milczeniu przez kilka chwil. Śmierć „westchnęła” po czym zdjęła kaptur ukazując swe oblicze. Miała bardzo poniszczoną czaszkę z licznymi skazami i pęknięciami, ale największe wrażenie wywarły na nim wygięte do tyłu rogi. Ciemność w jej oczodołach została zastąpiona przez mdłe niebieskie światło. Kościotrup spojrzał na niego przenikliwym wzrokiem.

- Zaświaty to miejsce pełne niezrozumiałych dla śmiertelnika procesów. Tak jak i w waszym świecie, występują różne anomalie, na które nikt nie ma wpływu. Taką anomalią jest właśnie twój przypadek. Raz na jakiś czas pojawiają się tacy jak ty... - czyżby te wszystkie historie o zaświatach, które krążą między ludźmi były prawdziwe? Zamyślił się. - ...Szczerze mówiąc to staje się męczące. Muszę skończyć z puszczaniem was wolno. Nie myśl jednak, że nie dotrzymam swego słowa.

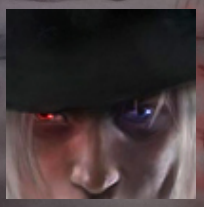
Otworzył usta, ale zanim zdążył cokolwiek odpowiedzieć lub zapytać postać pstryknęła swymi kościstymi palcami.

Zerwał się z łóżka z krzykiem. Nerwowo rozglądnął się dookoła. Był w swoim pokoju, wszystko wyglądało w normie. Głośno westchnął sądząc, że jednak to był koszmar. Na całe szczęście.

Ocierając pot z czoła jednak zatrzymał wzrok na swojej dłoni, zaciśniętej dłoni. Trzymał kartkę. Przeczytał zawartość.

„Pokój: 82, Numer: 910”.

Jeden



Yuber

Mrok w trampkach

Kiedy patrzę na słońce, chce mi się kichać.

Od autora: Zostało to napisane dawno, jako adaptacja piosenki "One" Metalliki, do klimatu świata fantasy Nimnaros, a dokładniej - do przedstawienia postaci Czarnego Rycerza. Może bowiem nawet takie diaboliczne postacie głęboko, w środku cierpią - nosząc brzemię swojej mrocznej potęgi?

Niczego nie mogę sobie przypomnieć
Nie wiem, czy to jawa czy koszmarny sen
W środku czuję, że muszę krzyczeć
Lecz ta okrutna oziębłość mi zabrania

Teraz, gdy rzeź jest mi codziennością
Budzę się, lecz nie widzę
Że nic ludzkiego we mnie nie zostało
Nic oprócz bólu nie jest prawdziwe

Uduś mnie, gdy pragnę śmierci
Boże, jeśli jesteś, zabierz mnie

Chciałem się zabić nie raz nie trzy
Piłem na umór lecz nie pomogło mi
Ja, przybity do ziemi mroczną siłą
Nie chcę już jej choć targam się z tym

Uduś mnie, gdy pragnę śmierci
Boże, jeśli jesteś, zabierz mnie

Dziś świat mnie nienawidzi jestem tylko jeden
Boże, pomóż mi, zarzuć pętlę gdy z żałości tego chcę

Ciemność ciągle mnie więzi
Wszystko co czynię
Absolutny horror
Nie mogę śnić
Nie mogę kochać
Uwieziony w sobie
Dusza moja cela

Szatan odebrał mi sumienie
Zabrał mi uczucia
Zabrał mi chęć
Zabrał mi wiarę
Zabrał mi radość
Odmienił duszę
Zostawił mnie takiego jak on

Karv

Szalony poszukiwacz weny

Mmm... Krew i flaki to zawsze dobry temat.

Halloween

Niewielki pokój urządzony był raczej skromnie. Pod jedną ze ścian ustawiony został duży regał, z jeszcze większą kolekcją książek. Znajdowały się tam najróżniejsze tytuły, niezamykające się w konkretnej epoce ani gatunku. Naprzeciwko znajdował się adapter, ustawiony na masywnej komodzie. Był włączony. Wnętrze pomieszczenia wypełniał śpiew Chris'a Cornell'a, jeszcze z czasów, kiedy był członkiem Soundgarden. W samym centrum, frontalnie do rozpalonego kominka, stał duży, wygodny fotel. Jeden z tych, które samym wyglądem sprawiają, że chce się w nim zapaść w drzemkę.

Mebel musiał działać tak na zasiadającego w nim mężczyznę, który – mimo pokładania całej siły woli w walce z tym – z każdym kolejnym wersem Black Hole Sun czuł się coraz bardziej senny. Już kilka minut temu zrezygnował z czytania, zorientowawszy się, że wodzi tylko oczami po kartkach, bez żadnego zrozumienia. Teraz siedział w bezruchu, wpatrując się w trzaskający w kominku ogień. Jego pucołowata, nieco już pomarszczona twarz, nawet oświetlana wyłącznie blaskiem płonącego drewna, wyglądała przyjaźnie.

You won't come – zaśpiewał po raz kolejny Cornell i wtedy, jakby na zaprzeczenie tych słów, rozległ się dźwięk dzwonka. Starszy pan podniósł się z fotela i ruszył w kierunku drzwi wejściowych, po drodze zagarniając ręką zawiniątko spoczywające do tej pory przy adapterze.

Wyjrzał przez niewielką szybkę w drzwiach, ale panująca na zewnątrz ciemność nie pozwoliła mu czegokolwiek dostrzec. Nacisnął klamkę i ostrożnie uchylił drzwi.

- Dobry wie... - urwał wpół słowa, kiedy dostrzegł, z kim rozmawia. Przed nim, jeden obok drugiego, stali czterej Jeźdźcy Apokalipsy. A raczej ich niedorośli potomkowie, zważywszy, że chyba żaden z nich nie miał powyżej półtora metra. Nie mniej jednak, usmoleni i ubrani w postrzępione ubrania, wyglądali dość upiornie.

- Cukierek albo... - Dalsza część zdania wypowiedzianego przez jednego z przybyszów została stłumiona przez huk zatrzaskiwanych drzwi. Minęło kilka uderzeń serca, a te otworzyły się znów. Stojący w progu starszy mężczyzna, ku uciesze przebranych za Jeźdźców chłopców, miał przestraszoną minę.

- Co powiedziałeś?

- Cukierek albo psikus – powtórzył chłopiec. Mówił odrobinę niewyraźnie, za sprawą sztucznej szczęki z nienaturalnie dużymi kłami.

- Cukierek albo... - powtórzył w zamyśleniu właściciel domu, szczypiąc się po szyi. – Dzisiaj Halloween?

- Tak, proszę pana.

- I nie jesteście żadnymi Jeźdźcami Apokalipsy?

- Nie, proszę pana. – Wszyscy czterej chłopcy wyraźnie czerpali ogromną radość z reakcji starszego mężczyzny.

- Na pewno?

- Tak, proszę pana.

- Całe szczęście. – Mężczyzna ostentacyjnie odetchnął z ulgą i wyciągnął przed siebie chowaną do tej pory za plecami rękę. Trzymał w niej to samo zawiniątko, które kilka chwil temu porwał z komody. – Uzbroiłem się w cukierki, ale właściwie to jestem ciekaw waszych psikusów.

Młodzi spojrzeli po sobie i nawet przebrania nie mogły ukryć konsternacji i bezradności, jakie ich ogarnęły. Najwyraźniej z góry założyli, że wszyscy będą ochoczo rozdawać słodycze i nie przygotowali żadnych psikusów.

- Nic nie wymyśliliście, co? – domyślił się mężczyzna. – No trudno. I tak dałbym wam cukierki. A w ogóle, to wiecie co? Zapraszam was do siebie. Wejdźcie, zaraz wam wyjaśnię, o co chodzi, ale nie będę was tak w progu trzymał. – Postąpił krok w bok, wpuszczając chłopców do środka. Zamknął drzwi i odwrócił się do nich, z szerokim uśmiechem podając zawiniątko stojącemu najbliżej:

- Słodycze, podzielcie się. Dobrze, że przyszliście. Od dawna nie brałem udziału w żadnych takich zabawach. Odkąd umarł mój syn, dwadzieścia lat temu, kompletnie przestałem widzieć w tym cokolwiek zabawnego. Stałem się stetryczały, jak ten starzec w „Opowieści Wigilijnej", znacie? No właśnie, byłem zupełnie, jak on. A teraz, na starość, powiedziałem sobie: „Nie, Dave, tak być nie może. Ten rok będzie inny, nie spędzisz tych wszystkich fajnych świąt, które cieszyły cię dawniej, siedząc bezczynnie przy kominku i udając, że nie ma cię w domu". – Przerwał i spojrzał w dół. O nogę ocierał mu się czarny kot, jakby domagając się pieszczot. Dave pochylił się z uśmiechem i wziął futrzaka na ręce.

- To Felis, znalazłem go dwa lata temu. Przywitaj się, Felis.

Kot kompletnie zignorował słowa właściciela, nie zaszczycając chłopców choćby spojrzeniem. Ułożył się za to wygodniej na zgięciu łokcia Dave'a i mruknął cicho.

- Chodźcie, zrobię wam herbaty. Albo naleję wam coli, co? Młodzież teraz pije chyba tylko colę.

~*~

Długie, blade palce zacisnęły się na adapterowej igle i powoli odsunęły ją na bok. Zaległa cisza, przerywana tylko płytkim, chrapliwym oddechem opatulonej czarnym płaszczem postaci, która przed chwilą pojawiła się na samym środku pokoju zupełnie znikąd. Pyknęło cicho, pojawiła się chmura dymu, z której po chwili wyłonił się tajemniczy przybysz.

A teraz, otwarłszy cicho drzwi, wyruszał na łowy.

~*~

- Mogę iść do toalety, proszę pana? – zapytał jeden z chłopców, Oskar, jak w czasie krótkiej prezentacji zdążył dowiedzieć się Dave.

Staruszek skinął głową i z uśmiechem wyjaśnił młodzieńcowi trasę, a kiedy tamten wyszedł z salonu, zwrócił się do reszty:

- Naprawdę mi miło, że wpadliście. Ale...

- Łaaał! – wypowiedź gospo darza została prze rwana jękiem

zachwytu, jaki wydarł się z ust Mick'a. Rudzielec wpatrywał się z otwartymi ustami w gablotę, w której wisiała bogato zdobiona szabla.

- A to – Dave zdawał się kompletnie nie przejmować, że chłopiec przerwał mu wpół zdania – pamiątka rodzinna. Nie chcę was zanudzać, ale mój pradziad był polskim kawalerzystą. – Podszedł do gabloty i otworzył szklane drzwiczki. – Podarowałbym ją synowi, gdyby tylko...

Piskliwy wrzask przerażenia zagłuszył ostatnie słowa. Chwilę potem coś huknęło w zamknięte drzwi, wyrywając je z zawiasów i wlatując razem z nimi do pokoju. To, co na pierwszy rzut oka zdawało wyglądało jak krwawa papka, okazało się zmasakrowanym, pozbawionym górnych kończyn ciałem Oskara. Twarz chłopca szpeciły trzy krwawe pręgi. To, czym je pozostawiono, pozbawiło dziecko lewego oka.

W pokoju zrobiło się przeraźliwie głośno. Trzej Halloweenowi przebierańcy krzyczeli, nie mogąc oderwać wzroku od ciała martwego kolegi. Stary Dave jęknął tylko i zasłonił usta ręką.

- Tam! – Roztrzęsiony głos Micka przedarł się przez zawodzenia. Chłopiec wskazywał palcem stojące otworem drzwi prowadzące na korytarz. Nikt w nich nie stał, ale na ścianie za nimi pojawił się – i nieustannie rósł – cień. A chwilę później do uszu zebranych w salonie dobiegł śmiech. Głośny, obłąkańczy, przerażający.

~*~

Emerytowany policjant, Bob, wspiął się na palce, aby sięgnąć zawieszoną na dachu werandy dynię. Wtedy też usłyszał wrzaski, dochodzące z domu jego sąsiada, Dave'a. Gdyby dobiegały z drugiej strony, od Brown'ów, z pewnością zignorowałby je – rodzina miała dwójkę dzieci i kłopoty z porozumieniem. Krzyki i wyzwiska były tam na porządku dziennym. Stary Dave żył jednak samotnie, a od wieści o śmierci swojego syna nieczęsto zapraszał gości. Bob momentami zastanawiał się, czy nie jest aby jedyną osobą, z którą sąsiad utrzymywał relacje.

Wrzask zamiast ucichnąć po chwili, nasilał się. Do mężczyzny dotarło, że to dziecięce głosy. Zdziwił się jeszcze bardziej; Dave nie lubił dzieci, mówił, że kojarzą mu się z synem. Odstawił dynię na ziemię, obciągnął mocniej koszulkę, która zawinęła się przed chwilą, odsłaniając opasły brzuch i na moment wszedł do mieszkania. Kiedy z powrotem pojawił się na werandzie, miał przy sobie schowany w kaburze pistolet. Glock 17, z wydłużonym magazynkiem, mieszczącym dziewiętnaście naboi, który towarzyszył mu odkąd zaczął pracę w policji.

Bob zszedł z werandy i zaczął obchodzić swój dom. Doszedł do furtki w ogrodzeniu, prowadzącej na podwórko sąsiada. Otworzyła się z cichym skrzypnięciem. Wchodząc na posesję Dave'a, były policjant zauważył, że w salonie pali się światło. Dostrzeżenie więcej uniemożliwiała zasłona. Ruszył do drzwi dość szybkim, pewnym krokiem. Wspiął się po trzech schodach i zastukał we framugę.

- Dave? – zapytał głośno. – Dave?! – krzyknął, kiedy po kilku chwilach nie padła odpowiedź.

Odczekał jeszcze moment i nacisnął klamkę. Drzwi ustąpiły.

~*~

- Stój! – krzyknął Dave, kiedy jeden z chłopców, Jeremy, zerwał się nagle z miejsca i ruszył w stronę dużego, zasłoniętego okna, prowadzącego na tyły posesji. Dzieciak nie posłuchał, ruszył ile sił w nogach, samemu nie do końca wiedząc, po co. Kiedy tylko oddalił się o kilka kroków od gospodarza i dwóch kolegów, cała odwaga nagle go opuściła.

A potem wszystko potoczyło się bardzo szybko.

Jeremy zatrzymał się, niepewny. Na dworze było już z pewnością bardzo ciemno, a kto wie, czy tam, w mrokach, nie kryją się inne bestie? Chłopiec odwrócił się, z zamiarem wrócenia do reszty. Ujrzał wyciągniętą ku niemu rękę Dave'a, zachęcającą do cofnięcia się. Chwilę potem dostrzegł przerażenie wymalowane na twarzach kolegów. Nie wiedział, że miał to być jeden z ostatnich przeznaczonych dla niego widoków.

Zza drzwi wystrzeliła para zgniłozielonych macek. Z zawrotną szybkością dopadły do chłopca, jedna owinęła się wokół jego golenia i szarpnęła. Runął jak długi, boleśnie uderzając plecami o podłogę. Chwilę potem poderwał się z niej, kiedy druga macka zawiązała się wokół jego szyi i pociągnęła ku górze. Charknął, jęknął. W zatrważającym tempie zaczynało brakować mu powietrza. Mimowolnie sięgnął drobnymi rękami do szyi, starając się walczyć z siłą uścisku. Na marne.

Stary Dave krzyknął do pozostałych, aby się nie ruszali, samemu chwytając szablę z otwartej wciąż gabloty. Odciągnął rękę z bronią do tyłu, aby wziąć jak najmocniejszy zamach i ruszył przed siebie.

- Spokojnie, mały! – krzyknął. Jeremy jednak już tego nie słyszał. Chwilę zanim słowa gospodarza wybrzmiały do końca, macka oplatająca chłopięcą szyję zacisnęła się jeszcze mocniej. Na tyle mocno, że wpiła się w ciało chłopca. Jeszcze chwila i przeszła przez nie jak przez masło. Chrupnął kręgosłup.

Fontanna krwi z tętnic szyjnych zbryzgała sufit, zasłonę i zastygłego z przerażenia Dave'a, jeszcze zanim sina, napuchnięta, odcięta głowa opadła na ziemię. Staruszek otrząsnął się nieco i zamachnął się szablą, macki były jednak znacznie szybsze, niż jego wiekowe ciało. Cofnęły się i na powrót znikły za drzwiami, zanim jeszcze ostrze przebyło chociaż połowę drogi.

Dopiero wtedy fan Soundgarden zdał sobie sprawę, że w pokoju panuje nienaturalna cisza. Odwrócił się, aby spojrzeć na chłopców.

Mick leżał na ziemi, bez przytomności, a Joe klęczał obok, wymiotując. Tuż przed nimi leżała odcięta od reszty ciała głowa Jeremy'ego. Jego niewidzące oczy utkwione były w przytomnym chłopcu. Kiedy ten wyprostował się na moment i to dostrzegł, zwymiotował po raz kolejny.

A wtedy od drzwi frontowych dobiegł ich okrzyk, wzywający Dave'a.

~*~

Bob zamknął za sobą drzwi i zatrzymał się, mrużąc oczy.

Znajdował się w krótszej odnodze korytarza w kształcie litery L. Jedyne światło dawał blask padający na przeciwległą ścianę – emeryt sprawnie wyciągnął wnioski, że za zakrętem musi być zapalona lampa.

Ruszył przed siebie, trzymając broń jednorącz, przy udzie. Był mniej więcej w połowie drogi do zakrętu, kiedy obok niego rozległo się skrzypnięcie zawiasów. Momentalnie odwrócił się w kierunku, z którego doszedł dźwięk, z bronią gotową do wystrzału. Ze szczeliny między framugą i drzwiami zionęła ciemność. Wiedziony nagłym przeczuciem pchnął lekko drzwi, aby zajrzeć do środka.

Kiedy przekroczył próg, coś otarło się o nogawkę spodni. Zerknął w dół i zobaczył coś czarnego, wijącego mu się przy nodze. Zamarł na moment, przestraszony. A potem omal nie wybuchnął śmiechem, kiedy w ciemności zapłonęły kocie ślepia.

- Ah, to ty, Felis – rzucił cicho, głosem pełnym ulgi. – Ale mi napędziłeś stracha.

Ruszył przed siebie. Zatrzymał się na chwilę przy zakręcie, ostrożnie wyjrzał zza rogu. Tutaj było znacznie jaśniej. Nie dostrzegłszy niczego niepokojącego, podjął marsz. Od drzwi do salonu dzieliło go już tylko kilka kroków.

~*~

Dave doszedł do siebie jako pierwszy. Otrząsnął się i oderwał wzrok od chłopców, odwrócił się. Zamarł. Znów ten sam obraz – cień padający na ścianę w korytarzu, nieustannie się powiększający. Niefortunne umieszczenie żarówki uniemożliwiało rozpoznanie kształtów, były jednak niezmiernie podobne do tych, jakie widzieli jeszcze przed paroma minutami.

Zerknął przez ramię. Mick jeszcze do siebie nie doszedł, Joe wycierał w spodnie ubrudzone wymiocinami dłonie. Wzrok miał wbity w podłogę, trząsł się. Dave znów skupił się na drzwiach. Ostrożnie, w uniesioną szablą, gotów na heroiczną walkę z mackami, podszedł do ściany zaraz przy nich i oparł się o nią plecami. Odetchnął kilka razy; czuł, jakby bijące niczym dzwon serce miało zaraz połamać mu żebra.

Sekunda, dwie.

Ktoś stanął w progu, próbował zrobić krok.

Dave z dzikim okrzykiem, kompletnie nieadekwatnym do jego sędziwego wieku, odskoczył od ściany i zamachnął się na odlew. Huk wystrzału zagłuszył pełen bólu i przerażenia okrzyk Boba, którego klatka piersiowa została rozpłatana stalowym ostrzem. Dave również krzyknął, kula strzelającego w panice byłego policjanta trafiła go w biodro. Staruszek zwalił się na ziemię, niefortunnie – wypuszczona wcześniej z ręki szabla zagłębiła się w jego lewym boku, niemal po samą rękojeść. Mały Joe krzyknął. W tym samym czasie sąsiad ranionego własną bronią mężczyzny padł na kolana tuż obok Dave'a, dociskając obie ręce do krwawiącego torsu, jakby miało to zmniejszyć upływ krwi.

Na ścianie w korytarzu znów pojawił się cień. Na tym się jednak nie skończyło. Serce spanikowanego Joe'go zabiło pięć, może sześć razy, zanim w drzwiach nie pojawiła się kolejna postać. Wysoka, spowita czarną togą. Wchodząc do pokoju, kopnęła Boba w potylicę, zwalając go na opasły brzuch. Kiedy sięgała do skrywającego twarz kaptura, rękawy odwinęły się, ukazując trupioblade przedramiona, gdzieniegdzie poznaczone fioletowymi plamami.

Postać odrzuciła kaptur, ukazując Joe'mu najstraszniejszy widok w jego dotychczasowym życiu. Zdeformowana kula, w kolorze zgniłej zieleni wymieszanej z tym samym odcieniem niebieskiego, który chwilę wcześniej chłopiec zaobserwował na rękach. Zamiast ust, okrągły otwór, z którego co rusz wyślizgiwała się i zaraz chowała z powrotem obślizgła macka - chłopiec miał niejasne przeczucie, że za każdym razem inna. W miejscu, w którym powinny znajdować się oczy, nie było nic, po prostu skóra. Pomimo tego, istota zdawała się widzieć.

Mały nie miał nawet sił, by krzyczeć. Poczuł płynący nogawką ciepły mocz, nogi nagle odmówiły mu posłuszeństwa i runął na kolana. Tymczasem postać odwróciła się w jego stronę, prowizoryczne usta rozjechały się na boki, tworząc poziomą szparę. O tym, że miał to być uśmiech, bezbłędnie świadczył piskliwy chichot, jaki dobiegł uszu chłopca.

Z ust wystrzeliły macki, z zawrotną szybkością zbliżając się do Joe'go.

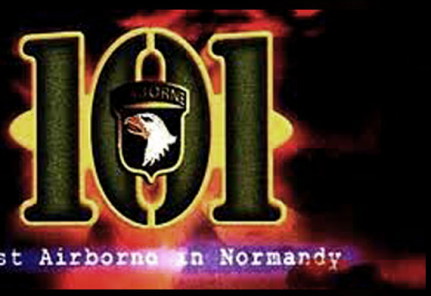
Coś okazało się jednak szybszym od nich. Rozmazany, niewielki kształt. Skoczył od drzwi, prosto na postać. Chłopiec przez chwilę pomyślał, że to kot. Zaraz jednak odsunął od siebie tę myśl – niemożliwe, żeby kot nagle powiększył się do rozmiarów niedźwiedzia. Czymkolwiek to było, wpadło na potwora na chwilę przed tym, zanim pierwsza z obślizgłych macek zacisnęła się na szyi dziecka. Poczuł tylko smagnięcie i pieczenie. Zignorował to, koncentrując się na niewiarygodnej scenie, rozgrywającej się kilka kroków dalej.

Przerośnięty kot, niedźwiedź, czy cokolwiek to było, zwaliło potwora z nóg. Z szamotaniny, jaka rozpoczęła się na podłodze, ciężko było wywnioskować, który ze stworów ma przewagę. Kotłowali się, wydając z siebie dzikie ryki i piski.

A potem buchnął dym i wszystko ucichło.

Minął moment, zanim Joe doszedł do siebie. Kątem oka zauważył, że Mick otworzył oczy. Zignorował kolegę. Podniósł się z ziemi, przekroczył nad głową Jeremy'ego i doszedł do miejsca, w którym jeszcze przed paroma chwilami toczyła się zawzięta walka. Teraz na podłodze, w niewielkiej kałuży sączącej się z rozdartego brzucha krwi, leżał kot Dave'a – Felis.

Stało się coś bardzo dziwnego. Kiedy Joe pochylał się nad zwierzęciem, mógłby przysiąc, że to się do niego uśmiechnęło.



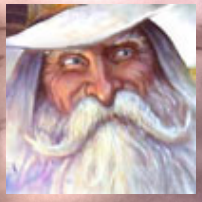
Życie gliny jest ciężkie. Szczególnie, jeżeli nie jest się zwyczajnym gliną. Ethan Thomas, niezwykle utalentowany w swoim fachu agent FBI, prowadzi śledztwa dotyczące seryjnych zabójców – tych najgorszych z najgorszych. Zostaje wezwany na kolejne miejsce zbrodni, do miasta, które zasłynęło z drastycznego wzrostu przestępczości w ciągu ostatnich tygodni. W czasie rutynowych działań okazuje się, że podejrzany wciąż jest w pobliżu. Akcja nabiera tempa: Nasz bohater w niefortunnych okolicznościach traci broń, z której wkrótce ginie policjant oraz kolega po fachu. Nieco pokiereszowany Ethan siłą rzeczy staje się głównym podejrzanym. Nie mając lepszego wyjścia postanawia oczyścić się z zarzutów i wytropić sprawcę. Wszystko to z małą pomocą agentki FBI, która jako jedyna wierzy w jego niewinność. Nie wszystko jednak jest takie, jakie mogłoby się wydawać...

„Condemned" to wręcz genialny psychologiczny survival horror, który przyciąga swymi ciekawymi, oryginalnymi rozwiązaniami. Przede wszystkim, twórcy gry postanowili ograniczyć do minimum korzystanie z broni palnych. Będziemy więc bronić się tym co mamy pod ręką czyli wszelkimi deskami, metalowymi prętami, poręczami czy nawet rurami hydraulicznymi! Ciekawym rozwiązaniem jest też zabawa w zbieranie dowodów za pomocą specjalistycznego sprzętu. Wolne tempo rozgrywki doskonale pasuje do otaczającej nas mrocznej, brudnej, zdradliwej metropolii, gdzie byle oprych może stać się śmiertelnym zagrożeniem. „Condemned" z pewnością nie jest skierowane do młodych odbiorców. Jeśli przymkniemy oko na małe niedociągnięcia graficzne to okaże się, że gra ta jest jednym z najlepszych survival horrorów ostatnich lat. Grać tylko po ciemku.

...I bać się.

Operacja „Overlord" w grach kojarzy się najczęściej z lądowaniem na plaży Omaha. Za to stosunkowo mało jest produkcji które przenosiły by nas w prolog tej operacji – desancie 101 dywizji spadochronowej na tyły niemieckich bunkrów. Jeśli komuś obcy jest ten epizod, będzie mógł dzięki tej grze przeżyć go sam. Rozgrywka podzielona została na dwie części. Na początku znajdujemy się w angielskiej bazie, gdzie klikając po statycznych dwuwymiarowych planszach, słuchamy odprawy, werbujemy ludzi i rozdzielamy sprzęt. Następnie pakujemy całą naszą drużynę (18 ludzi) w Dakotę, dajemy sygnał do startu i... tak naprawdę dopiero tutaj zaczyna się gra. Lot nad Normandią to najmocniejszy fragment gry. Nasi żołnierze skaczą przy akompaniamencie dział przeciwlotniczych. Każdemu skoczkowi może przytrafić się jedna z kilkunastu losowo wygenerowanych (wstawki FMV) sytuacji a szanse na bezpieczne lądowanie są nikłe. Równie dobrze nasz skoczek może złamać nogę, oberwać od ostrzału lub wylądować z dala od grupy – a odnaleźć się jest diabelnie trudno. Ogląda się z to ze ściśniętym gardłem zagryzając palce do krwi, zaś krzyk żołnierza któremu nie otworzył się spadochron będzie śnił wam się po nocach.

Niestety po tak emocjonującej wstawce dostajemy się prosto pod zimny prysznic. Grafika bowiem przypomina pierwsze GTA, ale nawet jej nie dorównuje, choć wyszła rok później. Akcję obserwujemy z góry i poruszamy się po bliźniaczych, mało urozmaiconych, brzydkich lokacjach. Do tego wcale nie jest łatwo - wypatrywanie Niemców ukrytych w krzakach i okopach, nie należy do najprostszych a że akcja rozgrywa się w turach może trwać to całą wieczność. Realizm też czasem daje w kość –broń może się zaciąć, zaś żołnierz wpaść w panikę i strzelać na oślep lub nawet zdezerterować. Najgorsze jednak jest to że stanu gry nie można zapisać – można ją co najwyżej kontynuować. Dla przeciętnego zjadacza płytek, przygoda ze 101 dywizją zakończy się zatem błyskawiczną deinstalacją. Jednak zarywałeś wieczory i randki dla West Front, Close Combat, czy Steel Panthers, to z pewnością wyniesiesz z gry wiele niezapomnianych wrażeń. To gra tylko dla orłów – w dodatku „krzyczących". Kto zagra ten zrozumie.



Bubeusz
Szaman słowa

Niech światłość nieustająca przepędza mrok ze ścieżek Twych myśli..!

I widział Bub wszystkie rzeczy, które był uczynił: i były bardzo dobre

Powiedzmy sobie to wprost: my tu bawimy się w bogów :) Mistrzowie Gry mają przecież nieograniczoną kontrolę nad światem, wgląd w każdą myśl i władzę nad każdą istotą. Możesz przeżyć dowolną przygodę, stworzyć dowolną postać. Jeśli masz ochotę, w Nimnaros możesz też wykreować swój własny świat od podstaw. Możliwości ogranicza jedynie lotność Twojej wyobraźni. Czy to nie wspaniałe? Czy to nie posmak nieograniczonej, boskiej wręcz wolności, której tak bardzo jesteśmy spragnieni?

Niektórzy mówią, że wycofywanie się we własne światy to efekt niezadowolenia z życia w świecie rzeczywistym, a tworzenie sobie fantastycznych postaci wynika z braku akceptacji samych siebie.

Jest to spora przesada, chociaż z całą pewnością prawdą jest, że przeżywanie fantastycznych opowieści, wczuwanie się w postaci o różnorodnych osobowościach i aspiracjach, ma charakter terapeutyczny. Wzmacnia kontakt ze swoją podświadomością, rozwija wyobraźnię i wewnętrzną siłę, pobudza kreatywność, uczy życia, empatii i bardzo często prowadzi do jeszcze głębszego zrozumienia samego siebie. Wyobraźnia to kanał, przez który rozmawiasz z samym sobą, a obce, fantastyczne światy przepełnione są symbolami, które podświadomość dobrze rozumie i używa ich, by opowiedzieć nam o nas samych.

Fantastyka przepełniona jest archetypami i alegoriami, nierzadko mającymi swe korzenie w tajemnych naukach starożytności. Znani psychologowie z Jungiem na czele badali te zjawiska, których magicznego działania doświadczamy w snach, w legendach i.. w Nimnaros.

Każdy wie, że rycerz to symbol prawości i słusznej walki, zaś smok personifikuje zło. Księżniczka będzie nagrodą, spełnieniem – no i naturalnie nie może zabraknąć mędrca: maga, który doradzi i pokieruje rycerza na właściwą ścieżkę. Otwiera się tu od razu najpowszechniejszy topos na świecie: motyw wędrówki – wędrówki wgłąb siebie, by, pokonując wszelkie przeciwności i własne przywary, korzystając z rad mentorów, jakich zsyła życie, osiągnąć wreszcie spełnienie i oświecenie.

Barbarzyńca symbolizuje brutalną siłę, a czarodziejka kobiecy powab. Czy tego chcemy, czy nie – wszystko jest czegoś mniej lub bardziej subiektywnym symbolem i tworząc swoją postać nie jesteśmy w stanie uniknąć tego wpływu.

Myślisz, że kiedy tworzysz postać, to po prostu wybierasz sobie dowolną profesję i rasę, która Ci się ostatnio spodobała? A zastanawiałeś się, dlaczego akurat ta postać Ci się spodobała? Ty możesz nie wiedzieć, ale podświadomość, która operuje językiem obrazów i alegorii, wie to doskonale.

Siedzę w Storytellingu już 6 lat, a to okres wystarczająco długi, by poczynić pewne obserwacje. Człowiek się zmienia, a wraz z nim zmieniają się jego postaci. Niektórymi kiedyś grało się wspaniale, a teraz wręcz odrzucają – ustępując miejsca nowym, zupełnie innym, świeżym i, że tak powiem, trawiącym sobą zupełnie inne zagadnienia w naszej podświadomości. To, co trapiło czy cieszyło kiedyś, zostało już rozwiązane bądź zapomniane. Dzisiaj trapi i raduje co innego – i czy chcemy, czy nie, we wszystkim, co tworzymy, zawsze zostawimy odbicie samego siebie.

Kiedyś czytałem, że każda opowieść, nawet zwyczajna relacja żony z wyjścia po zakupy, jeśli ma zostać zrozumiana, musi na nowo rozegrać się w umyśle słuchacza. Musi ożyć napędzana energią koncentracji, a stanie się to tylko wtedy, kiedy słuchający odtworzy w umyśle scenę, wcieli się w głównego bohatera i w jego skórze poczuje i przeżyje opowiadane wydarzenia. Robimy to automatycznie, zupełnie nieświadomie, jednak zawsze otwieramy się na słowa opowieści.

Właśnie poznałeś jedną z najskuteczniejszych technik perswazji. Jeśli chcemy, by ktoś poczuł się przygnębiony – opowiedzmy mu historię, w której głównemu bohaterowi wydarzają się przykre rzeczy. Jeżeli ją zrozumie – to znaczy przeżyje te wydarzenia w swoim umyśle - to wtedy umysł od razu wywoła stosowne reakcje emocjonalne.

Właśnie zupełnie niewinnie i niezauważalnie wtargnęliśmy do cudzej głowy, by poprzestawiać tam jakieś wajchy.

Tak przy okazji: zauważyłeś, że kiedy ktoś słucha uważnie, wygląda, jakby wpadł w trans?

Widać to zwłaszcza przed telewizorem, prawda? Mam nadzieję, że teraz zastanowisz się dwa razy, zanim wpuścisz do swojego umysłu wszystko to, co serwują nam „niewinne i obiektywne" programy informacyjne...

Plemienne kultury od zawsze łączyły bajanie z mistyką i magią. Czy były prymitywne i niedouczone?

W Nimnaros znajdziesz odpowiedź na to pytanie...

INNE SFERY 2010 – Relacja

Rufus VII

Wędrowicz

Komu w drogę, temu wejciówkę na konwent!

Było piękne, wrześniowe popołudnie. Spojrzałem przed siebie i ujrzałem cel mej wielogodzinnej pieszej wędrówki. Gmach majestatycznie lśnił w płomieniach zachodzącego słońca. Otrzepałem pył z ubrania i zdjąłem sfatygowane sandały, co by rozmasować obolałe stopy. I wtedy usłyszałem donośny głos, który przeszył me myśli, niczym lodowy wicher kwiat kwitnącej wiśni. Albo coś w tym rodzaju.

Gżdaczem być...

- Gdzie jest gżdzacz!? – z coraz bardziej zniecierpliwionych ust dobiegło kolejne wołanie. Pobiegłem tak szybko jak pozwalały mi na to obolałe kończyny. Na miejscu okazało się że trzeba wznieść kilka namiotów tudzież poprzestawiać kilka stołów, więc zakasując rękawy wziąłem się do roboty.

Inne Sfery to coroczny trzydniowy konwent miłośników fantastyki. Trzy dni dla trzech liter R, P i G. W tym roku wyjątkowy, choćby z tego względu, że gościł moją skromną osobę. Dzięki temu mogę podzielić się wami moimi wrażeniami. Na imprezę załapałem się jako gżdacz, co dało mi bajerancką czerwoną plakietkę, możliwość sporadycznego wglądu za kulisy oraz korzystania z toalet dla personelu. Ta fucha wymagała niestety pewnych poświęceń. Ot czasem trzeba było wynieść lub dobić leżące tu i ówdzie zwłoki, pozamiatać podłogę z łusek po srebrnych kulach albo powycierać krew tudzież inne tkanki ze stołu. Raz kazali nawet zalać robaka. Dosłownie.

Inne Sfery to coroczny trzydniowy konwent miłośników fantastyki. Trzy dni dla trzech liter R, P i G.

Impreza zorganizowana przez ekipę Wielosfer.pl (www.forum.wielosfer.pl/) mieściła się w budynku ODT Światowid, na wrocławskim Biskupinie. Dość odległym od centrum, ale dzięki w miarę dobremu połączeniu, dojazd chyba nie stanowił problemu. Chyba dlatego, że ja preferowałem spacerek. Konwentowy gmach był na tyle duży że bez problemu pomieścił wszystkich chętnych. Według kartoteki, przez cały festiwal przewinęło się 565 osób, jednak prawie tego nie odczułem. Może to z powodu ostatniego Woodstocku, gdzie na podobną powierzchnię użytkową przypadało trzy razy tyle ludzi...

Oj było na co popatrzeć. Aż dziw że nie natknąłem się na Chewbaccę.

Nerdzia brać...

Żaden konwent nie może obejść się bez Nerdów czy innych Geeków. Jak wiadomo są to istoty o wyjątkowej wrażliwości na światło, w dodatku niektórzy rozpuszczają się w wodzie, więc niezwykle rzadko opuszczające swoje ponure katakumby i piwnice. Dlatego z życzliwą ciekawością obserwowałem szwendających się po konwencie elfów, krasnoludów, wikingów, kowbojów i piratów. Zarówno płci męskiej jak i żeńskiej (czasem ciężko było odróżnić). Na plecach wisiały miecze, łuki i topory, zza pasów sterczały krócice i rewolwery. Wiotkie i kształtne ciała oplatały obcisłe suknie i powycinane gorsety. Znalazł się nawet jeden egzorcysta z prawdziwego zdarzenia – czarny jak noc z wyjątkiem koloratki. Oj było na co popatrzeć. Aż dziw że nie natknąłem się na Chewbaccę. Kostiumy i akcesoria robiły na mnie spore wrażenie i dziwiłem się, wśród licznych konkursów nie było takiego na najładniejszy kostium lub chociaż wyborów miss, ale kto wie czym nas zaskoczą organizatorzy za rok.

Ojciec grać!

Kwintesencją konwentu są oczywiście gry. Tutaj nie było się czego przyczepić. Każdy miał wybór spośród kilkuset (jak nie kilku tysięcy) pozycji. Planszówki, konsole, karcianki – do wyboru, do koloru. Nie było oczywiście szans na zagranie w każdą, ale przecież nie o to chodzi. Na pewno każdy mógł znaleźć dla siebie coś co lubi albo zaryzykować poznanie czegoś nowego. Niektóre z wystawionych pozycji można było kupić, ze specjalną zniżką na stoiskach handlowych. Gamesroomy oblegane były non stop jednak na swoją kolej nigdy nie trzeba było zbyt długo czekać. Jeśli komuś mało było gier, mógł jeszcze powalczyć sobie z wikingiem na miecze, lub postrzelać do kumpli z

laserowego paintballa.

Osobnym zagadnieniem były LARP-y (Live action role-playing). Cóż to takiego? Najprościej mówiąc jest to zaawansowana forma gry fabularnej. Tutaj jednak duże znaczenie ma wczuwanie się w klimat rozgrywki również poprzez kostium, język a nawet scenografię. Jest to zatem już prawie sztuka teatralna. Na konwencie LARP-y rządziły się swoimi prawami. Niekiedy na rzecz takowej sesji zamykano całe piętro budynku. Klimaty i scenerie były różne: post apokaliptyczne, dziko-zachodnie, PRL-owskie, a nawet... Wormsy. Tak nie myli was wzrok. Część graczy, wciśnięta w plastikowe worki wcieliła się robaki, pozostali w bronie np. Staruszkę, owcę, czy skunksa. Robaki miały więc do dyspozycji chyba cały dostępny w oryginale arsenał. Zabawa była naprawdę przednia, a pojedynek zacięty aż do ostatniego robaka. Jako że odbywał się w plenerze, zgromadził całkiem sporą widownię, która w takt do wystrzałów ,notorycznie wybuchała salwami śmiechu.

Płomienie hulały wszędzie, w różnych wariacjach i piruetach. Aż dziw że nic od tego nie poszło z dymem

Gdzie te chłopy?

Jedną z wielu dodatkowych atrakcji na konwencie były koncerty. Niestety nie wszystkie ze zgłoszonych kapel, raczyły pojawić się w wyznaczonym terminie. Część koncertów została też odwołana. jednak ci artyści którzy zjawili się na czas od razu zdobyli moje serce. Trudno żeby było inaczej skoro były to same kobiety. Piękne a do tego utalentowane i dowcipne. Pierwszego dnia można było posłuchać bluesowo-swingowo-jezzowego zespołu Souds Grape. Pięć dziewczyn śpiewających a'capella, rozgrzało do białości nieliczną publikę, ze mną na czele. Jako gździacz dostałem tutaj fuchę robienia oficjalnych zdjęć które trafiły na stronę zespołu. Aż żal było wychodzić.

Kolejną godną uwagi artystką była Barbara Karlik, śpiewająca już solo, ale z akompaniamentem harfy celtyckiej. Melodyjny śpiew i dowcipne ballady, piękna i dowcipna kobieta w czerwonej sukni brząkająca po niesfornych czasem strunach – to przepis na udany show. Publika tym razem dopisała (sala wypełniona po brzegi) i zgotowała artystce zasłużoną owację na stojąco - a następnie ustawiła się w kolejce po płyty.

Sobotni wieczór umilił nam z kolei gorący duet GaBaJaGa. Tym razem dziewczyny dosłownie dały nam popalić. Fireshow w ich wykonaniu od pierwszych minut przerósł wszystko to, co do tej pory znałem z tej dziedziny. Płomienie hulały wszędzie, w różnych wariacjach i piruetach. Aż dziw że nic od tego nie poszło z dymem. Występ, choć stosunkowo krótki, był zdecydowanie jednym z gwoździ programu i to bynajmniej nie z tych do trumny.

Oprócz części artystycznej, tło konwentu stanowiły też spotkania autorskie, wykłady poświęcone tematyce fantasy i science fiction oraz pokazy walk różnorakich - głównie jednak na miecze. A jakby komuś było mało to mógł wziąć udział w warsztatach tańca irlandzkiego.

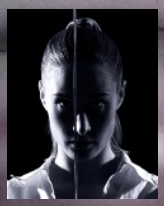
Spośród przybyłych na konwent autorów najbardziej rzucał się w oczy Jakub Ćwiek, który poza długim i bardzo ciekawym spotkaniem autorskim brał jeszcze udział w licznych dyskusjach i wykładach. Oprócz niego pojawił się również Rafał Dębski ze swoim niestandardowym pokazem walki, niestandardowym bo wzbogaconym o muzyczne tło, poezję etc. Występ był całkiem ciekawy, jednak w moich oczach został przyćmiony został przez kilkuletnią dziewczynkę, która zapodała profesjonalny wokal do grzmiącego z głośników „Uprising" Sabatona. Coś mi mówi że jeszcze kiedyś o niej usłyszymy.

Każdy miał wybór spośród kilkuset (jak nie kilku tysięcy) pozycji. Planszówki, konsole, karcianki – do wyboru, do koloru

Canto cantare

Tak oto dobiegliśmy do końca imprezy ... Z pewnym smutkiem i uczuciem niedosytu ruszyłem w drogę powrotną w stronę zachodzącego słońca i z piękną dziewczyną u boku... Przyjazd na konwent na pewno nie był czasem straconym. Owszem mógłbym posmęcić na liczne opóźnienia, czy wręcz anulowanie zaplanowanych atrakcji. Westchnąć nad niewygodną drewnianą podłogą w sali gimnastycznej gdzie nocowaliśmy. Pomarudzić nad kącikiem gastronomicznym, którego rozmiary, tempo obsługi i godziny otwarcia, o mało nie doprowadziły do aktów kanibalizmu. Jednak nie ma to sensu gdyż impreza była naprawdę udana, a wspomniane zgrzyty szybko pójdą w niepamięć. W przyszłym roku na pewno mnie nie zabraknie.

Co u pani słychać, droga pani M.?



Carnage Neukor

Szarpidrut i szarpinerw

Wszystko gra i buczy!

Jest obecna w życiu każdego Nimnarejczyka. Dla niektórych jest nawet jedyną towarzyszką życia. Nigdy nie zdradzi, nie doprowadzi do płaczu. Jak już to do płaczu ze wzruszenia. Nieważne czy to Morok, Ojciec Dyrektor, czy też najmroczniejszy z nas wszystkich Yuber. Wszyscy poświęcają jej kilka minut codziennie. Nawet Wielebny Kot nie może bez niej żyć, bez niej zeżarłby swoje pazury i wygryzł futro.

Chodzi oczywiście o muzykę, chociaż odpowiedź „matka" była równie wysoko notowana ;)

O stopniu ważności muzyki w naszym pozanimnarejskim życiu świadczy aktywność w wątku „Muzyka". Chętnie ją oceniamy, słuchamy i szukamy nowej. Powstała nawet grupa Nimnaros na niezwykle lanserskim portalu typu „O jakaż jestem fajna, spójrzcie jakich alternatywnych zespołów słucham, chociaż znajdzie się i miejsce dla mainstreamowej papki typu the Beatles!". Oczywista oczywistość – jest tylko taki jeden portal, last.fm.

Czy ktoś poznał wszystkie tajniki tej sztuki? Odpowiedź bardzo prosta – nie. Ledwo możemy nadążyć za nowymi trendami w muzyce. Jednego sezonu „modne" jest indie, drugiego indie jest zbyt komercyjne. Trudno nadążyć. W ciągu miesiąca pojawiają się przynajmniej dwa nowe gatunki, niezwykle łatwo jest stworzyć coś nowego. Na łamach „The New York Timesa" Ben Sisario stwierdził, że w świecie muzyki alternatywnej liczba etykietek przerasta liczbę wykonawców.

Nikt nie uporządkował muzyki, nikt jej nie zrozumiał. Tu nie rządzi porządek, mojego polonistę prowadzącego przeciekawe dyskusje o niczym najszybciej rozbolałyby zęby. Mało kto trudni się wymyślaniem ciekawych nazw, tworzy się z tego, co jest pod ręką. „Chill" ostrzega – usypiające, „hard" – ostre i głośne, „stoner" – artyści byli pod silnym wpływem narkotyków. Jak wszystko już było dorzucamy „neo". Brzmi ładniej, a i fani się znajdą.

Carnage – niezwykle skromna i utalentowana, acz leniwa dziewczyna zrezygnowała z jednej z wielu imprez weekendu, aby przybliżyć muzycznemu śmiertelnikowi dziesięć najmodniejszych terminów nowej muzyki. Podobno „pisać o muzyce to jak tańczyć o architekturze", jakoś będzie musiała sobie poradzić.

CHILLWAVE - idylliczne okładki z dawnych wakacji w spranych kliszach, muzyka to równie sprane i odrealnione motywy piosenek pop z lat 70. i 80. Z grubsza to samo co hypnagogic pop (można sobie zaszpanić w towarzystwie nie gorzej niż „transgresją" w humanistyce!). Trudno wytłumaczyć o co tu tak właściwie chodzi. Na pewno jest to tęsknota za muzyką poprzednich dekad, chociaż wątpliwe by mogli je pamiętać. Ariel Pink wspomina lata 70., chociaż urodził się pod ich koniec. Toro Y Moi – połowę lat 80., chociaż urodził się w 1986. Emeralds odnoszą się do lat 70., choć wtedy nie było ich na świecie. Nagrywają swoją muzykę na kasetach, by dodać jeszcze więcej do archaiczności. Problemów z kastetami, które trapiły ich rodziców, to jeszcze jedna rzecz, której za Chiny ludowe nie pamiętają.

DUBSTEP – tu dla odmiany ciemne okładki, na których nie widać zbyt wiele. Gdyby było widać cokolwiek, to zapewne byłyby to słabo oświetlony Londyn. Bo to Brytyjczycy wymieszali uduchowiony i podbity wysokim basem dub (jamajskie uduchowione reggae, bardzo podobne do hauntology) z połamanymi rytmicznie odmianami muzyki tanecznej. Pierwsza jasna gwiazda dubstepu, Burial, jest niczym grafficiarz Banksy. Przez kilka lat nie podawał swoich personaliów. Za to personalia Shackletona, Skreama, Bengi, Digital Mystikz czy Mary Anne Hobbs – znamy od dawna, a nawet gościmy w Polsce! Jeśli słyszycie muzykę w klubie, która jest utrzymana w wolnym tempie, i tak posępna, że jeszcze dekadę temu wygoniłaby ludzi z klubu, to może być dubstep. Albo żałoba narodowa.

ELECTRO – najpierw zajrzyjmy w metrykę temu, kto nam o electro mówi. Oryginalnie – muzyka z murzyńskiego getta, do której tańczono breakdance. Dużo wspólnego z hip-hopem, Kraftwerkiem i syntezatorami. Tancerze udawali roboty, muzycy naśladowali je przepuszczając głos przez różne maszynki. Dodajmy do tego dźwięk laserów i

automatyczną perksuję – i mamy electro. A jeśli o electro mówi do nas młodzian w granicy od piętnastu do dwudziestu paru lat, to odsyłam do youTube'owego hitu „Hitler: w poszukiwaniu electro" (o poszukiwaniu dobrej imprezy w okupowanej Warszawie). Od ponad dziesięciu lat electro wraca do łask, od Peaches (radykalna feministka i lesbijka) po Lady GaGę (tłumaczyć nie trzeba...).

FREAK FOLK – nazwanie freak folku zwykłym „folkiem" to bluźnierstwo. To zbyt mocno kojarzy się z wsią, cepelią i niezwykle znanym tekstem „Piejo kury piejo, nie majo koguta...". Freakfolkowcy nie śpiewają – wrzeszczą, a zamiast akompaniamnetu wytwarzają hałas. Poza tym malują twarze, wkładają pióropusze i śmiało łączą folk ze środkami bliższymi operze. Termin kojarzony z Banhartem, CocoRosie czy Animal Collective, chociaż ci nie chcą być kojarzeni z freakami. W Polsce też mamy takich „dziwaków" – Babadag i Kyst.

GLITCH – w oryginalnej wersji „Matrixa" Trinity tłumaczy Neo, że efekt déjà vu to po prostu „glitch", czyli usterka, błąd. To słowo zresztą używane w systemach komputerowych. Nurt glitch zrobił właśnie z takich skrzeków, klików i trzasków główny składnik muzyki. Powstawał mniej więcej wtedy, kiedy Trinity i Neo – w połowie lat 90. Tu kończą się niestety podobieństwa. Masowej poplarności nie zrobił, ale dla techno był rewolucją. Z dźwięku niepożądanego zrobił pożądany. Największą rzeszę artystów zdobył w Niemczech, kraju Stockhausena, w takiej wytwórni jak Raster-Norton. Do dziś pobrzmiewa w muzyce, więc kiedy słyszymy trzask, to może być glitch. Chociaż większe prawdopodobieństwo, że to po prostu dźwięk przeskakującej płyty...

HAUNTOLOGY – prawdziwy horror, bo pojęcie wymyślił filozof Jacques Derrida. Najpierw trzeba przeczytać jego porywające założenia, a potem spłycić je do stwierdzenia: „Stare gatunki będą snuć się po świecie jako widma". W dobie internetu wszystko żyje wokół siebie. Nowe utwory mieszają się z tymi starymi. Poznajemy wszystko na raz, co powoduje pewne zamieszanie. Widmologia – trafne tłumaczenie Piotra Kowalczyka.

INDIE – muzyka ze sceny niezależnej (independent). Od dawna nie ma nic wspólnego z niezależnością. Jeszcze niedawno facebook tłumaczył indie jako muzykę indyjską. Ostatnie skojarzenie jest tylko pozornie głupie – do indie worka można wrzucić wszystko oprócz muzyki z pierwszych miejsc liczb przebojów (Lady GaGa się nie kwalifkuje). W myśl trafnej definicji Urban Dictionary to „mało znana forma rocka, o której możesz się dowiedzieć od kogoś modniejszego niż ty sam". Maryla Rodowicz nigdy nie była indie, nawet się nie otarła. Kult może kiedyś był indie, ale się „sprzedał". The xx byli indie, ale już nie są (nie, nie wiem dlaczego). The Black Tapes wciąż są indie, ale zaczekajcie aż powiedzą wam o tym inni ludzie z własnej inicjatywy. Kiedy już dojdzie do takiej sceny mówcie: „Sądzę, że indie jest lepsze emo". Wprawdzie nikt nie wie o co chodzi, ale działa nieźle. Muzykę indie kochają zblazowani projektanci chętnie puszczając ją na swoich alternatywnych i modnych (a jakże inaczej!) pokazach.

LO-FI – przeciwieństwo hi-fi. Czyni z niedostatków sprzętowych cnotę. Bardzo oszczędnie. W elektronice – muzyka na ośmiobitowych komputerach, w hip-hopie – świadomie nadużywania trzasków winyla (patrz: glitch), w rocku – przesterowana gitara nagrana na kiepskiej jakości sprzęcie. Fakt, że znamy termin, nie obroni nas przed dylematem, czy to coś jest lo-fi, czy tylko się nie udało ;)

RETRO-FUTURYZM – właściwie to cały prąd w kulturze. Moda na stare wizje przyszłości. W muzyce od dawna – kiedyś Stereolab, dziś Janelle Monae. „Retro" jest niczym tlen w chemii. Łączy się ze wszystkim. „Retro-soul" to muzyka Amy Winehouse czy Sharon Jones, bezbłędne stylizacje na brzmienia, które kiedyś sprawiały wrażenie murzyńskiej muzyki przeszłości, odtwarzane dziś wyłącznie z odpowiednimi okładkami, strojami, oprawą. Jak ktoś powie, że jesteście staroświeccy, mówcie, że to retro-futuryzm. To znaczy, że kiedyś byliście postępowi.

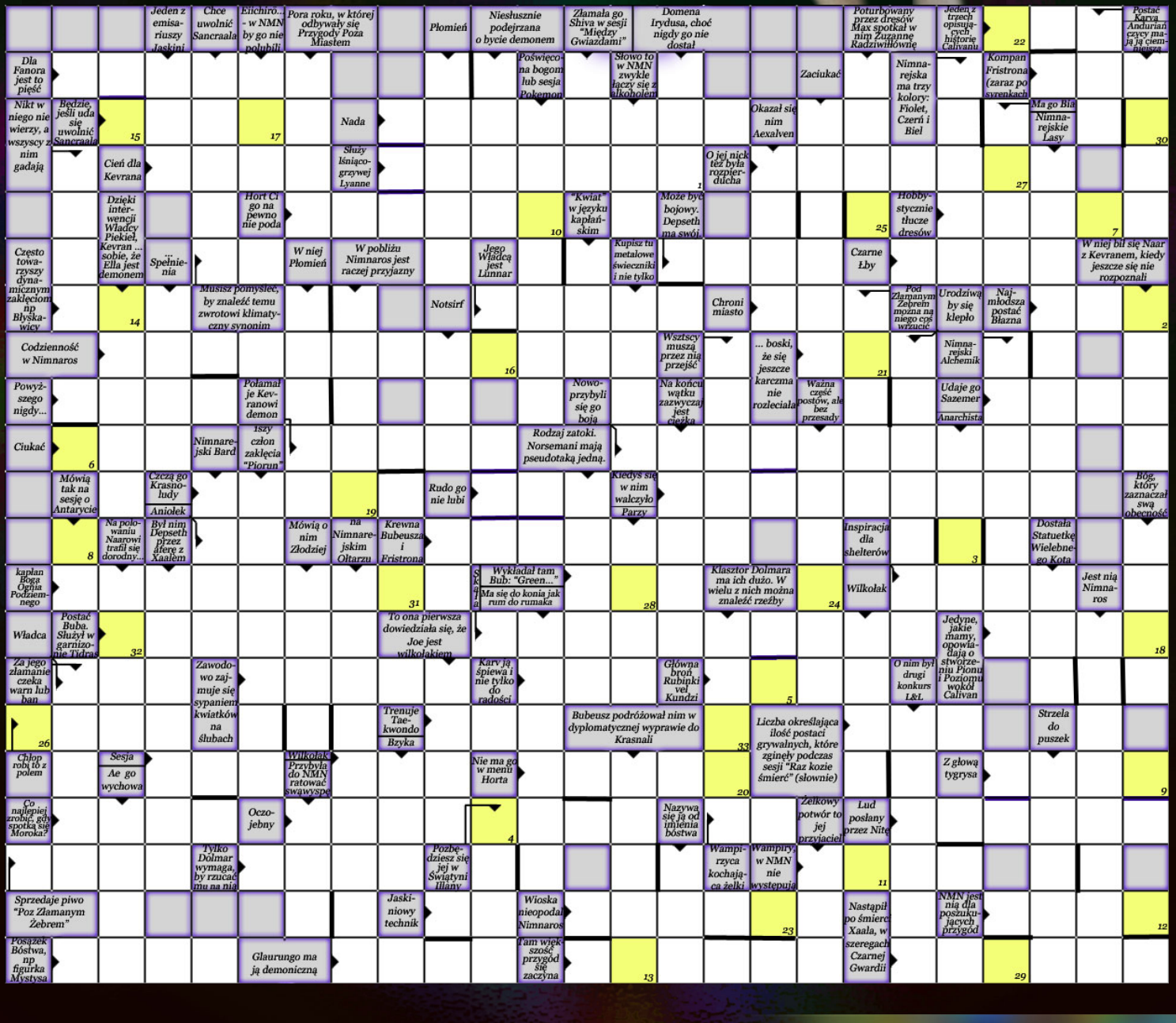
SHOEGAZE – wynalazek lat 80. i 90. powracający do łask. Shoegaze to wpatrywanie się we własne buty. Ale nie o to chodzi, że w gapią się w te buty. Tylko po co się gapią. Po to, by nie pomylić jednego pedału efektowego z drugim, trzecim, dziesiątym i dwudziestym...Shoegaze lubi przetwarzać dźwięk gitary do krańców możliwości. Klasycy shoegazingu: My Bloody Valentine, Ride i Slowdive. Koncert shoegaze'owy jest dziwny, szybko odróżnicie od normalnego: muzycy patrzą pod nogi, a zagubiona publiczność rozgląda się za zatyczkami do uszu. Rozmyte brzmienie tej muzyki to wielka inspiracja dla chillware'u, ale w tym momencie zataczamy kółko.

Krzyżówka z BłazeNadą!

Pytania dotyczą Nimnaros jako forum oraz rozgrywających się w nim sesji. Wskazane bieganie po forum w poszukiwaniu właściwych odpowiedzi :) Litery z ponumerowanych kratek utworzą hasło: Jedną z wielu ambitnych sentencji mistrza Yubera, tym razem odnoszącą się do idei Blasku Płomienia.

Pierwsza osoba, która poprawnie rozwiąże krzyżówkę, otrzyma Pradawne Onyksowe Majtki! + 5 do odporności na cięty dowcip!

Rozwiązania prosimy podawać na forum! Ze względów oczywistych konkurs nie uwzględnia Yubera :P



KOMX - SEASON II
Tym razem z sensem...
... mniej więcej...

Oto mam niewątpliwą przyjemność zaprezentować przed szanownym audytorium Nimnarejski Komiks będący satyrą wydarzeń dziejących się na NMN, zarówno w sesjach, jak i w życiu naszej społeczności forumowej. Prosimy o nieprzejmowanie się żenującą, rysowaną myszką grafiką oraz żartami lotów wysokich niczym poziom wzroku pospolitej żaby błotnej. Fakt, że większość odcinków na pierwszy rzut oka nie ma żadnego sensu, jest zabiegiem świadomym.

Krótki komentarz odautorski:

Ta we fioletowym to Ciocia Sybilla. Nie rosną jej cycki, jak się gniewa, to po prostu fakt niedoskonałej kreski. Ciocia jest ciocią Buba i Frisbiego, autorów paska, i właśnie komentuje znajdujący się na sąsiedniej stronie rysunek otwierający nowy sezon. Sezonu poprzedniego, z uwagi na niebezpiecznie wysoki współczynnik zziemniaczenia, prezentować w Blasku nie będziemy.

To małe w tle to Pies Fofik, kotek Cioci Sybilli. "Pies" to jego pierwsze imię.

Do zobaczenia w następnym numerze!