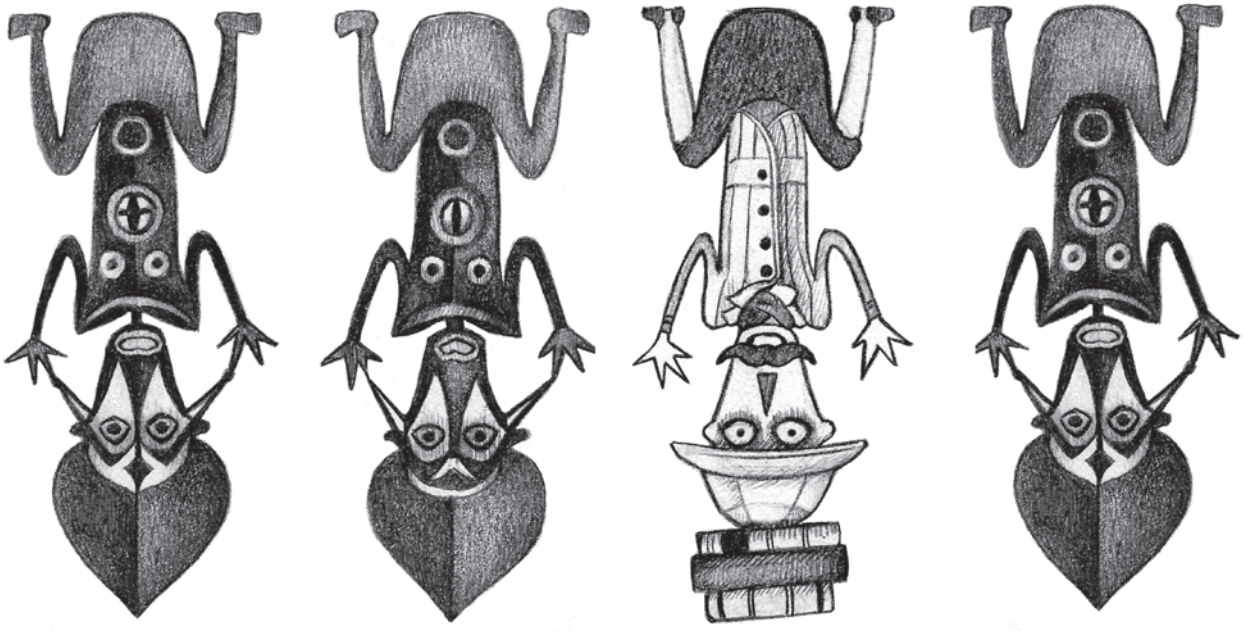


INNI

PAWEŁ JASIŃSKI



Warszawa 2018

INNI

PAWEŁ JASIŃSKI

Korekta: Ewa Żygadło
Opracowanie graficzne: Paulina Gajewska

Warszawa 2018

SPIS TREŚCI

CZĘŚĆ 1 — DOKUMENT PROJEKTOWY

Opis larpa — Postacie — Wybór postaci 3
Miejsce — Czas — Jedność miejsca i akcji 5
Stroje — Nagość 6
Transgresja — Frazy bezpieczeństwa — Przemoc 8
Seks — Narkotyki — Rekwizyty — Język — Reżyseria gry 9
Warsztaty 10
Początek gry — Zakończenie gry 11

CZĘŚĆ 2 — KARTY POSTACI

Wolfgang Horst 12
Johann Lorenz 16
Uwe Beck 20
Viktoria Franz 24
Adele Horst 29

Laeli 33
Ulanni 38
Heimanu 44
Afu 49
Wai 54

CZĘŚĆ 3 — RYTUAŁY I DEPESZE

Rytuały 59
Depesze 62

CZĘŚĆ 1
DOKUMENT PROJEKTOWY

OPIS LARPA

Burzliwe lato 1914 roku. Mała wyspa na Oceanie Spokojnym. Pięcioro zapiętych po szyje badaczy stoi naprzeciwko pięciorga rdzennych mieszkańców. To pełna niepokoju opowieść o zetknięciu z Nieznanym i przemianach zachodzących w człowieku. O pasjach, lękach i obsesjach, które ludzie „cywilizowani" tłumią głęboko w sobie. O doświadczeniach, które burzą budowane przez lata światopoglądy.

Możesz stać się częścią tej niepokojącej historii, inspirowanej „Jądrem ciemności" oraz larpami ekstatycznymi. Wiedz jednak, że to wymagająca gra, której istotną częścią jest przekraczanie granic i łamanie tabu.



Tylko dla osób pełnoletnich.


Full touch.


Odgrywanie scen przemocy.


Odgrywanie scen seksu.


Tematyka dyskryminacji lub wykorzystania.


Straszne lub obrzydliwe elementy.


Tematy religijne.


Wymagane stroje.

POSTACIE

Gra przewiduje 5 ról męskich, 4 role żeńskie i 1 rolę bez określonej płci. Płeć postaci ma istotne znaczenie dla historii. W trakcie gry pojawia się nagość (częściowa albo całkowita) co może uniemożliwiać przekonujący crossplay (granie postacią o płci innej niż płeć gracza). Postacie należą do jednej z dwóch grup: członków niemieckiej ekspedycji badawczej bądź tubylców z ludu Kilivila.

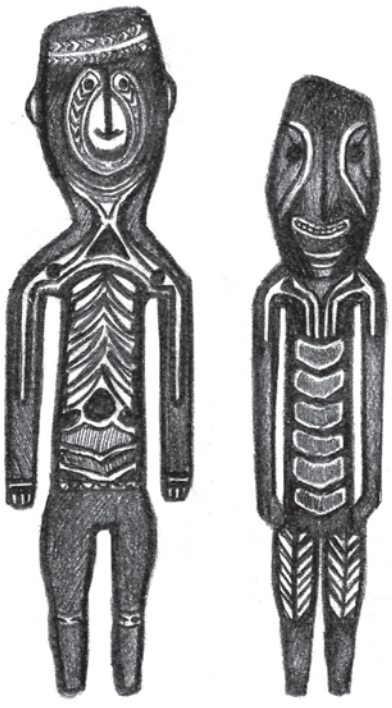
WYBÓR POSTACI

Przeczytajcie opisy postaci i podzielcie się rolami drogą konsensusu. Karty postaci mają ok. 4–6 stron, więc rozdajcie je i przeczytajcie z wyprzedzeniem.

Wybierzcie grę jako tubylcy, jeśli lubicie odpowiadać za dobrą zabawę innych, nie macie problemów z ekspresyjną grą i fizycznością, lubicie wyzwania aktorskie, chcecie mieć kontrolę nad sytuacją, macie ochotę snuć opowieści i improwizować sceny.

Wybierzcie grę jako członkowie ekspedycji, jeśli pragniecie doświadczyć transgresji, lubicie odkrywać nieznane, chcecie doznać silnych emocji, podejmować trudne wybory i wystawić swoje postacie na próbę.

W przypadku obu typów postaci, możecie liczyć na ciekawą grę opartą na relacjach międzyludzkich.



CZŁONKOWIE EKSPEDYCJI NIEMIECKIEJ

WOLFGANG HORST

przywódca ekspedycji

Ambitny naukowiec, który postanowił opuścić zacisze gabinetu, by dokonać odkrycia na światową skalę. Podróżuje wraz z młodszą od siebie żoną. Mimo podeszłego wieku i wynikających z niego komplikacji, zdeterminowany, by wyprawa odniosła sukces.

Słowa kluczowe: utrzymanie władzy, ambicja, wiara, konserwatyzm, pozycja społeczna

VIKTORIA FRANZ

ekspertka

Jedna z pierwszych kobiet w Rzeszy, które zdobyły tytuł doktora mimo nieprzychylności środowiska naukowego. Pionierka antropologii, posiada ogromną wiedzę mimo młodego wieku.

Słowa kluczowe: oddanie nauce, racjonalizm, romans, emancypacja, ciekawość

JOHANN LORENZ

sponsor wyprawy

Wpływowy przedsiębiorca, bez którego pieniędzy wyprawa by się nie odbyła. Postanowił wyruszyć wraz z naukowcami, pomimo problemów zdrowotnych. Ze względu na swoje uzdolnienia techniczne pełni funkcję radiotelegrafisty ekspedycji.

Słowa kluczowe: przemijanie, poszukiwanie, determinacja, bogactwo, kryzys wiary

Trigger warning: wątki związane ze śmiercią

ADELE HORST

lekarz

Lekarz ekspedycji. Inteligentna, lecz w cieniu swojego męża Wolfganga. Troszczy się o pozostałych członków wyprawy. Chce czerpać z życia garściami, lecz nie pozwalają na to towarzyskie konwenanse. Jest okazem zdrowia i dobrze znosi trudy tropikalnej ekspedycji.

Słowa kluczowe: ambicja, podporządkowanie, dramaty rodzinne, troska, radość z życia, konwenanse

CZŁONKOWIE LUDU KILIVILA

LAELI

matka

Przywódczyni plemienia, matka Ulanni i żona Afu. To do niej, zgodnie z tradycją, należy cały majątek klanu. Stateczna, sprawiedliwa i surowa, jeśli potrzeba.

Słowa kluczowe: przywództwo, opieka, rodzina, konflikt o władzę, trudna miłość

ULANNI

łowczyni

Łowczyni i tropicielka, ciekawska i żądna przygód. Pozytywnie nastawiona do świata. Ma odziedziczyć schedę po Laeli, lecz jej charakter jest bardzo odmienny od matki; jest beztroska i unika odpowiedzialności.

Słowa kluczowe: ciekawość, otwartość, seksualność, wejście w dorosłość, konflikty rodzinne

Trigger warning: wątki kazirodcze (opcjonalne)

AFU

wojownik

Gorącokrwisty wojownik. Mąż Laeli. Silny, odważny, ciągle poszukujący wyzwań. Wierzy w prawo silniejszego. Nie boi się wypowiadać swojego zdania na głos. Ma wielkie ambicje.

Słowa kluczowe: porywczość, romans, władza, tajemnica, podstęp

Trigger warning: wątki kazirodcze (opcjonalne)

HEIMANU

szaman

Stary, doświadczony doradca i znachor. Starszy brat Afu. Mieszka wraz z klanem Laeli, korzystając z jej gościnności. Jest strażnikiem tradycji i zwyczajów, traktuje je najpoważniej ze wszystkich. Spoczywa nad nim pewne fatum.

Słowa kluczowe: przemijanie, przeznaczenie, duchowość, tradycja, doradztwo, uzdrawianie

Trigger warning: wątki związane ze śmiercią

UWE BECK

tragarz

Krzepki młodzian wychowany w biednej rodzinie. Bystry, choć pozbawiony dobrego wykształcenia. Marzy o wyższej edukacji, zatrudnił się jako tragarz wyprawy, by mieć kontakt z nauką.

Słowa kluczowe: siła, marzenia, podporządkowanie, bieda, proste obyczaje

WAI

przewodnik

Wai to mahu, czyli „osoba pośrodku". Nie utożsamia się z płcią męską czy żeńską, jest „trzeciej płci". Może zachowywać się zarówno jak mężczyzna, jak i kobieta. Uważane za wybrańca bogów i duchowego przewodnika pośród Kilivila, dlatego mimo młodego wieku inni liczą się ze zdaniem mahu.

Słowa kluczowe: wyjątkowość, duchowość, cięż-kie brzemię, motywy queer, przeszłość, gorycz

MIEJSCE

„Inni" to gra rozgrywana na świeżym powietrzu: możecie w nią zagrać np. w trakcie wyjazdu pod namiot albo na letnim konwencie larpowym.

Znajdźcie dziki teren (np. kawałek lasu), który zapewni wam komfortową grę z dala od ciekawskich oczu. Wybierzcie miejsca na dwa obozy — ekspedycji i tubylców. Powinny być na tyle daleko od siebie, by z jednego nie dało się dostrzec, co dzieje się w drugim, lecz na tyle blisko, by łatwo było kilkakrotnie pokonać trasę z jednego do drugiego i z powrotem. Centralnym punktem każdego z obozów powinno być ognisko. Gra toczy się po zmierzchu, więc zadbajcie o zapas chrustu, by wszystkim było ciepło. Wokół ognisk przygotujcie miejsca do siedzenia: koce, kłody, pieńki.

Gracze wcielający się w tubylców powinni mieć czas, by zwiedzić dokładnie teren dookoła swojego obozu i wybrać miejsca, w których mogą prowadzić rytuały. Być może w pobliżu znajduje się stary głaz, zwalone drzewo albo inny ciekawy punkt, który warto włączyć do gry?

CZAS

Wybierzcie ciepły i pogodny termin, by gracze wcielający się w tubylców nie zmarzli. Przygotujcie się do gry za dnia, by zacząć o zmierzchu. Noc zapewni wam większą prywatność i pomoże zbudować niepokojącą atmosferę. Właściwa rozgrywka powinna zająć wam około 4 godzin.

PROPONOWANY HARMONOGRAM:
Zmierzch -1h
start warsztatów
Zmierzch
start gry
Zmierzch +4h
koniec gry, podsumowanie

JEDNOŚĆ MIEJSCA I AKCJI

Gra zachowuje zasadę jedności miejsca i akcji, tzn. toczy się nieprzerwanie w tym samym miejscu. Zrywa jednak z zasadą jedności czasu, ponieważ wydarzenia które mają miejsce w ciągu tygodni bądź nawet miesięcy, zostały zmieszczone w ciągu 4 godzin gry. Potraktujcie to jak "czas mityczny" gdzie znajomość konkretnej daty i godziny nie jest istotna dla historii.

STROJE

Istotnym elementem przynależności do jednej z grup jest ubiór bądź jego brak. Członkowie ekspedycji zakrywają swoje ciała, podczas gdy tubylcy — odsłaniają jak najwięcej. Pamiętajcie o tym wcielając się w swoje role i reagujcie, jeśli zobaczycie postać ubraną inaczej niż tak, jak kultura jej nakazuje.

W przypadku **członków ekspedycji**, minimalny ubiór to koszula z długim rękawem, długie spodnie lub spódnica do kostek, pełne buty, nakrycie głowy (np. fedora, kask korkowy, kapelusz słomkowy). Jeśli chcecie, możecie zadbać o dodatki, które kojarzą się z naukowcami i podróżnikami, jak np. lornetka, kompas, zegarek na łańcuszku, notes. Idealnie, jeśli strój będzie staromodny, kojarzący się z początkiem XX w.



W przypadku **tubylców**, strój powinien być jak najbardziej skąpy, ale w granicach waszego komfortu: np. przepaska biodrowa, kusa spódniczka, chusta zasłaniająca biust. Powinniście czuć się na tyle komfortowo, by grać śmiało i bez skrępowania. Jeśli teren pozwala, poruszajcie się boso. Jeśli chcecie, możecie zadbać o odpowiednie dodatki: malunki na ciele, proste wisiorki, bransoletki i inne ozdoby z naturalnych materiałów (kolorowe plecionki, drewno, skóra, kości czy pióra).

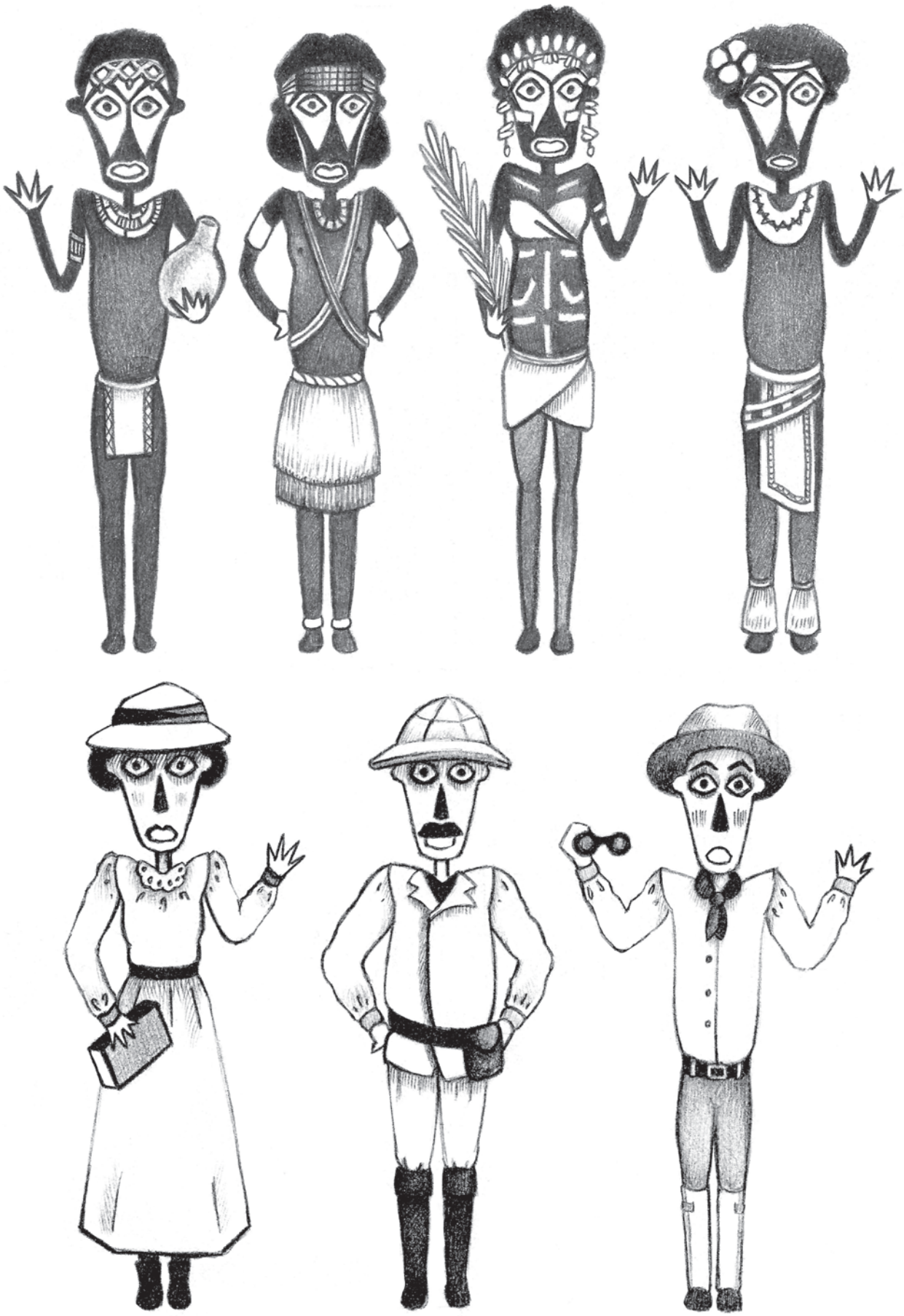
Możecie też zagrać tubylców nago lub prawie nago (np. topless), jeśli wszystkim uczestnikom gry to odpowiada. Nagość jest istotnym elementem gry, dlatego została dokładnie omówiona w osobnym fragmencie tekstu, poniżej.

NAGOŚĆ

Ustalcie przed grą, jaki poziom nagości wam odpowiada. Zróbcie to odpowiednio wcześnie – tak, by tubylcy mieli czas przygotować stroje. Porozmawiajcie osobno o trzech tematach związanych z nagością:

- Jaki domyślny poziom nagości u tubylców jest dla was akceptowalny? Domyślny, to znaczy taki, w którym widzicie ich przez większość gry.
- Czy w trakcie scen, z których łatwo jest się wycofać, np. fabularnie albo używając słów bezpieczeństwa, jesteście w stanie zaakceptować więcej nagości, niż domyślnie?
- Czy nagość jest dla was problemem w trakcie grania scen intymnych? Pamiętajcie, że na te pytania nie ma złej odpowiedzi, każdy ma prawo do własnego zdania. Celem tej rozmowy jest ustalenie, na jak wiele możecie się posunąć, by wykroczyć poza swoją strefę komfortu, jednocześnie nie przekraczając granic w stopniu psującym wam grę.

PRZYKŁADOWE STROJE



W trakcie gry, członkowie ekspedycji mogą znaleźć się pod presją, by się rozebrać. Jako gracze, rozbierzcie się do takiego poziomu, jaki uznacie za stosowne, w razie czego używając słów bezpieczeństwa, by zakomunikować współgraczowi, gdzie są wasze granice.

TRANSGRESJA

„Inni" to gra, której istotnym elementem jest transgresja — zwłaszcza w przypadku członków ekspedycji. Przekraczanie własnych granic, wychodzenie poza strefę komfortu. Mierzenie się z kulturowymi zakazami i nakazami. Dlatego w trakcie gry spróbujcie choć trochę wyjść poza swoją strefę komfortu i spróbować przeżyć to, czego doświadcza wasza postać. Nie skaczcie od razu do wody na główkę. Odważcie się najpierw zanurzyć po kostki. Jeśli będziecie chcieli, wykonajcie kolejny krok. I kolejny. Przykładowo: jeśli nie czujecie się dobrze rozbierając przy innych, już zdjęcie butów albo koszuli będzie wystarczającym aktem transgresji. Gdy się już na to zdobędziecie, możecie zastanowić się czy chcecie posunąć się dalej.

FRAZY BEZPIECZEŃSTWA

„Inni" wykorzystują frazy bezpieczeństwa których możecie użyć, by kalibrować waszą grę w momencie, gdy się już toczy.

„Wręcz marzę o tym..." służy do zwiększenia intensywności sceny. Użyj tej frazy i określ co chcesz zrobić, np. „Wręcz marzę o tym, by cię pocałować!" albo „Wręcz marzę o tym, by walnąć cię w brzuch!" Druga osoba może odmówić lub zgodzić się na sugestię współgracza.

„Już dość!" znaczy tyle co „Cofnijmy się o krok, nie grajmy tego aż tak intensywnie, ale też nie przerywajmy sceny." Jest to odpowiednik słowa bezpieczeństwa „Yellow".

„Red!" znaczy „Ta scena jest dla mnie nieprzyjemna, domagam się przerwania jej natychmiast." Osoba, która użyła frazy „Red!", ma prawo po chwili wznowić grę lub opuścić fizycznie scenę.

PRZEMOC

Eskalacja

Eskalujcie przemoc stopniowo — nie rzucajcie się od razu na kogoś z pięściami! Zacznijcie od przemocy słownej, gróźb, wyzwisk, gniewnych min i spojrzeń. Następnie dodajcie do tego groźną gestykulację, mowę ciała, okrążanie się nawzajem, bojowe pozy. Rozpocznijcie walkę dopiero, jeśli nikt się nie wycofa.

Walka

„Inni" przewidują tylko jeden sposób walki: wręcz, bez broni. Jeśli chcecie kogoś zranić, musicie go trafić dłonią w tułów. Powinniście kontrolować siłę: macie dotknąć przeciwnika i nie zrobić mu trwałej krzywdy! Po każdym ciosie trafiony powinien odegrać ból i szok spowodowany uderzeniem — zatoczyć się, złapać za bolące miejsce, itd. Przeciwnik nie powinien go od razu atakować ponownie. Każda z postaci posiada określoną liczbę **punktów wytrwałości** (np. 2). Wraz z każdym trafieniem traci 1 punkt wytrwałości. Gdy jej wytrwałość spadnie do 0, zostaje **pokonana** i powinna paść na ziemię.

Konsekwencje przegranej

Postać, która została pokonana, jest zdana na łaskę i niełaskę innych postaci obecnych w scenie. Nie może sama odejść, musi wykonywać polecenia postaci, które nie są pokonane (czyli zwykle zwycięzcy).

Leczenie

Każda postać wraca do swojego pierwotnego poziomu wytrwałości, gdy odegra leczenie i rekonwalescencję — np. przemycie i zabandażowanie ran, podanie leku, odpoczynek w spokojnym miejscu. Na grze pojawia się postać lekarza (Adele Horst) i znachora (Heimanu). Jeśli zostaliście ranni i któreś z nich

obejrzało wasze rany, uznajcie wszystkie diagnozy, które wydali, za prawdziwe. Jeśli lekarka powiedziała, że nie możesz ruszać ręką przez pół godziny, noś ją unieruchomioną i nie korzystaj z niej przez ten czas.

SEKS

Seks na larpie odgrywa się przez bliski kontakt fizyczny. Proponuję, byście zaczęli od głaskania dłoni, ramion, karku i twarzy, masażu pleców lub głowy lub innych, dość intymnych, ale powszechnie akceptowanych form bliskiego kontaktu. Intensywność sceny możecie zwiększyć lub zmniejszyć frazami bezpieczeństwa. By dać znać drugiej osobie, że scena powinna się zakończyć, skomentujcieto, co się właśnie stało, np. „To było cudowne przeżycie." albo „Brzydzę się tym, co mi zrobiłeś."

NARKOTYKI

„Inni" przewidują użycie niewielkich ilości łagodnych substancji psychoaktywnych, np. alkoholu lub tytoniu. Proponuję, by w obu obozach znajdował się np. bukłak z winem albo fajka z tytoniem. Funkcją narkotyków na grze jest wyzbycie się zahamowań. Jeśli uważacie, że wasza postać nie zrobiłaby pewnej rzeczy na trzeźwo, ale jako gracze chcecie wziąć w tym udział, możecie spożyć niewielką ilość wybranej substancji (np. zaciągnąć się fajką, wziąć łyk wina) — najlepiej publicznie, by inni to dostrzegli. Odegrajcie efekty substancji i potraktujcie to jako pretekst, by zrobić coś wstydliwego bądź zakazanego.

REKWIZYTY

W trakcie gry potrzebne będzie jedzenie (w postaci owoców), woda (zdatna do picia), oraz klimatyczna miska (np. drewniana). Możecie też przygotować osobno gorzki, ziołowy napar, który będzie „wodą śmierci" (lub po prostu użyć zwykłej wody pitnej). Rekwizyty te zostaną użyte w rytuałach. Ponadto, przydatne może być dodatkowe oświetlenie terenu gry, np. za pomocą pochodni.

JĘZYK

W kwestii komunikacji członków ekspedycji z tubylcami zawieście niewiarę — załóżcie, że Viktoria Franz zna podstawy języka Kilivila i była w stanie nauczyć go pozostałych członków ekspedycji w trakcie rejsu do Nowej Gwinei.

REŻYSERIA GRY

Tempo akcji w trakcie gry jest stopniowane przez rytuały (odprawiane przez tubylców) i depesze (otrzymywane przez członków ekspedycji). Jedne i drugie służą do tego, by dostarczyć wam nowych bodźców do gry i pchnąć dalej łuk fabularny postaci. Tylko od was zależy, jak odniesiecie się do informacji z depesz i doświadczeń z rytuałów.

Jako gracze, macie kontrolę nad tym, kiedy odprawiany jest rytuał oraz kiedy nadchodzi depesza. Możecie w ten sposób przyspieszyć grę (i zwiększyć jej intensywność) albo spowolnić ją — zależnie od preferencji i sytuacji. Rytuały i depesze ułożone są w określonej kolejności i nie powinna ona zostać zmieniona. Każdy tubylec posiada informację, który rytuał zna i jak go poprowadzić. Dwa rytuały odbywają się w tym samym czasie, więc niemożliwym jest, by w pełni uczestniczyć w obu na raz. Jeśli zaś chodzi o depesze, wydaje je co jakiś czas radiotelegrafista (tę funkcję pełni Johann Lorenz). Możecie dać znać graczowi, wcielającemu się w Lorenza, że warto rozdać kolejną partię depeszy, np. mówiąc „Panie Lorenz, nie było żadnych nowych wiadomości dla mnie?"

WARSZTATY

Celem warsztatów jest przećwiczenie zasad gry i oswojenie się z ich stosowaniem w praktyce.

Na potrzeby ćwiczeń 1–5 ustawcie się kręgu, zwróceni twarzą do środka, tak by tubylcy i członkowie ekspedycji stali na przemian. Odliczcie do dwóch: każde z was powinno być albo numerem 1, albo 2. Następnie jedynki powinny obrócić się w prawo, a dwójki w lewo. W ten sposób stworzycie pary, w których przeprowadzicie pierwsze ćwiczenie. Gdy ćwiczenie się zakończy, przejdźcie jedno miejsce do przodu — tak, by stworzyć parę z osobą za plecami waszego dotychczasowego partnera.

Ćwiczenie 1 — fraza „Red"

Jedynka ma za zadanie wejść w kontakt fizyczny z dwójką i stopniowo intensyfikować poziom kontaktu. Przykładowo, może przesuwać dłonią po ciele dwójki tak, by dotyk stawał się coraz mniej komfortowy. Dwójka powinna przerwać dotyk używając słowa „Red" w wybranym przez siebie momencie. Jedynka powinna prawidłowo zareagować na użyte słowo, dając przestrzeń partnerowi. Następnie dwójka powinna wykonać identyczne ćwiczenie, wchodząc w kontakt fizyczny z jedynką.

Ćwiczenie 2 — fraza „Już dość!"

Wykonajcie to ćwiczenie tak samo jak poprzednie, z tą różnicą, że dotykany partner powinien użyć frazy „Już dość", a dotykający zareagować odpowiednio zmniejszając kontakt, ale nie przerywając go. Zmieńcie też sposób, w jaki dotykacie partnera, by nie był taki sam jak w poprzednim ćwiczeniu. Np. jeśli wcześniej miał znamiona przemocy, niech teraz będzie miał charakter erotyczny. Jeśli dotyk stanie się zbyt intensywny, możecie użyć frazy „Red" lub „Już dość!".

Ćwiczenie 3 — fraza „Wręcz marzę o tym..."

Wykonajcie to ćwiczenie tak samo jak poprzednie, z tą różnicą, że dotykany partner powinien użyć frazy „Wręcz marzę o tym..." by zachęcić dotykającego do zintensyfikowania kontaktu w konkretny sposób. Dotykający może zareagować tak, jak uzna za stosowne. Jeśli dotyk stanie się zbyt intensywny, możecie użyć frazy "Red" lub "Już dość!".

Ćwiczenie 4 — eskalacja

Jedynka ma za zadanie zaczepić słownie dwójkę, dwójka — odpowiedzieć równie agresywnie. Następnie niech jedno z was eskaluje konfrontację do groźnych gestów, mowy ciała. Ćwiczenie powinno zakończyć się w ten sposób, że jedno z was odpuści, zanim dojdzie do walki — w toku sceny sami musicie dojść do tego, kto się podda.

Ćwiczenie 5 — walka

Wykonajcie to ćwiczenie tak samo jak poprzednie, z tą różnicą, że tym razem powinno dojść do walki. Załóżcie, że macie po 4 punkty Wytrwałości. Spróbujcie walczyć na początku bardziej ostrożnie, po 2 trafieniach możecie spróbować nieco bardziej intensywnej walki. Pamiętajcie o frazach bezpieczeństwa i liczeniu punktów Wytrwałości. Ćwiczenie zakończy się, gdy jedno z was wygra.

Ćwiczenia 6A i 6B przeprowadzicie w osobnych grupach, w swoich obozach: tubylcy osobno, ekspedycja osobno.

Ćwiczenie 6a — tubylcy

Odegrajcie zwykły dzień z życia plemienia, zanim jeszcze rozpoczął się święty czas. Zadbajcie o to, by:

- poprawnie zwracać się do siebie po imionach,

- odgrywać zwyczaje tubylców, takie jak bliski kontakt fizyczny,
- mówić i zachowywać się w sposób pasujący do waszej postaci,
- odgrywać relacje z innymi członkami plemienia (ale bez jawnej wrogości),
- porozmawiać na takie tematy, jak:
  - *codzienne sprawy i troski waszego plemienia,*
  - *wasze wierzenia i tradycje,*
  - *oczekiwania związane ze świętym czasem.*

Możecie w dowolnym momencie przerwać ćwiczenie, by o coś dopytać albo coś ustalić. To czas dla was, żebyście oswoili się ze swoimi rolami i swoim towarzystwem.

Ćwiczenie 6b — ekspedycja

Odegrajcie zwykły dzień z podróży na Wyspę Sigismunda. Zadbajcie o to, by:

- poprawnie zwracać się do siebie po imionach,
- odgrywać maniery typowe dla waszego kręgu kulturowego,
- mówić i zachowywać się w sposób pasujący do waszej postaci,
- odgrywać relacje z innymi członkami ekspedycji (ale bez jawnej wrogości),
- porozmawiać na takie tematy, jak:
  - *wasze przemyślenia na temat kultury i cywilizacji (i waszej roli w nich),*
  - *napięta sytuacja polityczna w Europie, która grozi wojną,*
  - *wasze oczekiwania co do wyprawy.*

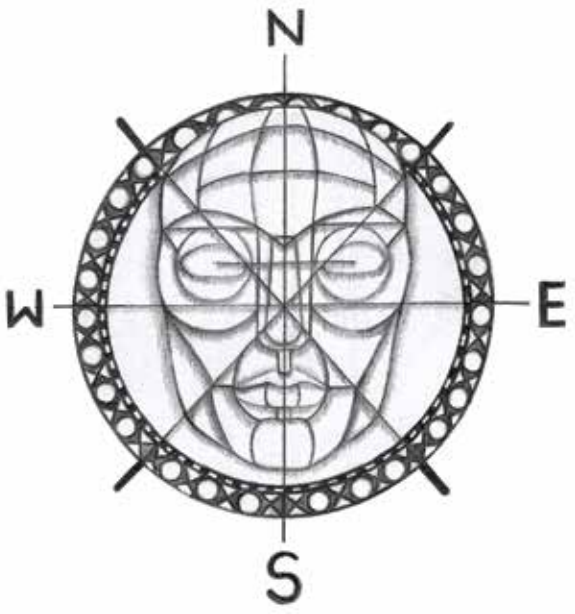
Możecie w dowolnym momencie przerwać ćwiczenie, by o coś dopytać albo coś ustalić. To czas dla was, żebyście oswoili się ze swoimi rolami i swoim towarzystwem.

POCZĄTEK GRY

Każda z grup zaczyna grę w swoim obozie. Rozpocznijcie ją o umówionej godzinie albo na wyraźny, słyszalny z daleka sygnał (np. tubylcy mogą dać znać ekspedycji, że zaczynają grę głośnymi, plemiennymi okrzykami). Już wcielając się w swoje role, udajcie się w stronę drugiego obozu — tak, by spotkać się po drodze.

ZAKOŃCZENIE GRY

Po tym, jak odbędą się dwa ostatnie rytuały (*początku* i *końca*) oraz zostanie odczytana ostatnia depesza, gra powinna zmierzać ku szybkiemu końcowi. Bohaterowie powinni podjąć decyzję, czy opuszczają wyspę (zbierają się wtedy w obozie ekspedycji) czy idą w głąb lądu, by spotkać się z resztą plemienia (zbierają się wtedy w obozie tubylców). Gdy wszyscy podejmą wybór, powinni razem z wybraną grupą opuścić teren gry, idąc w kierunku przeciwnym, niż drugi z obozów. Gra kończy się, gdy obóz w którym się zbieraliście zniknie wam z oczu.



CZĘŚĆ 2
KARTY POSTACI

Na następnych stronach znajdziecie karty postaci, które opisują ze szczegółami każdą postać występującą na grze. Treść konkretnej karty postaci powinien znać tylko gracz, który wciela się w daną rolę, oraz ewentualnie organizator/prowadzący grę.



WOLFGANG HORST

PRZYWÓDCA EKSPEDYCJI

WYTRWAŁOŚĆ:

ZARYS

Ambitny naukowiec, który postanowił opuścić zacisze gabinetu by dokonać odkrycia na światową skalę. Podróżuje wraz z młodszą od siebie żoną. Mimo wieku i wynikających z niego komplikacji, zdeterminowany by wyprawa odniosła sukces.

HISTORIA

Od lat jesteś związany z Uniwersytetem w Heidelbergu. Twoi rodzice, wywodzący się z zamożnego ziemiaństwa, zadbali o doskonałą edukację, która rozpaliła w tobie młodzieńczą pasję do nauki. Ta pasja sprawiła, że zostałeś pionierem mało popularnej dziedziny, jaką jest antropologia. Pochodzisz z religijnego, konserwatywnego domu i przesiąkłeś jego wartościami. Antropologi była dla ciebie jednym ze sposobów zrozumienia, czemu te wartości nie są, niestety, uniwersalne dla wszystkich nacji świata. Badania różnych, prymitywnych ludów tylko utwierdziły cię w przekonaniu o wyższości niemieckiej cywilizacji nad wszystkim innymi. Opublikowałeś nawet w „Berliner Tageblatt" artykuł na temat kulturowej wyższości narodu niemieckiego nad ludami kolonialnymi i odpowiedzialności Rzeszy Niemieckiej za niesienie kaganka oświaty w różne zakątki globu. W pewnym sensie przelałeś na papier swe marzenie, by samemu wyruszyć w busz, żeby cywilizować dzikich, wlewać w ich umysły wiedzę o świecie, a w serca naukę o Chrystusie. Tekst ten okazał się przełomowy — przyniósł ci pierwszą sławę i uznanie w środowisku.

Z czasem naukowa ciekawość i misjonarskie ambicje zaczęły ustępować miejsca bardziej dojrzałym pragnieniom — potrzebie uznania, stabilizacji. Za sprawą rodziców poznałeś **Adelę** — jej ojciec był bliskim przyjacielem twojego. Spodobała ci się ta skromna, obiecująca młoda dziewczyna, która rozpoczęła dopiero studia medyczne. Obu familiom zależało na tym małżeństwie, więc ślub był tylko kwestią czasu.

Niedługo po ślubie przyszedł tytuł doktorski, a potem profesura, wreszcie — twoja własna katedra Azji i Pacyfiku. Zdobyłeś wymarzony prestiż i pozycję społeczną, wynikającą z tytułu naukowego. Trud włożony w pogoń za nauką opłacił się. Potrzebowałeś jednak jeszcze jednego sukcesu, żebyś mógł na stałe przypieczętować swoją pozycję na uniwersytecie — i kto wie, może starać się o urząd rektora w nieodległej przyszłości.

Z pomocą przyszedł doktor **Kurt Spiegelman,** twój znajomy z uczelni. Spiegelman już wcześniej miał oko na wyspy Melanezji i Polinezji: zaczął badać niezwykłe znaleziska, które stamtąd przywiózł pewien niemiecki oficer, dowódca kontyngentu w Niemieckiej Nowej Gwinei. Tak zrodził się pomysł wyprawy antropologicznej na Wyspę Sigismunda, idealnie pasujący do trendów niemieckiej polityki kolonialnej. Spiegelman polecił ci swoją utalentowaną podopieczną, **Viktorię Franz**, która dopiero co, jako jedna z pierwszych kobiet, zdobyła tytuł doktora. Sam był zbyt poświęcony badaniu przywiezionych artefaktów (ważyły się losy jego profesury), lecz Viktoria doskonale znała pracę swojego promotora i o Melanezji wiedziała więcej

niż ty. Zdałeś sobie sprawę z tego, że to dobrze, bo nie będziesz musiał dzielić się tryumfem z Spiegelmanem, tylko sam pokierujesz ekspedycją. Twoja żona oczywiście była sceptyczna — martwiła się o twoje zdrowie, wszak jesteś już niemłody, a badania w tropikach są ryzykowne. Dlatego też po prostu zabrałeś ją ze sobą, pomimo jej protestów. Problem finansowania ekspedycji rozwiązał się sam, gdy sponsor w osobie **Johanna Lorenza** zapukał do twych drzwi. Potrzebowałeś już tylko kogoś nie bojącego się ciężkiej pracy fizycznej, zatrudniłeś więc **Uwe**, chłopaka marzącego o studiach na uniwersytecie. Tak narodziła się ekspedycja na Wyspę Sigismunda. Twoja ekspedycja.

MOTYWACJA

Osiągnąłeś w świecie naukowym praktycznie wszystko, co chciałeś — ta wyprawa to właściwie ukoronowanie twojej kariery. Jej sukces wpisze twoje nazwisko na stałe w karty historii — w końcu ty tu dowodzisz i tobie należy się największa chwała. Oczywiście im wartościowsze, ciekawsze wyniki badań, tym większy prestiż — na szczęście masz zespół zapaleńców, który sam rwie się do pracy. Wystarczy nimi właściwie pokierować. Poza tym gdzieś tam, głęboko w sercu, nadal marzysz o krzewieniu cywilizacji i wiary wśród prymitywnych ludów Pacyfiku.

OBAWY

Im wyżej się wzniesiesz, tym boleśniej upadniesz. Osiągnąłeś wiele — i wiele masz do stracenia. Prestiż, reputację, tytuł naukowy, pieniądze, żonę, posadę na uczelni. Dodatkowo nie możesz sobie pozwolić na przesadną ostrożność — wiesz, że niezdecydowany, pozbawiony inicjatywy przywódca szybko traci posłuch wśród swoich podwładnych.

RELACJE

JOHANN LORENZ

sponsor wyprawy

Ten przemysłowiec posiada naprawdę **niesamowity entuzjazm do antropologii.** To prawdziwy zapał neofity! Pomimo nikłej wiedzy naukowej, Johann Lorenz angażuje się w pracę ekspedycji i z **uwagą słucha, co masz do powiedzenia**.

Pamiętasz wasze pierwsze spotkanie, gdy sekretarz Bernard Brandt z rektoratu Uniwersytetu w Heidelbergu skierował go do twojego gabinetu. Był bardzo bezpośredni, co ponoć typowe w kręgach biznesowych — niemal od progu zaproponował, że dołoży połowę kwoty niezbędnej, by ekspedycja na wyspę Sigismunda odbyła się jeszcze w tym roku. Dwie lampki koniaku później uścisnęliście sobie dłonie i tym samym stworzyliście podwaliny pod tą wyprawę.

A jednocześnie im dłużej podróżujecie razem, tym silniejsze masz wrażenie, że herr Lorenz **coś przemilczał**. Czy to możliwe, że za jego entuzjazmem kryje się drugie dno? Cóż, dopóki płaci, ma prawo do swoich sekretów. Najzwyczajniej w świecie **zależy ci na jego pieniądzach**. Bez niego, z pewnością nie udałoby się zorganizować tej wyprawy. A przecież ta z pewnością nie jest ostatnia!

UWE BECK

tragarz

Chłopak wychował się na wsi i przyjął tam dobre, konserwatywne wychowanie. Cenisz sobie jego prostotę, pobożność i pracowitość. Uwe zdecydowanie traktuje cię jak autorytet, może trochę jak ojca, którego ponoć stracił, gdy był małym dzieckiem. Dowodem na to, że chłopak ci ufa jest fakt, że zgodził się bez wahania gdy tylko powiedziałeś mu, że chcesz go zabrać do Niemiec-

kiej Nowej Gwinei. Zaskoczyło cię to, wszak ten prowincjonalny chłopak nigdy nawet nie opuścił swego landu.

Chłopak zatrudnił się u ciebie, ponieważ jak sam twierdził, to była jego jedyna szansa na bliższy kontakt z uczelnią. Bardzo zależało mu na przyjęciu na Uniwersytet w Heidelbergu, napisałeś więc dla niego nawet list referencyjny, choć szczerze mówiąc nie łudziłeś się, że ten prosty chłopak ze wsi dostanie się na uczelnię.

Ten list był w zasadzie niewielką ceną za lojalność Uwe. Jesteś już niemłody, więc potrzebujesz kogoś takiego jak on, by wykonywał za ciebie całą tą ciężką, żmudną pracę. **Nie masz oporów się nim wysługiwać —** płacisz mu w końcu za to, a i taka jest rola młodych, by pracowali dla starszych i bardziej doświadczonych. Masz w końcu doświadczenie ze studentami i wiesz, jacy oni są — mylą ambicję z niecierpliwością. Podejrzewasz, że Uwe też by chciał **zbyt szybko coś osiągnąć**. Dlatego czasem musisz po prostu utrzeć mu nosa i pokazać, gdzie jego miejsce.

VIKTORIA FRANZ

ekspertka

Młoda panna Franz to niesamowita postać niemieckiej nauki. Normalnie powiedziałbyś, że taka śliczna, młoda istotka nadaje się tylko do zamążpójścia, ale dobry Bóg obdarzył Viktorię nie lada intelektem, co dało iście wybuchową mieszankę. Chyba nigdy w swoim życiu nie spotkałeś tak **fascynującej kobiety**. Nawet twoja żona nie zrobiła na tobie takiego wrażenia, gdy poznałeś ją po raz pierwszy. Zapytałeś się nawet Viktorii kiedyś, czemu jest niezamężna — odpowiedziała wprost i z wyraźną dumą, że jest zbyt **oddana nauce**, by zajmować się rodziną. Normalnie takie stwierdzenie wyprowadziłoby cię z równowagi, ale w tym przypadku tylko uśmiechnąłeś się z uznaniem.

Viktorię przedstawił ci jej promotor, dr Kurt Spiegelman. Zawsze go lubiłeś, choć miał reputację natchnionego dziwaka. Dlatego dałeś się namówić, by Viktoria wzięła udział w twojej ekspedycji. Gdy byliście już w drodze wyznała, że zawsze chciała odwiedzić osobiście Niemiecką Nową Gwineę i wyspy Polinezji. Powiedziała, że dzięki tobie spełniło się jej marzenie.

Musisz jednak przyznać, że panna Franz ma problem, by dostosować się do reguł, jakie panują w środowisku naukowym. Brakuje jej skromności, którą powinna cechować się kobieta w młodym wieku. Zamiast tego **bryluje wiedzą i bezwstydnie wypowiada swoje zdanie —** na tematy naukowe i nie tylko. Do tej pory przymykałeś na to oko, nawet jeśli cię to trochę irytowało. Odkąd jednak jesteście na Pacyfiku odniosłeś wrażenie, że panna Franz cię **prowokuje —** proponuje odważne, nowe sposoby prowadzenia badań i stawia coraz śmielsze tezy.

ADELE HORST

lekarz

Twoja droga żona **jest dla ciebie oparciem,** gdy tego potrzebujesz najbardziej. Rozumie tradycyjną rolę kobiety i dzielnie stoi u twego boku, na dobre i na złe. To oczywiste, że imponujesz jej swoją pozycją i siłą charakteru. Podejmujesz większość decyzji w waszym małżeństwie, a jej po prostu **podoba się to, że jesteś władczy i zdecydowany.** Gdy zaczęła wyrażać obawy o to, że zamierzasz kierować osobiście ekspedycją, zdecydowałeś, że pojedzie razem z tobą na wyprawę. Oczywiście jak to kobieta narzekała i miała swoje wątpliwości, ale zdołałeś szybko ją uspokoić.

Adele jest zauważalnie młodsza od ciebie. Zawsze była okazem zdrowia, co bardzo przydawało jej się w fachu lekarza. Dlatego też wielkim rozczarowaniem było dla ciebie

to, że okazała się być bezpłodna i nie dała ci potomka. Właściwie to mogłeś się z nią rozwieść z tego powodu, ale uznałeś, że może po prostu Bóg tak chciał — nigdy nie przepadałeś za dziećmi, bez nich mogłeś skupić się w pełni na pracy naukowej. Od tamtej pory przestałeś też spełniać swe obowiązki w łożnicy, skoro nie służyły już one spłodzeniu potomstwa.

Niestety Adele, jak to kobieta, potrafi być czasem **uciążliwa i domagająca się atencji.** W trakcie podróży do Niemieckiej Nowej Gwinei zaczęła wypytywać się, na początku nieśmiało, a potem coraz śmielej, o swój wkład w ekspedycję. Zapytała nawet, czy umieściłbyś ją w swojej pracy naukowej jako współautorkę. Żachnąłeś się tylko — przecież Adele jest lekarzem, a nie naukowcem. Ale co poradzić — niestety, jak niemal wszystkie kobiety, twoja żona jest słabą istotą. Choćbyś ją wspierał wiesz, że **nigdy nie dorówna tobie** jeśli chodzi o intelekt i siłę charakteru.



JOHANN LORENZ

SPONSOR WYPRAWY

WYTRWAŁOŚĆ: ○○

ZARYS

Wpływowy przedsiębiorca, bez którego pieniędzy wyprawa by się nie odbyła. Postanowił wyruszyć wraz z naukowcami, pomimo problemów zdrowotnych. Ze względu na swoje uzdolnienie techniczne, pełni funkcję radiotelegrafisty ekspedycji.

HISTORIA

Młodość spędziłeś ucząc się na politechnice, chcąc iść w ślady ojca, fabrykanta. Jako starszy z dwóch braci, odziedziczyłeś po rodzicach spory majątek, a potem jeszcze go pomnożyłeś, korzystając ze swego talentu jako przedsiębiorca i przemysłowiec.

Twój brat Max był i jest w przeciwieństwie do ciebie lekkoduchem — odkąd pamiętasz interesował się kulturą, literaturą i filozofią, miał idealistyczne, choć raczej naiwne spojrzenie na świat. Ty zawsze twardo stąpałeś po ziemi. Wierzyłeś w ciężką pracę, siłę rozumu. W przeciwieństwie do rodziców, nie byłeś w ogóle religijny - wierzyłeś w to, co jest tu i teraz.

Niestety, w ciągu ostatniego roku mocno podupadłeś na zdrowiu. Diagnoza była dla ciebie szokiem - w trakcie jednej z podróży zachorowałeś na gruźlicę, wyniszczającą chorobę która zwiastowała nieubłagany koniec. Próbowałeś zasięgnąć opinii różnych lekarzy (tak poznałeś m.in. **Adelę Horst**) lecz bez skutku. Do kryzysu zdrowia doszedł kryzys wiary w naukę.

Nadzieja wróciła dopiero, gdy zaciągnięty przez Maxa na jeden z wykładów na Uniwersytecie w Heidelbergu, poznałeś świeżo upieczoną doktor **Viktorię Franz**. Opowiadała z entuzjazmem o melanezyjskich znachorach, radzących sobie ze śmiertelnymi, egzotycznymi chorobami za pomocą ludowych sposobów przekazywanach z dziada pradziada. Ta młoda, pewna siebie dziewczyna zaimponowała ci na tyle, że zawarliście układ. Ona przekona uczelnię do organizacji ekspedycji do Niemieckiej Nowej Gwinei, a ty zapewnisz finansowanie. Oboje dopięliście swego — profesor **Horst** podjął się organizacji ekspedycji i wkrótce znaleźliście się w piątkę na pokładzie statku płynącego w stronę spokojnych wód Pacyfiku.

Zanim opuściłeś Rzeszę, zrobiłeś jeszcze jedną rzecz — przepisałeś cały swój majątek na brata, Maxa. Uznałeś, że potrzebujesz zadbać o jego przyszłość, gdyby coś miało ci się stać w trakcie wyprawy, albo gdyby gruźlica upomniała się o ciebie szybciej niż przewidywali lekarze. Nigdy nie wytłumaczyłeś mu swojej motywacji związanej z podróżą, nigdy też nie przyznałeś się jak poważny jest twój stan zdrowia. Max był zbyt zaaferowany trudną sytuacją polityczną w Europie, a ty nie chciałeś go zamartwiać. Pożegnaliście wylewniej niż zwykle i obiecałeś mu, że wrócić za pół roku, może za rok.

MOTYWACJA

Tonący brzytwy się chwyta — skoro zachodnia medycyna zawiodła, może pomoże tradycja wschodu? Oczywiście nadal jesteś sceptyczny — te całe rytuały i magia, to tylko opium dla mas. Ale może w tym sza-

leństwie jest jakaś nadzieja dla ciebie. Wierzysz, że poznanie lepiej zwyczajów i rytuałów tubylców może przybliżyć cię do znalezienia leku na chorobę.

OBAWY

Walczysz zaciekle, by wyrwać się ze szponów śmierci, ale powoli przegrywasz walkę. Gdzieś w głębi serca wiesz, że to twoja ostatnia szansa. A jeśli się nie uda, to co potem? Nie jesteś religijny, nie wierzysz w niebo i piekło. Gdy umrzesz, to po prostu będzie koniec. Pustka, nic więcej. Nic tak nie przeraża cię bardziej niż myśl, że po prostu przestaniesz być.

RELACJE

WOLFGANG HORST

przywódca ekspedycji

Gdy dowiedziałeś się, że profesor jest zainteresowany organizacją ekspedycji, wiedziałeś że to twoja wielka szansa. Ten człowiek to **naukowiec–legenda**. Inteligentny i pewny siebie, stanowi idealnego przywódcę dla ekspedycji. Kiedyś czytałeś w „Berliner Tageblatt" jego artykuł na temat kulturowej wyższości narodu niemieckiego nad ludami kolonialnymi i odpowiedzialności Rzeszy Niemieckiej za niesienie kaganka cywilizacji w różne zakątki globu. Jako człowiekowi postępowemu, bardzo ci ten tekst zaimponował. Dodatkowo masz wrażenie, że profesor **wyczuł twój entuzjazm** względem waszej wyprawy i ze zrozumieniem przyjął fakt, że chcesz jechać wraz z nim.

Pamiętasz wasze pierwsze spotkanie, gdy sekretarz Bernard Brandt z rektoratu Uniwersytetu w Heidelbergu skierował cię do jego gabinetu. Ponoć Viktoria już wcześniej poprosiła swego promotora, by urobił proprofesora Horsta. Nie chciałeś więc zwlekać i bawić się w kurtuazję — niemal od progu zaproponowałeś, że dołożysz połowę kwoty niezbędnej, by ekspedycja na wyspę Sigismunda odbyła się jeszcze w tym roku. Dwie lampki koniaku później uścisnęliście sobie dłonie i tym samym stworzyliście podwaliny pod tą wyprawę.

Oczywiście nigdy nie powiedziałeś mu o swoich motywacjach. Profesor Horst jest konserwatywnym, religijnym naukowcem starej daty i z pewnością ma **nieprzychylne poglądy na temat tubylczych zabobonów.** Na szczęście profesor nigdy za bardzo nie nalegał na poważną rozmowę. Tak po prawdzie, to twoje pieniądze zgasiły jego ciekawość. Miałeś już do czynienia z takimi ludźmi jak on, gdy prowadziłeś przedsiębiorstwo — na tyle **cynicznymi, by pójść za pieniądze na koniec świata**. Cóż, życie naukowca z pewnością nigdy nie było tak dostatnie jak twoje. Oczywiście nie powiedziałeś mu o tym, że przepisałeś majątek na Maxa — po co komplikować sytuację?

UWE BECK

tragarz

Trochę go podziwiasz, a trochę mu zadrościsz, bo ten facet to **okaz zdrowia i do tego krzepki jak byk**. Ile byś dał, żeby być na jego miejscu! W dodatku widzisz, jak haruje na rzecz ekspedycji i zdecydowanie to pochwalasz — wierzysz w ciężką pracę i etos od pucybuta do milionera. Chłopakowi wyraźnie imponuje twoje bogactwo, dlatego **starasz się być dla niego przykładem**. Kto wie, może kiedyś też osiągnie tyle, co ty.

Nie potrafisz jednak przymknąć oka na to, że Uwe to chłopak o prostych poglądach. **Jego wiejskie wychowanie i zabobony działają ci na nerwy**. Gdy dowiedziałeś się, że słucha marynarskich opowieści o duchach i demonach Melanezji, przebrała się miarka. Próbowałeś mu kilka razy zasugerować, że jeśli poważnie myśli o osiągnięciu czegoś w życiu, powinien przyjąć wielkomiejskie obyczaje i postępowe myślenie. Niestety,

chłopakowi wyraźnie nie w smak była twoja rada. Najwyraźniej będzie musiał nauczyć się we własnej skórze.

VIKTORIA FRANZ

ekspertka

Zawdzięczasz jej swoją ostatnią szansę — to ona rozpaliła twoją wyobraźnię, opowiadając z zapałem o wyspach Melanezji. Doskonale się z nią dyskutuje — **ma pasję i ogień**, których brakuje innym kobietom. Choć nie masz jej wykształcenia, starałeś się dotrzymać tempa w rozmowach na tematy naukowe i z pewnością **zrobiłeś na niej wrażenie swoim racjonalnym, analitycznym podejściem.**

W trakcie jednej z rozmów dowiedziałeś się, że Viktoria swe zainteresowanie Oceanią zawdzięcza promotorowi, doktorowi Kurtowi Spiegelmanowi. Ten etnolog badał artefakty przywiezione z tamtych stron przez pewnego niemieckiego oficera. To dzięki udziałowi w tych badaniach Viktoria napisała i obroniła swój doktorat, a doktor Spiegelman zaczął starać się o profesurę na Uniwersytecie w Heidelbergu. To zresztą przez jego profesurę wyprawa prawie nie doszła do skutku, bo Spiegelman nie mógł pozwolić sobie na wyjazd do Niemieckiej Nowej Gwinei. Viktoria urobiła jednak promotora i Spiegelman pociągnął za sznurki na uczelni — na tyle skutecznie, że poprowadzeniem ekspedycji zainteresował się profesor Horst.

W trakcie rejsu do Niemieckiej Nowej Gwinei mieliście sporo czasu żeby rozmawiać, ale też, żeby się pokłócić. Viktoria ma postępowe poglądy społeczne i potrafi głośno wypowiadać swoje zdanie, nawet jeśli jest niepopularne. Wydaje ci się, że jak na osobę tak inteligentną jest czasem **zbyt nieroztropna, wręcz bezmyślna**. Słyszałeś, jak czasem rozmawia z profesorem Horstem i chciałeś zwrócić jej uwagę, by nie narażała się przed przełożonym, ale ona wyraźnie cię zignorowała. Innym razem zapytała wprost, jaki jest pożytek z całego majątku, który zgromadziłeś i jaką cenę musieli zapłacić twoi pracownicy. Dopiekła ci tym do żywego. Czy naprawdę **ma cię za egoistę i wyzyskiwacza**, czy po prostu powiedziała o jedno słowo za dużo?

ADELE HORST

lekarz

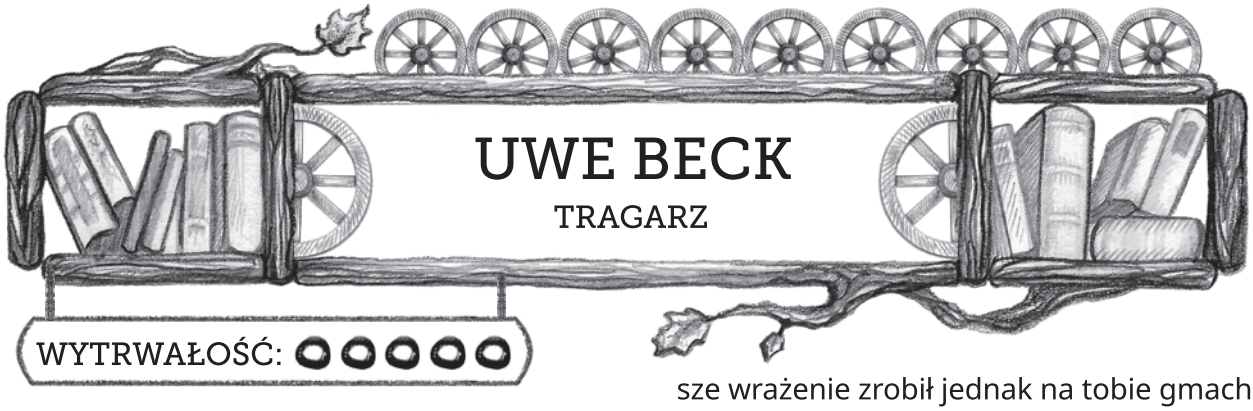
Doktor Horst poznałeś jeszcze zanim skontaktowałeś się z jej mężem. Po prawdzie nie skojarzyłeś wtedy nawet, że jest tą panią Horst. Była jedną z lekarzy, z którą konsultowałeś swoją chorobę. Trafiłeś do niej, gdy już obszedłeś wszystkich najbardziej prestiżowych lekarzy i nie znalazłeś u nich pomocy. Pomyślałeś, że jako młoda, ambitna lekarka, w dodatku jedna z niewielu kobiet w swoim fachu, zaproponuje ci jakąś rewolucyjną, może nowatorską terapię. Niestety, zawiodłeś się na niej. Nie dość, że nie umiała ci pomóc, to jeszcze była pierwszą, która tak **stanowczo i bez ogródek powiedziała, że nie masz szans na przeżycie**. Jest dla ciebie symbolem tego, jak bardzo zawiodłeś się na ludziach jej profesji.

Dodatkowo, gdy okazało się, że razem bierzecie udział w wyprawie, zaczęła sugerować że powinieneś powiedzieć reszcie o swoim stanie zdrowia. Wspomniała, że **według niej tylko twoja ogromna determinacja utrzymuje cię przy życiu**. Odebrałeś to jako komplement. Powiedziałeś jej, że zrobisz to, kiedy uznasz za słuszne. Wiesz, że zobowiązuje ją tajemnica lekarska. Z drugiej strony jeśli uzna, że twój stan zdrowia stanowi zagrożenie dla ekspedycji, **z pewnością poinformuje o tym męża.**

RADIOTELEGRAFISTA

Ze względu na swoją wiedzę techniczną, pełnisz funkcję radiotelegrafisty ekspedycji. Do ciebie należy obowiązek sprawdzania czy nadeszły kolejne depesze i przekazywania ich w ręce odpowiednich członków ekspedycji.

Depesze są ułożone w kolejności: 1 godzina, 2 godzina itd. Powinieneś je rozdawać we właściwej kolejności, mniej–więcej co godzinę, ale to ty decydujesz kiedy dokładnie je sprawdzić. To dla ciebie narzędzie do sterowania tempem akcji. Jeśli uważasz, że gra powinna pójść szybciej naprzód, po prostu rozdaj kolejne depesze. Możesz przeczytać cudze depesze zanim je przekażesz odbiorcom, jeśli chcesz.



ZARYS

Krzepki młodzian, wychowany w biednej rodzinie. Bystry, choć pozbawiony dobrego wykształcenia. Marzy o wyższej edukacji, zatrudnił się jako tragarz wyprawy by mieć kontakt z nauką.

HISTORIA

Choć dla wielu brzmi to niezwykle, dopiero niedawno opuściłeś po raz pierwszy swoją rodzinną Badenię. Większość część swego życia spędziłeś uwiązany do jednej, małej wioski, gdyż musiałeś pomagać matce w obejściu po tym, jak w wypadku w tartaku zmarł twój ojciec, gdy byłeś jeszcze dzieckiem. Jak to więc możliwe, że taki człowiek jak ty zainteresował się nauką? Wszystko zaczęło się od Biblii, pierwszej książki, którą dane ci było czytać. Dowiedziałeś się od księdza ze szkółki przykościelnej, że niejakiemu Gutenbergowi zawdzięczasz wynalazek druku, który sprawił, że teraz każdy może nauczyć się czytać, by poznać słowo Pana. Ta historia coś w tobie poruszyła. Zacząłeś szukać kolejnych książek do czytania i wkrótce przebrnąłeś przez wszystkie lektury, które były do znalezienia w twojej rodzinnej wiosce. To jednak nie zaspokoiło twoich ambicji. Jak tylko podrosłeś, zacząłeś najmować się do ciężkich prac fizycznych, byle tylko zarobić parę pfennigów i ziarnko do ziarnka, uzbierać na kolejną lekturę. Czytałeś zresztą wszystko — stare gazety, almanachy, powieści groszowe. Gdy raz wybrałeś się do Heidelbergu, przeczytałeś każdy szyld sklepowy w mieście. Największe wrażenie zrobił jednak na tobie gmach starej uczelni, chluby tego miasta. Szybko wyrosłeś na krzepkiego, silnego młodzieńca, kierowanego jednym marzeniem — by wyrwać się z biedy i dostać na Uniwersytet w Heidelbergu. Po tym jak twoja matka zmarła na gruźlicę, postanowiłeś zrealizować swój plan. Zacząłeś od przeprowadzki do tego miasta i zamieszkania w pokoju na dusznym stryszku wraz z współlokatorem, Otto Rohmem. Polubiliście się z miejsca. Otto pracował równie ciężko co ty, a jego pasją była polityka, a nie nauka. Chodził na spotkania socjalistów, czytał Marksa i wdawał się w kłótnie na temat praw robotników. Może i nie lubiłeś jak mówił o nieuchronnej wojnie, o rewolucji albo o tym, że Boga nie ma, ale utożsamiałeś się z niedolą robotników, o której tak opowiadał. W końcu sam harowałeś od świtu do nocy. Twój współlokator był twoim jedynym przyjacielem.

O tak, nie było łatwo pracować i nadrabiać braki w edukacji. Musiałeś zdać abitur (maturę), co samo w sobie było nie lada wyzwaniem, a potem jeszcze okazać się lepszym, niż setki innych uczniów. Postanowiłeś trochę dopomóc szczęściu i zatrudniłeś się jako pomoc u profesora **Wolfganga Horsta**, antropologa słynnego na całą Rzeszę. Kiedyś czytałeś w „Berliner Tageblatt" jego znany artykuł na temat kulturowej wyższości narodu niemieckiego nad ludami kolonialnymi i odpowiedzialności Rzeszy Niemieckiej za niesienie cywilizacji w różne zakątki globu. Liczyłeś, że profesor będzie mógł ci pożyczyć drogie książki, tak potrzebne do przygotowań do egzaminu. Tymczasem, osiągnąłeś znacznie więcej! Profesor był pod wrażeniem twojej krzepy i zaproponowa-

wał, że zabierze cię ze sobą na ekspedycję na Wyspę Sigismunda. W zamian zaoferował napisanie listu referencyjnego do władz uczelni. Tak, to było to — twoja szansa by przechylić szalę zwycięstwa na twoją korzyść! W pośpiechu napisałeś abitur i zapisałeś na miejsce na uczelni. Nim uniwersytet ogłosił wyniki rekrutacji, ty byłeś już na statku płynącym w stronę Wyspy Sigismunda — choć tak naprawdę nie wiedziałeś nawet, gdzie jest ani jak znaleźć ją na mapie...

MOTYWACJA

Wierzysz, że ta ekspedycja to twoja jedyna szansa, by przebić się do świata nauki. I nie chodzi tu o sumienne wykonywanie obowiązków tragarza, ale wykazanie inicjatywy i ciekawości która powinna cechować prawdziwego badacza. Czy to jest twoim powołaniem? Czy się do tego nadajesz? To próba dla ciebie, ale też szansa udowodnienia innym twojej wartości.

OBAWY

Życie na wsi było proste — ludzie pilnowali się prostych zasad i zwyczajów, które przekazywano z pokolenia na pokolenie. „Nie chodź do lasu po północy", albo „Przeżegnaj się przy kapliczce na rozdrożach, inaczej dorwie cię licho". Dopóki trzymałeś się tych reguł, czułeś się bezpiecznie.

Lecz teraz jesteś zagubiony i wystraszony — trafiłeś do miejsca o bardzo odmiennych zwyczajach i tradycjach. Od marynarzy na statku wiele się nasłuchałeś o niebezpieczeństwach dżungli, o tym, że od jadowitych pająków i węży straszniejsze są mary i demony, które wychodzą nocą i z cierpliwością drapieżnika wypatrują białej skóry przyjezdnych. Być może jakiś mieszczuch wyśmiałby twoje zabobony, ale ty zdajesz sobie sprawę z tego, że są na tym świecie siły, z którymi lepiej nie zadzierać.

RELACJE

WOLFGANG HORST

przywódca ekspedycji

Profesor Horst pod pewnymi względami jest podobny do ciebie. Jest konserwatywny, ma bardzo tradycyjne poglądy na kwestie takie, jak rodzina. Dlatego też tak **ucieszył się, gdy mógł zatrudnić kogoś o podobnych wartościach**. Dla ciebie zaś była to jedyna swego rodzaju szansa na pracę dla kogoś, kto jest żywą legendą. Praktycznie nie pamiętasz swego ojca, więc profesor jest dla ciebie **nie tylko wzorem naukowca, ale też mężczyzny**. Jak do tej pory, nie zawiódł cię w żadnej z tych ról.

Oczywiście, jak każdy pracodawca, potrafi być również **surowy i wymagający**. Kiedy znowu każe wykonać ci pracę ponad twoje siły, zwykle zagryzasz zęby i starasz się nie słuchać głosu Otto w twojej głowie, który niczym chochlik podpowiada ci gniewne myśli. To oczywiste, że **nie chcesz spędzić całego życia służąc profesorowi**. Gdy już udowodnisz swą wartość jako początkujący naukowiec, będzie musiał znaleźć sobie innego pomocnika. Dlatego tak liczysz na tę wyprawę.

JOHANN LORENZ

sponsor wyprawy

Nigdy wcześniej nie poznałeś człowieka tak bogatego, jak pan Lorenz. Zastanawiasz się, czy jeśli będziesz ciężko pracował, osiągniesz tyle, co on. Otto powtarzał ci, że tacy ludzie dorobili się na cudzej krzywdzie, ale Johann Lorenz po prostu **imponuje ci tak bogactwem, jak i zaradnością**. Niestety tam, gdzie Lorenzowi poszczęściło się w majątku, nie poszczęściło się w zdrowiu. Pan Lorenz jest jeszcze dość młody, a już teraz ma problemy z wysiłkiem fizycznym i kaszle jak gruźlik. Nic dziwnego,

że **patrzy na ciebie z podziwem, może nawet zazdrością.**

Niestety w trakcie wspólnej podróży pojawiły się pierwsze zgrzyty. Gdy wspomniałeś, że z wypiekami na gębie słuchałeś marynarskich opowieści o duchach i demonach, pouczył cię, że jeśli chcesz być naukowcem, powinieneś zapomnieć o tych bzdurach. Wdałeś się z nim w dyskusję i zorientowałeś się, że Lorenz jest niewierzący, dodatkowo **kpi sobie z twojej wiary i przesądów.** Postanowiłeś delikatnie acz stanowczo zaznaczyć, że swoich poglądów nie zmienisz, pan Lorenz jednak **potraktował cię protekcjonalnie** i zbył. Zazgrzytałeś zębami i znów przypomniałeś sobie, co Otto mówił ci o ludziach takich jak on.

VIKTORIA FRANZ

ekspertka

Poznałeś Viktorię już pracując dla profesora Horsta. Organizowała odczyty i otwarte wykłady na Uniwersytecie w Heidelbergu, a jej promotorem był znany (choć może nieco dziwaczny) doktor Kurt Spiegelman. Postanowiłeś pojawić się na jednym z nich. Szybko zyskała twój szacunek, gdyż była bardzo oczytana i umiała dowieść swoich racji. Uznałeś, że **macie wiele wspólnego** — tak jej jak i tobie życie rzucało kłody pod nogi. Ty urodziłeś się biedny, ona — kobietą, co w tym świecie należącym do mężczyzn było zapewne równie przykre, co brak grosza przy duszy.

Spędziliście razem sporo czasu w trakcie podróży do Melanezji, najczęściej rozmawiając o książkach, które czytaliście w podróży. Ona zaczytywała się Vernem, ty zachwalałeś jej „Jądro Ciemności" Josepha Conrada. Profesor Horst czasem gonił cię, żebyś pomógł marynarzom w pracach na pokładzie. Pracowałeś za dwóch, aż pot lał ci się po nagich plecach, a Viktoria często siedziała gdzieś nieopodal i **rzucała ci uśmiechy** znad „Dwudziestu tysięcy mil podmorskiej żeglugi".

Niestety przekonałeś się też, że Viktoria jest **twardą racjonalistką, która odrzuca istnienie Boga oraz zjawisk nadprzyrodzonych.** Pamiętając, jak kiepsko poszła rozmowa z panem Lorenzem, postanowiłeśnie poruszać przy niej tego tematu. Pomyślałeś sobie jedynie, że życie bez wiary musi być samotne i puste, pozbawione celu. Wręcz **zrobiło ci się jej szkoda.** Gdyby tylko był sposób, by otworzyć jej serce z powrotem na wiarę... Kilkakrotnie próbowałeś spróbować pomówić z nią na ten temat, ale Viktoria zawsze znalazła jakąś wymówkę, by sprowadzić rozmowę na inne tory. Uznałeś, że wrócisz do tematu dopiero, gdy będzie ku temu dobra okazja.

ADELE HORST

lekarz

Jeszcze do niedawna znałeś panią Horst tylko z opowieści jej męża, snutych zwłaszcza gdy spotykał się na cygaro z innymi profesorami z uczelni, a ty krzątałeś się wokół, niemal niewidzialny. Krytykował słabość jej charakteru i w dość enigmatyczny sposób mówił, że jest „zbyt atencyjna". Zastanawiałeś się, co to znaczy. Pomyślałeś wtedy, że pani Horst **nie jest taką idealną, poukładaną żoną, jak mówią pozory.**

Już w trakcie rejsu do Melanezji, w trakcie prac porządkowych w kajucie państwa Horstów, dowiedziałeś się, że pani Horst tak samo jak ty posiada naukowe ambicje (interesuje się badaniem chorób tropikalnych i wrodzonej odporności tubylców), ale z jakiś powodów kryje się z tym przed mężem. Przyznała ci się pewnego razu, że zazdrości Viktorii Franz tego, że może bez skrępowania realizować swoją pasję (informacja ta nie zrobiła zresztą na Viktorii większego wrażenia). Zacząłeś namawiać panią Horst, by śmielej myślała o karierze naukowej i po-

mówiła z małżonkiem o swoich możliwościach. Odniosłeś wrażenie, że **twoja propozycja dodała jej skrzydeł i bardzo jej się spodobała.**

Niezbyt często rozmawiałeś z nią o swoim pracodawcy. Masz wrażenie, że pani Horst celowo unikała tego tematu. Raz, gdy była chyba już po kilku kieliszkach koniaku, trochę zbyt obcesowo zażartowała, że jeszcze trochę, a będziesz przynosić jej mężowi kapcie w zębach. Czy naprawdę **ma o tobie takie niskie mniemanie** ze względu na to, że jesteś lojalnym pracownikiem jej małżonka? Ten incydent przytrafił się tylko raz — przez pozostały czas pani Horst była dla ciebie bardzo uprzejma.

Jakiś czas później trafiłeś na dość krępujące znalezisko. Profesor Horst kazał ci zrobić porządek w jego kajucie. Sprzątając rzeczy pani Horst, znalazłeś swoją **przepoconą koszulę oraz zawinięty w nią masażer dla kobiet**, czy jak niektórzy wolą, wibrator. Widziałeś reklamy tych urządzeń w prasie, reklamowanych jako „recepta na kobiecą histerię" lecz Otto uświadomił cię, że panny mieszkające w internacie w Heidelbergu korzystają z nich nie z przyczyn medycznych, ale dla przyjemności. Wolałeś nie zastanawiać się nad tym dłużej, tylko zabrałeś koszulę i szybko skończyłeś porządki. Od tamtej pory wymieniliście z panią Horst może kilka zdawkowych zdań.



VIKTORIA FRANZ

EKSPERTKA

WYTRWAŁOŚĆ: ○○○

ZARYS

Jedna z pierwszych kobiet w Rzeszy, które zdobyły tytuł doktora mimo nieprzychylności środowiska naukowego. Pionierka antropologii, posiada ogromną wiedzę mimo młodego wieku.

HISTORIA

Po tym, jak zmarła twoja mama, ojciec nie mógł usiedzieć w miejscu. Chociaż byłaś wtedy małą dziewczynką, zjeździłaś więcej globu, niż większość ludzi na tym świecie. Ciągle nowe miejsca, nowi ludzie, nowe sytuacje. To nauczyło cię ciekawości i pociągu do wiedzy, co w połączeniu z ognistym temperamentem dało wybuchową mieszankę. Twój tata zorientował się szybko, że zamiast z tym walczyć, lepiej temu dopomóc. Włożył wiele wysiłku, byś odebrała dobre wykształcenie, niezależnie od tego gdzie się znaleźliście — a praca w korpusie dyplomatycznym mu to umożliwiła.

Nic dziwnego, że najpierw zdecydowałaś, że dostaniesz się na studia, a potem — że będziesz się doktoryzować. Wszyscy dookoła mówili ci, że niemiecki świat nauki to nie miejsce dla kobiety. Ty jednak postawiłaś wszystko na jedną kartę i uznałaś, że pokażesz im, jak bardzo się mylą. Nie miałaś w sobie pokory takiej, jak większość innych niemieckich kobiet. Zdałaś abitur (maturę) z doskonałym wynikiem i walczyłaś zaciekle, by Uniwersytet w Heidelbergu w ogóle raczył rozpatrzeć podanie o przyjęcie złożone przez kobietę. Gdy się już dostałaś, musiałaś uczyć się lepiej, niż jakikolwiek mężczyzna, by przekonać do siebie profesorów i mieć szansę na doktorat. Na twą determinację nie wpłynęła negatywnie nawet nagła śmierć ojca, którego statek zatonął na południe od Bermudów. Zamiast przeżywać żałobę, pogrążyłaś się głębiej w nauce. Miałaś na nią czas — nie szukałaś męża, nie wiodłaś życia towarzyskiego. Uczelnia była całym twoim światem.

Swoje zainteresowanie Oceanią zawdzięczasz promotorowi, doktorowi Kurtowi Spiegelmanowi. Ten pełen pasji etnolog badał artefakty przywiezione z tamtych stron przez pewnego niemieckiego oficera, dowódcę kontyngentu w Niemieckiej Nowej Gwinei. To dzięki udziałowi w tych badaniach nad tymi artefaktami rozpoczęłaś pracę nad swoim doktoratem, a doktor Spiegelman zaczął starać się o profesurę na Uniwersytecie w Heidelbergu. Praca szła jednak wolno, a uczelnia coraz mocniej naciskała zarówno na ciebie jak i na doktora Spiegelmana, byście opublikowali wyniki badań. Grunt zaczął palić ci się pod nogami — czyżby uczelnia znowu szukała pretekstu by uniemożliwić ci pracę badawczą? Wreszcie, z pomocą doktora Spiegelmana, udało ci się przezwyciężyć przeszkody, które piętrzył rektorat, a co za tym idzie opublikować i obronić pracę doktorską. Spiegelman niestety zapłacił za to kolejnym opóźnieniem w sprawie swojej profesury.

Nagle jednak pojawiła się nadzieja na przyspieszenie prac. Po jednym z twoich otwartych wykładów, na których opowiadałaś o Melanezyjskiej medycynie ludowej, podszedł do Ciebie **Johann Lorenz**. Poznałaś

go od razu, przecież ten przemysłowiec znany był w całej Nadrenii! Przyznał się, że to jego młodszy brat, Max, zaciągnął go na twój wykład, po czym zaczął wypytywać o szczegóły związane z pracą znachorów. Gdy powiedziałaś, że nigdy nie byłaś w Melanezji zdziwił się nieco, lecz szybko zaproponował, że mógłby zasponsorować wyprawę badawczą w tamte rejony! Zawarliście więc umowę — ty przekonasz uczelnię, a on zapewni pieniądze.

Przeszkodą były oczywiście badania doktora Spiegelmana, przez które nie mógł pozwolić sobie na wyjazd do Niemieckiej Nowej Gwinei. Urobiłaś jednak promotora i Spiegelman pociągnął za sznurki — na tyle skutecznie, że poprowadzeniem ekspedycji zainteresował się profesor Horst.

MOTYWACJE

Kieruje tobą czysta miłość do nauki. Jesteś w stanie poświęcić naprawdę wiele, by zdobyć cenną wiedzę, zwłaszcza jeśli nikt wcześniej jej nie posiadł. Dodatkowo doświadczenia z uczelni nauczyły cię, że jako kobieta musisz dawać z siebie więcej niż mężczyzna, prowadząc badania naukowe.

OBAWY

Twoje życie podporządkowane jest temu, co da się zmierzyć, policzyć, przeanalizować. Głęboko wierzysz, że wszystko ma racjonalne wyjaśnienie. A jednak czasem coś próbuje poddać próbie twe poglądy. Tak było, gdy zmarł ojciec. Próbowałaś dociec, co się stało, ale najczęściej słyszałaś tylko mgliste wyjaśnienia i fantastyczne teorie, które winiły niesławny Trójkąt Bermudzki i drzemiące w nim siły. Nie pomagały koszmary, w których ojciec odwiedzał cię regularnie jeszcze przez rok od zaginięcia. Musiałaś polegać na kroplach laudanum, by zapewnić sobie spokojny sen. Boisz się, że teraz może być podobnie — badania na Wyspie Sigismunda przyniosą szereg pytań bez odpowiedzi, a zabobony i przesądy tubylców będą wodzić cię na manowce.

RELACJE

WOLFGANG HORST

przywódca ekspedycji

Profesor Horst to naukowiec starej daty, o konserwatywnych poglądach i staroświeckim podejściu do kobiet. Wystarczy wiedzieć, że sławę zyskał sobie artykułem w „Berliner Tageblatt" na temat „kulturowej wyższości narodu niemieckiego nad ludami kolonialnymi i odpowiedzialności Rzeszy Niemieckiej za niesienie cywilizacji w różne zakątki globu" by mieć pełen obraz jego osoby. Wydawać by się mogło, że z miejsca będzie ci nieprzychylny. A tymczasem okazało się, że **jest dla ciebie zaskakująco szarmancki i pełen szacunku.** Wypytywał oczywiście o takie tradycyjne rzeczy, jak twoje plany zamążpójścia, więc powiedziałaś mu z rozbrajającą szczerością, że jesteś oddana nauce. Ku twemu zaskoczeniu profesor **przyjął twoją postawę ze uznaniem.** To sprawiło, że i ty zaczęłaś darzyć go większą sympatią, niż na to zasługiwał z opowieści.

Musisz przyznać, że jak na żywą legendę antropologii, to profesor Horst zbyt długo spędził za biurkiem. Zamiast mu to jednak wypominać, **postanowiłaś sprowokować go** śmiałymi tezami, zmusić do niekonwencjonalnego myślenia i spojrzenia na świat. Na razie bez sukcesu — profesor wydaje się nie reagować na te zaczepki. Jeden, jedyny raz rzucił jakąś uwagę na temat tego, że **twoja śmiała postawa nie ułatwia funkcjonowania w świecie nauki.** O dziwo w jego głosie było więcej żalu, niż krytyki.

JOHANN LORENZ

sponsor wyprawy

Cieszysz się, że na swojej drodze spotkałaś Lorenza. Ten niewiele starszy od ciebie mężczyzna **doskonale rozumie twoją pasję i żywiołowość.** Od pierwszych chwil znajomości potrafił zabłysnąć intelektem i nawiązać z tobą dyskusję pomimo tego, że w kwestii antropologii jest laikiem. Jego racjonalne podejście do świata wydało ci się idealnie kompatybilne z twoim. Spędziliście ze sobą długie godziny w trakcie rejsu do Niemieckiej Nowej Gwinei, rozmawiając o nauce i nie tylko. W pewnym momencie zdałaś sobie sprawę z tego, że chcesz tak rozmawiać z nim już codziennie. Chyba wtedy po raz pierwszy **zdałaś sobie sprawę z tego, że możesz czuć do Johanna coś więcej.** Nigdy wcześniej nie czułaś z kimś takiej intelektualnej i duchowej jedności.

W pewnym momencie na ideale pojawiła się jednak rysa. Pewnego razu Johann zwrócił ci uwagę po tym, jak dość śmiało rozmawiałaś z profesorem Horstem na temat pewnej kontrowersyjnej tez naukowych. **Miał czelność zasugerować, że powinnaś ważyć słowa** rozmawiając z kimś takim, jak Horst. Nie dałaś po sobie poznać, że cię to ubodło, ale jakiś czas później wbiłaś mu szpilę pytając go, jaki pożytek przyniósł ten jego wielki majątek. Nie chodziło tylko o złośliwość — od jakiegoś czasu miałaś wątpliwości, czy Johann nie jest przypadkiem **kolejnym zadufanym w sobie bogaczem, mającym w nosie problemy społeczne.** Myślałaś, że może chociaż zaprzeczy. Niewiele wskórałaś tą uwagą, poza tym, że Johann wziął to do siebie.

UWE BECK

tragarz

Jakby dość było ci perypetii z Johannem, w twoim życiu pojawił się Uwe. W zasadzie znasz go dłużej niż Johanna — pomocnik profesora Horsta pojawiał się czasem na wykładach otwartych, które prowadziłaś. Dość szybko przyznał ci się, że przychodzi na te wykłady, bo marzy o wyższym wykształceniu, lecz bieda zawsze była dla niego przeszkodą w pogoni za nauką. Po tym, jak wyboista była twoja droga do kariery naukowej, **bez problemu potrafiłaś zrozumieć jego sytuację i z nim empatyzować.**

Spędziliście razem sporo czasu w trakcie podróży do Melanezji, najczęściej rozmawiając o książkach, które czytaliście w podróży. Ty zaczytywałaś się Vernem, on zachwalał ci „Jądro Ciemności" Josepha Conrada. A potem, pewnego dnia, gdy profesor Horst zagonił Uwe do prac na pokładzie, zobaczyłaś go bez koszuli, jak jego mięśnie grają pod skórą spieczoną tropikalnym słońcem. Dobrze pamiętasz, że czytałaś wtedy „Dwadzieścia tysięcy mil podmorskiej żeglugi", bo pięć razy próbowałaś przeczytać tę samą stronę, zanim wreszcie się poddałaś i po prostu skupiłaś całą uwagę na Uwe. Pierwszy raz czułaś coś takiego — **irracjonalne, magnetyczne przyciąganie**, tak nie pasujące do twojego racjonalnego podejścia do życia.

Co gorsza, im dłużej nad tym myślałaś, tym bardziej nie miało to sensu. Uwe, pomimo całego swego zamiłowania do nauki, był mimo wszystko **prostym chłopakiem ze wsi — religijnym i zabobonnym**, co zupełnie nie pasowało do twoich poglądów. Próbowałaś nawet poruszyć temat jego wiary z typową dla siebie bezpośredniością i sprawić, by Uwe powiedział coś przykrego, byś wreszcie mogła przestać o nim myśleć. On jednak podchwycił temat i **próbował cię nakłonić do rozmowy o wierze.** Zupełnie nie byłaś na to gotowa, więc zbyłaś go kilkukrotnie — co było trudne, bo całym ciałem pragnęłaś jego towarzystwa.

ADELE HORST
lekarz

Panią Horst poznałaś dopiero po zaokrętowaniu się na statek do Niemieckiej Nowej Gwinei. Początkowo niewiele rozmawiałyście, ale wystarczył jeden wieczór nad lampką wina, by Adele zaczęła się tobie **zwierzać ze swoich problemów z mężem.** Opowiedziała ci o tym, że jej małżeństwo zostało zaaranżowane przez ojca i nie miała wyjścia, jak poślubić Horsta. Wspomniała też o tym, że nie była w stanie dać mężowi potomka. Zdecydowanie **współczujesz jej** z powodu tych przykrych historii i cieszysz się, że nie spotkał cię podobny los.

Mimo roli powierniczki, czułaś, że Adele traktuje cię z pewną rezerwą. Powód tego traktowania wyjawił ci dopiero Uwe, który wyznał, że pani Horst najzwyczajniej w świecie **zazdrości ci osiągnięć** i tego, że mogłaś zrobić karierę naukową. Cóż, pomyślałaś wtedy złośliwie, że gdyby Adele nie była **taką słabą, niezdecydowaną niedojdą,** ciągle pozostającą pod wpływem swego męża, to umiałaby odmienić swój los. Może po prostu potrzebuje odpowiedniego kopniaka w tyłek?

WIEDZA O TUBYLCACH

MATRYLINEARNOŚĆ

Wszelkie dziedziczenie majątku u Kilivila odbywa się po linii żeńskiej. Zazwyczaj plemieniem przewodzi kobieta, która posiada największy majątek i/lub najliczniejszy klan.

CIELESNOŚĆ I PRYWATNOŚĆ

Kilivila często się dotykają nawzajem, wchodzą w bliski kontakt fizyczny. Nie ma dla nich czegoś takiego, jak przestrzeń osobista. Potrafią się bardzo blisko nachylać, wpatrywać z kilkunastu centymetrów, niuchać i nasłuchiwać dźwięków które wydają inni ludzie. Członkowie plemienia bardzo dużo czasu spędzają ze sobą — wspólnie jedzą, śpią, polują, oddają się rozrywkom. Dlatego też Kilivila nie krępują się brakiem prywatności. Emocje też są publiczne — publiczny śmiech, gniew, płacz jest normalnym zjawiskiem. Seks jest czymś uprawianym tylko dla przyjemności lub zacieśnienia więzi między dwójką ludzi.

ŚMIERĆ

Śmierć w kulturze Kilivila nie jest postrzegana jako coś złego: tubylcy wierzą, że są duchami obleczonymi w fizyczne ciało i po śmierci wracają z powrotem do świata duchów. Ten cykl się powtarza, duchy odradzają się ponownie. Śmierć nie jest więc trwała ani nieodwracalna.

MAHU CZYLI TRZECIA PŁEĆ

Mahu znaczy tyle, co „osoba pośrodku". Nie utożsamia się z płcią męską czy żeńską, jest „trzeciej płci". Może zachowywać się zarówno jak mężczyzna, jak i kobieta. Mahu uważane za wybrańców bogów i często stanowią duchowych przewodników pośród Kilivila.

CZAS

Kilivila patrzą na czas inaczej, niż Europejczycy. W ich postrzeganiu jest on cykliczny a nie liniowy. Jego upływ wyznaczają nie stałe interwały, jak w kalendarzu lub na zegarze, lecz konkretne wydarzenia. Kilivila nie mają więc godzin, dni, miesięcy, lat. Mówią „gdy było ciemno" zamiast „wczoraj w nocy", „gdy huragan zniszczył nasze pole" zamiast „wiosną" oraz „gdy narodził się mój syn" zamiast "dekadę temu".

ŚWIĘTY CZAS I RYTUAŁY

Święty czas to specjalny czas, zwiastowany przez duchy, w trakcie którego klan (lub całe plemię) odprawia rytuały. Zwykle kończą go Rytuał Początku i Rytuał Końca. Zwyczajem jest, że jeśli klan chce przeprowadzić rytuały w swoim gronie, opuszcza wioskę, zbliżając się w ten sposób do duchów, żyjących w dziczy. Rytuały odbywają się zawsze dwa w tym samym czasie i są ułożone zawsze w tej samej kolejności, podzielone na poszczególne „czasy".

CZAS PRAWDY

RYTUAŁ ŻALU

Uczestnicy zdradzają, czego najbardziej żałują lub do kogo mają żal.

RYTUAŁ PRAGNIENIA

Uczestnicy wyznają swoje głębokie pragnienie.

CZAS PLEMIENIA

RYTUAŁ WSPÓLNOTY

Uczestnicy pokazują swoje więzi i swoje oddanie innym członkom plemienia.

RYTUAŁ WŁADZY

Uczestnicy czestnicy walczą o dominację nad innymi.

CZAS POWOŁANIA

RYTUAŁ WOLNOŚCI

Uczestnicy odrzucają coś lub wyrzekają się czegoś, co ich ogranicza.

RYTUAŁ ODDANIA

Uczestnicy rytualnie oddają siebie (swoje ciało, swoją duszę) komuś innemu i zawiązują potężne przymierze.

CZAS PRZEMIAN

W jego trakcie odbywają się **Rytuał Końca** i **Rytuał Początku**, lecz nie wiesz na czym polegają.



ZARYS

Lekarz ekspedycji. Inteligentna, lecz w cieniu swojego męża Wolfganga. Troszczy się o pozostałych członków wyprawy. Okaz zdrowia, kobieta chcąca czerpać z życia garściami, której nie pozwalają na to towarzyskie konwenanse.

HISTORIA

Pochodzisz z tradycyjnego, konserwatywnego domu. Twoi rodzice, wywodzący się z zamożnego ziemiaństwa, zadbali o doskonałą edukację, ale też odkąd pamiętasz wpajali ci etos dobrej, niemieckiej „Frau", dbającej o męża i dom. Marzyłaś o ukończeniu studiów i z trudem wyprosiłaś u ojca, by pozwolił ci studiować medycynę. Uzasadniałaś to faktem, że kobieta powinna być troskliwa i dbać o innych.

Na wyborze studiów skończyła się jednak twoja wolność. Za sprawą rodziców poznałaś **Wolfganga Horsta —** jego ojciec był bliskim przyjacielem twojego. Wolfgang już wtedy był obiecującym naukowcem, który zyskał sobie sławę artykułem w „Berliner Tageblatt" na temat „kulturowej wyższości narodu niemieckiego nad ludami kolonialnymi i odpowiedzialności Rzeszy Niemieckiej za niesienie cywilizacji w różne zakątki globu". Byłaś wtedy młoda i dość naiwna, więc Wolfgang zrobił na tobie spore wrażenie. Obu familiom zależało na tym małżeństwie, więc wasz ślub był tylko kwestią czasu.

pracować w zawodzie, ale porzuciłaś marzenia o rozwoju naukowym. W cieniu Wolfganga to i tak nie miało sensu, poza tym musiałaś w pełni poświęcić się obowiązkom domowym. W międzyczasie Wolfgang został szefem katedry Azji i Pacyfiku, zdobył wymarzony prestiż i pozycję społeczną. Wraz z jego sukcesami przyszły też pieniądze, co oczywiście osłodziło ci trudy małżeństwa.

Pierwszy poważny kryzys wasze małżeństwo przeżyło, gdy mimo starań nie urodziłaś dzieci Wolfgangowi. Pół życia przygotowywano cię do bycia matką, więc czułaś, że zawiodłaś wszystkich. Wolfgang, wyraźnie rozczarowany, praktycznie przestał poświęcać ci czas, zwłaszcza w małżeńskim łożu. Zamiast tego, skupił się mocniej na pracy akademickiej. Szukałaś oczywiście rad lekarzy, ale nie byli w stanie powiedzieć ci nic mądrego. Ojciec powtarzał ci, że w zdrowym ciele tkwi zdrowy duch, więc zaczęłaś uprawiać różne sporty: pływanie, lekkoatletykę, tenis, kolarstwo. W ruchu znalazłaś spokój i odprężenie.

Mimo tych smutnych perypetii, twoje małżeństwo i tak było lepsze, niż los Marthy, twojej młodszej siostry. Martha miała to nieszczęście, że ojciec zaaranżował jej małżeństwo z Erichem Kaufmannem, bogatym człowiekiem o paskudnym charakterze. Pomimo tego, że starała się jak mogła, Erich zawsze był z niej niezadowolony. Początkowo tylko ją strofował, ale pewnego razu przyszła do ciebie zapłakana, ze śladami na udach i brzuchu. Bił ją tak, by sąsiedzi nie widzieli sińców. Opatrzyłaś jej stłuczenia i pocieszyłaś. Co mogłaś więcej zrobić? Byłaś

tylko słabą kobietą. Nie odważyłaś się poruszyć tematu z Wolfgangiem. Ten incydent nauczył cię zresztą bardziej doceniać męża.

Sporym zaskoczeniem było dla ciebie to, że Wolfgang pewnego razu przy kolacji ogłosił, że jedzie na ponad rok prowadzić badania na jakiejś wyspie na terenie Niemieckiej Nowej Gwinei. Myślałaś, że zamierza już do emerytury pracować zza biurka. Przecież był w ogóle nie przygotowany fizycznie na taką wyprawę! Powiedziałaś mu to delikatnie, a on po prostu odparł, że w takim razie pojedziesz wraz z nim, jako lekarz ekspedycji. Udawałaś wystraszoną i nieprzekonaną, ale tak naprawdę cieszyłaś się, że może wreszcie przeżyjesz coś nowego! W trakcie rejsu do Nowej Gwinei zaczęłaś nawet czytać artykuły na temat chorób tropikalnych i odporności tubylców, co ponownie rozpaliło w tobie zainteresowanie nauką.

MOTYWACJE

Ta wyprawa to prawdopodobnie twoja ostatnia szansa, by przeżyć jakąkolwiek przygodę i jednocześnie poczuć się jak prawdziwy naukowiec. Masz też jedyną w swoim rodzaju szansę wyjść z cienia męża i pokazać swoją wartość. Kto wie, może zrobisz coś, na co on się nie odważy albo wpadniesz na pomysł, który mu nie przyjdzie do głowy?

OBAWY

W życiu wielokrotnie stanęłaś przed sytuacją, gdy ktoś podejmował decyzję za ciebie. Albo, tak jak w przypadku bezdzietności, zadecydował okrutny los. Nienawidzisz tego uczucia i boisz się chwili, gdy znów będziesz bezsilna. Wzdrygasz się na samo wspomnienie o tym, co przechodzi twoja siostra. Ta niemoc którą przeżywa to okropne, duszące uczucie. Masz nadzieję, że nigdy nie znajdziesz się w takiej sytuacji, jak ona.

RELACJE

WOLFGANG HORST

przywódca ekspedycji

Mimo różnych perypetii i problemów, jesteś oparciem dla swego męża i **jesteś z tego dumna.** Akceptujesz tradycyjną rolę kobiety i dzielnie stoisz u jego boku, na dobre i na złe. Mimo upływu lat, Wolfgang nadal ma w sobie to coś, czym zaimponował ci lata temu — jest **władczy i zdecydowany.** Może to wychowanie, a może po prostu lubisz taki typ mężczyzn.

Niestety, Wolfgang **prawie w ogóle nie poświęca ci uwagi.** Próbowałaś zyskać sobie jego atencję, poruszając temat badań na Wyspie Sigismunda. W końcu skoro jesteś członkiem ekspedycji, to też masz prawo prowadzić badania? Zasugerowałaś nawet, że powinnaś być współautorką wyników. Wolfgang oczywiście tylko się obruszył na tą sugestię. Masz wrażenie, że od czasu, gdy nie dałaś mu potomka, **traktuje cię jako słabszą i gorszą.** To łamie ci serce, ale nie wiesz, co na to poradzić.

JOHANN LORENZ

sponsor wyprawy

Johanna Lorenza poznałaś jeszcze zanim zaczął sponsorować wyprawę twojego męża. Byłaś jednym z wielu lekarzy, z którym konsultowa swoją chorobę — końcowe stadium gruźlicy. Odniosłaś wrażenie, że Lorenz desperacko próbuje znaleźć nadzieję tam, gdzie jej nie ma. Dlatego **stanowczo i bez ogródek powiedziałaś, że nie ma szans na przeżycie.** Chciałaś go przekonać do tego, by poukładał swoje sprawy i ostatnie miesiące życia przeżył w spokoju. Johann zniósł jednak bardzo źle rozmowę z tobą i nigdy nie wrócił do twojego gabinetu.

Gdy okazało się, że razem bierzecie udział w wyprawie, bardzo się zdziwiłaś — wielu ludzi z gruźlicą nie żyło tak długo, jak on. Powiedziałaś mu wprost, że **tylko jego ogromna determinacja utrzymuje go przy życiu** i że może umrzeć zanim dopłyniecie do Nowej Gwinei. Johann nie przejął się tym faktem. Zaczęłaś mu więc sugerować, żeby powiedział reszcie o swoim stanie zdrowia. Powiedział ci, że zrobi to, kiedy uzna za słuszne. Wiesz, że zobowiązuje cię tajemnica lekarska, więc powinnaś zatrzymać tę wiedzę dla siebie. Z drugiej strony jeśli jego stan zdrowia stanie się zagrożeniem dla ekspedycji, **będziesz zmuszona poinformować o tym męża.**

Mimo trudnej relacji z Johannem, trzeba przyznać, że jedno w nim doceniasz — **chwali cię przed Wolfgangiem i chyba uważa za wzór dobrej żony.** Cóż, wiele wysiłków wkładasz w te pozory.

UWE BECK

tragarz

Ten młody i silny pomocnik (żeby nie powiedzieć: służący) Wolfganga na początku raczej cię unikał. Odniosłaś wrażenie, że **jest wobec ciebie ostrożny i nieufny**, chociaż ciężko ci było dociec dlaczego. Wolfgang raczej nie należał do tych, co spowiadają się ze swoich małżeńskich problemów przed służbą.

Już w trakcie rejsu do Melanezji okazało się, że Uwe to chłopak z naukowym ambicjami. Znalazł twoje artykuły na temat chorób tropikalnych i wrodzonej odporności tubylców w trakcie porządków w kajucie i zaczął wypytywać na ten temat. Zdziwił się, że kryjesz się z naukowymi zainteresowaniami przed mężem, skoro Viktoria Franz bierze udział w ekspedycji. Przyznałaś się przed chłopakiem, że zazdrościsz doktor Franz tego, że może bez skrępowania realizować swoją pasję. Dało to nieoczekiwany efekt — Uwe zaczął cię namawiać, byś śmielej myślała o karierze naukowej i pomówiła z małżonkiem o swoich możliwościach. Och, jak przyjemnie było to usłyszeć. **Jego propozycja dodała ci skrzydeł i zmotywowała do działania.**

Zaczęłaś częściej rozmawiać z młodzieńcem i nagle przypomniałaś sobie jakie to uczucie, gdy jakiś mężczyzna poświęca ci swoją uwagę. Zwłaszcza, jeśli to mężczyzna zbudowany jak grecki posąg. Z całą siłą wróciły potrzeby, które twój mąż tak zaniedbywał. Pewnego razu pożyczyłaś sobie znoszoną koszulę Uwe, na której wciąż czuć było jego przyjemny, męski zapach, następnie zamknęłaś się w kajucie z „masażerem dla kobiet" (mówiąc wprost: wibratorem) i **oddałaś fantazjom na jego temat.** Czułaś się trochę winna po tym wszystkim, ale nie tak winna, jak mogłabyś się tego spodziewać. Byłaś tak podekscytowana, że zapomniałaś o koszuli. Gdy zaczęłaś jej szukać parę dni później, nigdzie jej nie było. Ktoś ją znalazł, tylko kto? Uwe? Wolfgang? Żaden z nich na szczęście nie poruszył tego tematu.

Uwe byłby wręcz ideałem mężczyzny, gdyby nie to, że **brakuje mu stanowczości i daje sobą pomiatać twojemu mężowi.** Raz, gdy byłaś już po kilku kieliszkach koniaku, trochę zbyt obcesowo zażartowałaś, że jeszcze trochę, a Uwe będziesz przynosić twojemu mężowi kapcie w zębach. Chłopak zniósł to z godnością, ale widziałaś, że uderzyło to w jego dumę.

VIKTORIA FRANZ

ekspertka

Viktorię poznałaś dopiero po zaokrętowaniu się na statek do Niemieckiej Nowej Gwinei. Początkowo niewiele rozmawiałyście, ale wystarczył jeden wieczór nad lampką wina, byś zaczęła się jej **zwierzać ze swoich problemów z mężem.** Opowiedziałaś jej o tym, że twoje małżeństwo zostało zaaranżowane

przez ojca i nie miałaś wyjścia, jak poślubić Horsta. Wspomniałaś też o tym, że nie byłaś w stanie dać mężowi potomka. Viktoria wydawała się **szczerze poruszona twoimi opowieściami**, czym zyskała sobie twoją sympatię.

A mimo to, nie jesteś w stanie w pełni polubić Viktorii. Wstyd przyznać, ale **chyba po prostu jej zazdrościsz.** Jest od ciebie mądrzejsza, młodsza, ładniejsza, ma lepsze wykształcenie i karierę naukową. Nawet twój mąż poświęca jej więcej czasu, niż tobie. A najgorsze w tym wszystkim jest to, że nie tylko ty tak myślisz. Viktoria **po prostu wie, że jest od ciebie lepsza.** Widzisz to w jej oczach.

LEKARZ

Jesteś lekarzem ekspedycji. Jeśli ktoś zostanie ranny, możesz go opatrzyć i wystawić mu diagnozę (patrz: LECZENIE).

Przeczytaj tę informację dopiero, gdy zbadasz Heimanu, szamana tubylców:

Wyczuwasz guzy na jego ciele. Nie wiesz, czy to złośliwy nowotwór, czy nie — do tego potrzebne są specjalistyczne badania. Ale jeśli to faktycznie rak, Heimanu nie pozostałowiele czasu na tym świecie.



LAELI

MATKA

WYTRWAŁOŚĆ:

ZARYS

Przywódczyni plemienia, matka Ulanni i żona Afu. To do niej, zgodnie z tradycją, należy cały majątek klanu. Stateczna, sprawiedliwa i surowa, jeśli potrzeba.

TWOJE ŻYCIE

Gdy się urodziłaś, matka nadała ci imię Laeli, znaczące „spokojna, chłodna bryza". Imię to pasuje jak ulał do twego ducha — jesteś spokojna, stateczna, ale potrafisz podjąć mądre, przemyślane decyzje, kierując się dobrem klanu i swego plemienia.

Zanim zostałaś żoną **Afu**, zanim urodziłaś **Ulanni**, miałaś męża o imieniu Ku, którego bardzo kochałaś.

Po wojnie z innym plemieniem Kilivila, Ku (który był wodzem wojennym) przyprowadził do domu Wai, sierotę którą znalazł w trakcie wyprawy. Powiedział, że wszyscy pobratymcy Wai zostali wymordowani przez waszych wojowników. Byłaś w szoku, bo takie rzeczy nie zdarzały się w trakcie wojen Kilivila. Ku wyjaśnił, że to wynik działania magii.

Na początku byłaś na niego zła za to, że miał czelność sprowadzić kogoś pod twój dach bez twojej zgody. Okazało się jednak, że Wai to „mahu", które zostało naznaczone przez bogów. Wioska ucieszyła się z takiego błogosławieństwa, a ty z czasem polubiłaś **Wai**, które pod wieloma względami było takie jak ty — myślące i czujące w podobny sposób. Gdy Wai było na tyle duże, by rozumieć takie rzeczy, odpowiedziałaś mu to, co spotkało jego lud. Wai zasługiwało, by to wiedzieć.

Niestety, po jednej z wypraw łowieckich Ku poczuł się źle. **Heimanu** go obejrzał i przekazał wieści plemieniu — Ku został naznaczony przez duchy śmierci. Zgodnie z tradycją, Ku rozdał wszystkie swoje dobra, wypowiedział swe ostatnie życzenie, które brzmiało „bądź szczęśliwa, Laeli". Następnie napił się wody śmierci. W milczeniu patrzyliście, jak zniknął w lesie, by nigdy nie wrócić.

Spełnienie prośby Ku było trudniejsze, niż myślałaś. Po tym jak zmarł twój mąż, w plemieniu zaczęły krążyć plotki, że przyniosłaś mu pecha. Pomimo tego, że miałaś spory majątek i dużą chatę, mężczyźni nie interesowali się tobą. Poszłaś więc do szamana, Heimanu, i poprosiłaś go o to, by odczynił urok. Niedługo potem młody, ognistokrwisty Afu zasypał cię podarkami i został na noc w twojej chacie. Pomyślałaś, że udało ci się spełnić życzenie Ku.

Potem urodziłaś Ulanni i zaczęłaś przekazywać jej wszystko, co wiesz, by godnie przewodziła twoim klanem, gdy już umrzesz. Ulanni jednak okazała się być trudną córką o niespokojnym duchu. W twoje życie znów wdarła się troska. Przynajmniej spostrzegłaś, że Afu o wiele lepiej rozumie się z twoją córką — ich duchy są do siebie bardzo podobne. Zaczęłaś więc prosić go, żeby to on uczył Ulanni zamiast ciebie.

Nadeszła susza, która dość mocno dała się we znaki Kilivila. Wielu wtedy zmarło, w tym żona Heimanu, Kaili. Afu poprosił cię wtedy, by jego brat mógł zamieszkać u was. Zgodziłaś się, bo pamiętałaś, co Heimanu zrobił dla ciebie przed laty. Ze wszystkich klanów, susza dotknęła was najmniej — twój majątek stał się najbogatszy w plemieniu i szybko zostałaś uznana za tą, która przewodzi. Afu puszył się wtedy jak papuga, taki był dumny.

Gdy była pełnia, Wai obudziło wszystkich w chacie. Powiedziało, że duchy upominają się o Heimanu. Został naznaczony śmiercią. Heimanu pogodził się ze swoim losem, po czym powiedział, że nadszedł święty czas — klan powinien udać się w dzicz, by odprawić rytuały i zbliżyć z duchami.

By rozpocząć święty czas, Heimanu musiał postawić wróżbę dla klanu. Wyruszył na klify by się modlić i wkrótce wrócił do plemienia z gotową wróżbą: „Duchy prowadzą ze sobą obcych. Ugośćmy ich i podzielmy się z nimi świętym czasem. Jeśli przyjmą gościnę, bogowie pochwalą naszą gościnność. Jeśli odrzucą, bogowie pochwalą naszą waleczność". Zmartwiłaś się, lecz tylko na chwilę. Duchy mają rację: najprostszy sposób by pozbyć się nieproszonych przybyszów, to okazać im gościnę, dać to, czego chcą i odprawić w dalszą drogę. Jako głowa klanu wiesz, że to twoja odpowiedzialność.

RELACJE

ULANNI
łowczyni

Wyrodna córka, która błądzi. Kochasz ją z całego serca, ale nie umiesz zaakceptować tego, jaka jest. Bardzo lubi się z Wai i Afu, więc próbujesz wpływać na nią przez nich — na razie bez skutku. Nie chcesz przekazywać jej władzy i majątku, bo nie jest gotowa. Robisz się jednak coraz starsza i nie masz więcej córek.

HEIMANU
szaman

Odkąd pomógł ci po śmierci Ku, traktujesz go jak dobrego przyjaciela. Żałujesz, że bogowie go naznaczyli. Będzie ci go brakowało. Kto będzie cię wspierał tak jak on? Może jest sposób, by odwrócić okrutną wolę bogów.

AFU
wojownik

Podjął się zastąpienia ci ukochanego Ku. Chciał cię, gdy nikt inny się nie odważył. A jednak nie jesteś z nim tak szczęśliwa, jak Ku by chciał. Masz wrażenie, że ostatnio lepiej się rozumie z twoją córką, niż z tobą. Coraz częściej zauważasz, że te cechy, których nie cierpisz w Ulanni, ma też Afu — i dziwnie się z tym czujesz. Czy możesz jednak zrobić coś więcej, poza odesłaniem Afu ze swojej chaty? Może święty czas pokaże odpowiedź.

WAI
przewodnik

Podjął się zastąpienia ci ukochanego Ku. Chciał cię, gdy nikt inny się nie odważył. A jednak nie jesteś z nim tak szczęśliwa, jak Ku by chciał. Masz wrażenie, że ostatnio lepiej się rozumie z twoją córką, niż z tobą. Coraz częściej zauważasz, że te cechy, których nie cierpisz w Ulanni, ma też Afu — i dziwnie się z tym czujesz. Czy możesz jednak zrobić coś więcej, poza odesłaniem Afu ze swojej chaty? Może święty czas pokaże odpowiedź.

ZWYCZAJE PLEMIENIA

MATRYLINEARNOŚĆ

Kilivila wierzą, że kobiety zachodzą w ciążę z duchami, które chcą się narodzić jako ludzie dzieci. Koncepcja ojcostwa jest więc w ogóle nie znana. Stosunku seksualnego nie utożsamia się z prokreacją, nie uznaje się też żadnej więzi rodzinnej między mężem matki a jej dziećmi. Dozwolone są więc kontakty seksualne biologicznego ojca z córką, ale już nie np. siostry z bratem. Oznacza to też, że wszelkie dziedziczenie majątku odbywa się po linii żeńskiej. Mężczyźni właściwie nie posiadają nic, poza rzeczami osobistymi. Właścicielem chaty, w której mieszkają, jest najpierw ich matka albo siostra, a potem żona. Daje to też sporą swobodę kobietom, jeśli chodzi o zrywanie małżeństw — mają prawo po prostu wyrzucić mężczyznę z domu, jeśli przestanie im się podobać. Zazwyczaj plemieniem przewodzi kobieta, która posiada największy majątek i/lub najliczniejszy klan. Starsze kobiety zwykle już za życia zrzekają się całości lub części majątku na rzecz córek, gdy widzą, że te są gotowe przejąć schedę. Często dzieje się to po to, by mężczyzna mógł się wprowadzić do chaty należącej do córki i tym samym ją poślubić.

CIELESNOŚĆ

W kulturze Kilivila, części ciała, które są zakryte są uważane za wstydliwe albo chore. Dlatego zdrowi, młodzi Kilivila pokazują jak najwięcej swego ciała. Cielesność w ogóle stanowi bardzo ważny element kultury plemienia. Kilivila często się dotykają nawzajem, wchodzą w bliski kontakt fizyczny. Nie ma dla nich czegoś takiego jak przestrzeń osobista. Potrafią się bardzo blisko nachylać, wpatrywać z kilkunastu centymetrów, niuchać i nasłuchiwać dźwięków które wydają inni ludzie.

BRAK PRYWATNOŚCI

Członkowie plemienia bardzo dużo czasu spędzają ze sobą — wspólnie jedzą, śpią, polują, oddają się rozrywkom. Chaty w których normalnie mieszkają są duże, jednoizbowe i mieszczą wielu członków klanu danej kobiety. Dlatego też Kilivila nie krępują się brakiem prywatności. Rozmawiają otwarcie przy innych, uprawiają nawet seks.

EMOCJE

U Kilivila wszystko jest publiczne — w tym emocje. Publiczny śmiech, gniew, płacz jest normalnym zjawiskiem. Okazywanie uczuć służy oczyszczeniu. Kilivila rzadko ukrywają to, co czują i jest to traktowane na równi z kłamstwem.

SEKSUALNOŚĆ I MAŁŻEŃSTWO

Ze względu na brak skojarzenia stosunku seksualnego z prokreacją, seks jest czymś uprawianym tylko dla przyjemności lub zacieśnienia więzi między dwójką lub grupą ludzi. Czasem seks jest oferowany w podzięce albo jako część zapłaty. Stosunki homoseksualne są akceptowane. Małżeństwo funkcjonuje jako związek kobiety i mężczyzny, bo Kilivila wierzą, że jest to rodzaj duchowej wspólnoty — żywioły mężczyzny i kobiety się uzupełniają. Zawierane jest w momencie, gdy mężczyzna wprowadza się do chaty kobiety. Niewierność między stałymi partnerami i małżonkami raczej się nie zdarza: kobieta prędzej wyprosi męża z domu i weźmie nowego, niż go zdradzi. Mężczyzna ryzykuje wyrzucenie spod dachu dopuszczając się zdrady, więc też prędzej opuści starą partnerkę i wprowadzi się do nowej. Dziewictwo jest postrzegane jako coś negatywnego — brak dojrzałości i doświadczenia seksualnego. Osoby, które miały mało partnerów seksualnych są uznawane za kiepskich kandydatów na małżonków.

ŚMIERĆ I NAZNACZENIE ŚMIERCIĄ

Śmierć w kulturze Kilivila nie jest postrzegana jako coś złego: tubylcy wierzą, że są duchami obleczonymi w cielesne ciało i po śmierci wracają z powrotem do świata duchów. Ten cykl się powtarza, duchy odradzają się ponownie. Śmierć nie jest więc trwała ani nieodwracalna. Kilivila wierzą, że duchy śmierci upominają się czasem o konkretną osobę, która ma powrócić do świata duchów. Człowiek naznaczony śmiercią musi dobrowolnie udać się do świata duchów, inaczej zmarli zejdą na ziemię i zaczną go szukać, zsyłając nieszczęście tam, gdzie się pojawią. Odbywa się to w trakcie specjalnego rytuału, zwanego **Rytuałem Końca**. Gdy jest kilku naznaczonych, wystarczy, że tylko jeden odda się w ofierze duchom, lecz pozostali muszą wziąć udział w rytuale.

MAHU CZYLI TRZECIA PŁEĆ

Mahu z naczy tyle, co „osoba pośrodku". Nie utożsamia się z płcią męską czy żeńską, jest „trzeciej płci". Może zachowywać się zarówno jak mężczyzna, jak i kobieta. Mahu uważane za wybrańców bogów i często stanowią duchowych przewodników pośród Kilivila. Nie wstępują w związki małżeńskie, gdyż uważa się, że posiadają oba żywioły — żeński i męski. Mahu nie trzeba się urodzić, można się nim stać jak i przestać nim być (najczęściej w trakcie **Rytuału Początku**). Mahu które są biologicznie kobietami najczęściej nie dziedziczą majątku, chyba że zajdą w ciążę — wtedy tracą swój status mahu, ponieważ oznacza to, że duchy uznały mahu za kobietę.

CZAS

Kilivila patrzą na czas inaczej, niż Europejczycy. W ich postrzeganiu jest on cykliczny, a nie liniowy. Jego upływ wyznaczają nie stałe interwały, jak w kalendarzu lub na zegarze, lecz konkretne wydarzenia. Kilivila nie mają więc godzin, dni, miesięcy, lat. Mówią „gdy było ciemno" zamiast „wczoraj w nocy", „gdy huragan zniszczył nasze pole" zamiast „wiosną" oraz „gdy narodził się mój syn" zamiast „dekadę temu". Przywiązują przy tym małą wagę do wierności opisywanych wydarzeń — historie są tak prawdziwe, jak bardzo wierzy w nie osoba je opowiadająca. Z czasem wokół prawdziwych zdarzeń narastają opowieści, wynoszące je do rangi legend i mitów.

WOJNA

Wojna to nietypowy czas dla Kilivila, bo zmieniają się wtedy zasady społeczne i mężczyźni zyskują większą władzę w plemieniu. Najsilniejszy z wojowników przewodzi wtedy plemieniem, a od kobiet oczekuje się, że wesprą i przygotują mężczyzn idących na wyprawę wojenną. Kobiety też walczą, lecz nie wyruszają na wyprawy wojenne — ich obowiązkiem jest bronić majątku. Wyprawy zwykle trwają krótko, bo naruszają normalny porządek rzeczy. Walki są zrytualizowane i bardziej przypominają pojedynki, niż bitwy. Zwykle obie strony wracając z pola walki obwieszczają w swych wioskach zwycięstwo.

ŚWIĘTY CZAS I RYTUAŁY

Święty czas to specjalny czas, zwiastowany przez duchy, w trakcie którego klan (lub całe plemię) odprawia rytuały. Zwykle kończą go **Rytuał Początku** bądź **Rytuał Końca.** Zwyczajem jest, że jeśli klan chce przeprowadzić rytuały w swoim gronie, opuszcza wioskę, zbliżając się w ten sposób do duchów, żyjących w dziczy. Rytuały odbywają się zawsze dwa w tym samym czasie i są ułożone zawsze w tej samej kolejności.

CZAS PRAWDY

RYTUAŁ ŻALU

Prowadzi wojownik Afu.
Uczestnicy zdradzają, czego najbardziej żałują lub do kogo mają żal.

RYTUAŁ PRAGNIENIA

Prowadzi matka Laeli.
Uczestnicy wyznają swoje głębokie pragnienie.

CZAS PLEMIENIA

RYTUAŁ WSPÓLNOTY

Prowadzi łowczyni Ulanni.
Uczestnicy pokazują swoje więzi i swoje oddanie innym członkom plemienia.

RYTUAŁ WŁADZY

Prowadzi wojownik Afu.
Uczestnicy walczą o dominację nad innymi.

CZAS POWOŁANIA

RYTUAŁ WOLNOŚCI

Prowadzi łowczyni Ulanni.
Uczestnicy odrzucają coś lub wyrzekają się czegoś, co ich ogranicza.

RYTUAŁ ODDANIA

Prowadzi matka Laeli.
Uczestnicy rytualnie oddają siebie (swoje ciało, swoją duszę) komuś innemu i zawiązują potężne przymierze.

CZAS PRZEMIAN

RYTUAŁ KOŃCA

Prowadzi szaman Heimanu.
W jego trakcie uczestnicy naznaczeni przez duchy śmierci udają się do lasu by z niego nie wrócić.

RYTUAŁ POCZĄTKU

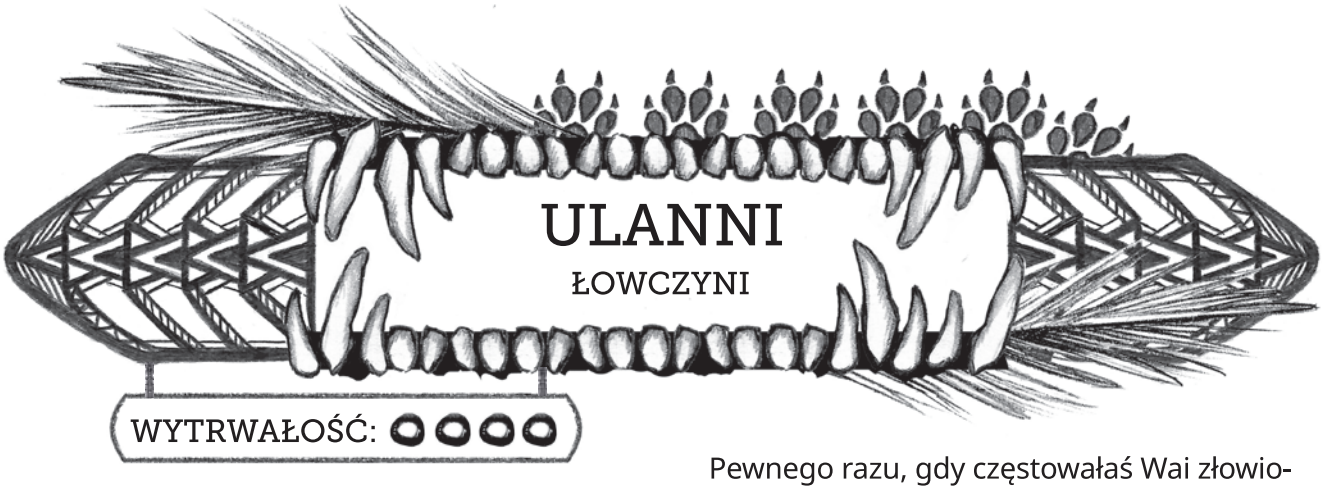
Prowadzi przewodnik Wai.
W jego trakcie uczestnicy składają ofiarę, by narodzić się na nowo.

RYTUAŁ PRAGNIENIA

Do przeprowadzenia tego rytuału potrzebny jest rytualny poczęstunek (owoce, słodycze, alkohol). Niech wszyscy usiądą blisko siebie przy ognisku. Zadbaj o dobrą, kameralną atmosferę. Niech wszyscy poczują się swobodnie. Wszyscy razem z tobą powinni zamknąć oczy, po czym wyobrazić sobie rzecz, której najbardziej pragną. Następnie wyznaj swoje pragnienie i powiedz co byś dała, żeby się spełniło. Nakłoń innych, by poszli w twoje ślady. Każdy niech wypowie swe pragnienie i powie co by oddał, by się spełniło. Każdego, kto wyrzekł pragnienie nakarm przygotowanym pokarmem i powiedz, „oto jest to, czego pragniesz". Każdy, kto wypowiedział już wszystkie swoje pragnienia powinien odejść od ogniska. Rytuał kończy się, gdy zostaniesz przy ognisku sama.

RYTUAŁ ODDANIA

Zbierz chętnych do rytuału w jednym miejscu. Niech każdy wybierze osobę czy osoby, której chce ślubować — czy to przysięgę wierności, zawiązanie braterstwa krwi, związanie swojego losu z drugą osobą czy inną formę więzi, którą ustalą. Niech uklękną przed sobą i niech każde z nich kolejno w jakiś sposób zwiąże się z drugą osobą — czy to przez wypowiedzenie słów przysięgi, wymianę ozdób takich jak pierścienie lub naszyjniki, związanie ze sobą końców swoich ubrań, nacięcie swoich dłoni i złączenie ich w celu wymiany krwi. Następnie powiedz im, by uczynili razem coś, co ich do siebie zbliży. Może być to intymne zbliżenie, wspólne wskoczenie do wody, przeskoczenie przez ogień trzymając się za ręce lub inna czynność, która będzie odpowiednio reprezentować dane przymierze. Wszyscy świadkowie przymierza powinni być blisko, i klęczeć lub siedzieć dookoła uczestników rytuału. Mogą nucić lub śpiewać, jeśli chcą. Rytuał kończy się, gdy wszystkie przymierza zostaną zawarte.



ZARYS

Łowczyni i tropicielka, ciekawa świata i żądna przygód. Pozytywnie nastawiona do świata. Ma odziedziczyć schedę po Laeli, lecz jej charakter jest bardzo odmienny od matki — jest beztroska i unika odpowiedzialności.

TWOJE ŻYCIE

Gdy urodziłaś się, twoja matka, **Laeli**, nadała ci imię znaczące „radosna". Twój duch jest rzeczywiście energiczny, pełny pasji i radości do świata. Masz jednak wrażenie, że Laeli żałuje, że nadała ci takie imię. Chciałaby, żebyś była taka jak ona — spokojna, rozsądna, stawiająca plemię i klan na pierwszym miejscu. A ty chcesz cieszyć się życiem! Odkrywać, co jest za każdą skałą, za każdą rzeką, jak wyglądają inne wyspy niż wasza. Chcesz polować, przeżywać przygody, nawet walczyć. Chcesz spotykać nowych ludzi, poznawać ich lepiej, uprawiać z nimi seks. Chcesz poznać tajemnice ludzi i duchów. Jest tyle rzeczy, które chcesz doświadczyć, że boisz się, że ci życia nie starczy.

Odkąd pamiętasz, dorastałaś z nieco starszym od ciebie **Wai**. Wai nie jest twoim rodzeństwem. Byłaś więc ciekaw skąd się wzięło i czemu mieszka z wami. Było fascynujące — ni to mężczyzna, ni to kobieta. Zastanawiałaś się nawet, jak to jest oddać się przyjemności z mahu, ale nie starczyło ci odwagi, by zaproponować cokolwiek. Status mahu jednak cię onieśmiela — bogowie wszak ciągle patrzą na nie.

Pewnego razu, gdy częstowałaś Wai złowionymi przez siebie rybami, opowiedziało ci historię swego klanu. Gdy Wai było dzieckiem, lecz zanim się urodziłaś, wybuchła wojna między twoim ludem a plemieniem z którego pochodził Wai. Twoi współplemieńcy rzucili klątwę, sprowadzającą śmierć na wszystkich bliskich Wai. Wojownicy napadli na wioskę Wai, palili chaty i mordowali wszystkich, kobiety i dzieci. Z całego plemienia ocalało tylko mahu. Ponoć ówczesny przywódca wojenny, Ku, wystraszył się gniewu bogów i postanowił zabrać dziecko do swego domu. Bogowie i tak go ukarali, wysyłając po niego duchy śmierci, ale nie uczyniło to zadość sprawiedliwości. Wai najbardziej obwiniało za zbrodnię **Heimanu** — tylko szaman władał magią na tyle potężną, by rzucić taką klątwę. Nie wiedziałaś, co czynić z tą wiedzą. Zapewniłaś Wai, że bogowie jeszcze dadzą wam sprawiedliwość, chociaż sama do końca w to nie wierzyłaś. Wai powiedziało wtedy, że chciałoby jakiś przedmiot należący do Heimanu — powiedziało, że skoro Heimanu odebrał jej rodzinę, ono chce odebrać coś jemu. W dowód waszej więzi i tego, że przejęłaś się historią Wai, zakradłaś się do chaty w której mieszkał Heimanu i przyniosłaś koraliki, które leżały przy jego posłaniu. Byłaś tak cicha, że śpiąca nieopodal żona Heimanu, Kaili, nawet się nie poruszyła.

Od tamtej pory znielubiłaś okrutnego szamana Heimanu i życzyłaś mu, by spotkał go słuszny los. Heimanu był zresztą przyjacielem twojej matki i nie lubił cię ani trochę bardziej, niż ona.

Twój konflikt z matką narastał. Pewnego razu, po wielkiej kłótni, Laeli poprosiła swojego męża, **Afu**, by zaczął cię wychowywać, bo sama nie daje sobie rady. Z twojego punktu widzenia, to była jedyna dobra decyzja w jej życiu. Afu był zupełnie inny od Laeli, o wiele bardziej podobny do ciebie — odważny, poszukujący wyzwań, temperamentny. Zaczął cię uczyć polowania i walki. Bardzo ci się to spodobało. Nie rozumiałaś jedynie, co Afu widzi w Laeli. Często, gdy uczył cię czegoś, skarżył się na twoją matkę, prosił, byś nie szła w jej ślady. Dlaczego więc nadal z nią był? Czy rzuciła na niego urok albo zmusiła go (tak silnego, zdecydowanego mężczyznę!), by był z nią? Wiedziałaś, że taki wspaniały mężczyzna zasługuje na kobietę lepszą, niż twoja nudna matka.

Nadeszła susza, która dość mocno dała się we znaki Kilivila. Wielu wtedy zmarło, w tym żona Heimanu, Kaili. Afu poprosił wtedy twoją matkę, by jego brat mógł zamieszkać u was. Matka zgodziła się, chociaż protestowałaś, bo nie lubiłaś nigdy tego starego szamana. Ze wszystkich klanów, susza dotknęła was najmniej — majątek Laeli stał się najbogatszy w plemieniu i szybko została uznana za tą, która przewodzi. Wiedziałaś, co to oznacza — że będzie się jeszcze bardziej rządzić i że będzie jeszcze bardziej wymagająca. Po ceremonii, w której Laeli została przywódcą, przyszło do ciebie Wai. Było całe blade, zatroskałaś się. Wai przyznało się przed tobą, że niedługo przestanie być mahu. Próbowałaś dopytać się dlaczego, ale Wai zaczęło się wykręcać — mówiło, że zawarło pakt z bogami. Wiedząc, że to rzecz święta, nie naciskałaś zbytnio. Może to był błąd.

Gdy była pełnia, Wai obudziło wszystkich w chacie. Powiedziało, że duchy upominają się o Heimanu. Został naznaczony śmiercią. Heimanu pogodził się ze swoim losem, po czym powiedział, że nadszedł święty czas — klan powinien udać się w dzicz, by odprawić rytuały i zbliżyć z duchami. Odniosłaś wrażenie, że to ma związek z dziwnym zachowaniem Wai po suszy, ale nie miałaś jeszcze okazji spytać mahu o co chodzi.

By rozpocząć święty czas, Heimanu musiał postawić wróżbę dla klanu. Wyruszył na klify by się modlić i wkrótce wrócił do plemienia z gotową wróżbą: „Duchy prowadzą ze sobą obcych. Ugośćmy ich i podzielmy się z nimi świętym czasem. Jeśli przyjmą gościnę, bogowie pochwalą naszą gościnność. Jeśli odrzucą, bogowie pochwalą naszą waleczność". Bardzo się ucieszyłaś — to była przygoda, na którą czekałaś! Mogłaś wreszcie spełnić swoje marzenia — pokazać obcym kawałek swego świata i wejrzeć w głąb ichniego. Być może też nadejście obcych zwiastowało inne zmiany — na przykład uniezależnienie się od matki...

RELACJE

LAELI
matka

Bogowie pokarali cię taką matką. Im jesteś starsza, tym ona wydaje się gorsza. I nie jesteś odosobniona w tej opinii — masz wrażenie, że Afu widzi to samo. Gdybyś tylko mogła wpłynąć jakoś na matkę albo wydostać się z jej wpływów. Może święty czas da ci taką możliwość?

HEIMANU
szaman

Nie lubisz brata Afu za to, co zrobił z ludem Wai i za to, że zawsze trzyma stronę twojej matki. Ale jego dni są już policzone, duchy upomniały się o niego. Gdy odejdzie, będzie ci przykro tylko ze względu na Afu.

AFU

wojownik

Wspaniały wojownik, który wiele nauczył cię o życiu. Uwielbiasz jego temperament i czujesz, że jest ci bliski. Pamiętasz wasze wspólne polowanie — szaloną pogoń za ranną zwierzyną, podniecający zapach krwi, tryumf gdy kolejny oszczep ostatecznie obalił zwierzę. Serce waliło ci jak młot ze zmęczenia i radości. Chciałaś, żeby ta chwila trwała wiecznie i byłaś szczęśliwa, że możesz dzielić tę chwilę z nim. Żałujesz, że jest mężem twojej matki — zasługuje na kogoś lepszego. Masz mu właściwie tylko jedno do zarzucenia — brał udział w wyprawie wojennej w której zostało wymordowane plemię Wai. Podejrzewasz jednak, że jako wojownik nie miał wyboru, no i nie mógł oprzeć się magii swego starszego brata.

WAI

przewodnik

Fascynująca osoba. Trochę tajemnicza, co sprawia, że jeszcze bardziej cię intryguje. Chcesz wiedzieć o niej więcej, chcesz się do niej zbliżyć. Nie jesteście podobni do siebie, a jednak coś przyciąga cię do Wai. Nie do końca rozumiesz, czemu Wai lubi twoją matkę. To chyba wdzięczność za to, że Laeli przygarnęła mahu.

ZWYCZAJE PLEMIENIA

MATRYLINEARNOŚĆ

Kilivila wierzą, że kobiety zachodzą w ciążę z duchami, które chcą się narodzić jako ludzie dzieci. Koncepcja ojcostwa jest więc w ogóle nie znana. Stosunku seksualnego nie utożsamia się z prokreacją, nie uznaje się też żadnej więzi rodzinnej między mężem matki a jej dziećmi. Dozwolone są więc kontakty seksualne biologicznego ojca z córką, ale już nie np. siostry z bratem. Oznacza to też, że wszelkie dziedziczenie majątku odbywa się po linii żeńskiej. Mężczyźni właściwie nie posiadają nic, poza rzeczami osobistymi. Właścicielem chaty, w której mieszkają, jest najpierw ich matka albo siostra, a potem żona. Daje to też sporą swobodę kobietom, jeśli chodzi o zrywanie małżeństw — mają prawo po prostu wyrzucić mężczyznę z domu, jeśli przestanie im się podobać. Zazwyczaj plemieniem przewodzi kobieta, która posiada największy majątek i/lub najliczniejszy klan. Starsze kobiety zwykle już za życia zrzekają się całości lub części majątku na rzecz córek, gdy widzą, że te są gotowe przejąć schedę. Często dzieje się to po to, by mężczyzna mógł się wprowadzić do chaty należącej do córki i tym samym ją poślubić.

CIELESNOŚĆ

W kulturze Kilivila, części ciała, które są zakryte są uważane za wstydliwe albo chore. Dlatego zdrowi, młodzi Kilivila pokazują jak najwięcej swego ciała. Cielesność w ogóle stanowi bardzo ważny element kultury plemienia. Kilivila często się dotykają nawzajem, wchodzą w bliski kontakt fizyczny. Nie ma dla nich czegoś takiego jak przestrzeń osobista. Potrafią się bardzo blisko nachylać, wpatrywać z kilkunastu centymetrów, niuchać i nasłuchiwać dźwięków które wydają inni ludzie.

BRAK PRYWATNOŚCI

Członkowie plemienia bardzo dużo czasu spędzają ze sobą — wspólnie jedzą, śpią, polują, oddają się rozrywkom. Chaty w których normalnie mieszkają są duże, jednoizbowe i mieszczą wielu członków klanu danej kobiety. Dlatego też Kilivila nie krępują się brakiem prywatności. Rozmawiają otwarcie przy innych, uprawiają nawet seks.

EMOCJE

U Kilivila wszystko jest publiczne — w tym emocje. Publiczny śmiech, gniew, płacz jest normalnym zjawiskiem. Okazywanie uczuć służy oczyszczeniu. Kilivila rzadko ukrywają to, co czują i jest to traktowane na równi z kłamstwem.

SEKSUALNOŚĆ I MAŁŻEŃSTWO

Ze względu na brak skojarzenia stosunku seksualnego z prokreacją, seks jest czymś uprawianym tylko dla przyjemności lub zacieśnienia więzi między dwójką lub grupą ludzi. Czasem seks jest oferowany w podzięce albo jako część zapłaty. Stosunki homoseksualne są akceptowane. Małżeństwo funkcjonuje jako związek kobiety i mężczyzny, bo Kilivila wierzą, że jest to rodzaj duchowej wspólnoty — żywioły mężczyzny i kobiety się uzupełniają. Zawierane jest w momencie, gdy mężczyzna wprowadza się do chaty kobiety. Niewierność między stałymi partnerami i małżonkami raczej się nie zdarza: kobieta prędzej wyprosi męża z domu i weźmie nowego, niż go zdradzi. Mężczyzna ryzykuje wyrzucenie spod dachu dopuszczając się zdrady, więc też prędzej opuści starą partnerkę i wprowadzi się do nowej. Dziewictwo jest postrzegane jako coś negatywnego — brak dojrzałości i doświadczenia seksualnego. Osoby, które miały mało partnerów seksualnych są uznawane za kiepskich kandydatów na małżonków.

ŚMIERĆ I NAZNACZENIE ŚMIERCIĄ

Śmierć w kulturze Kilivila nie jest postrzegana jako coś złego: tubylcy wierzą, że są duchami obleczonymi w cielesne ciało i po śmierci wracają z powrotem do świata duchów. Ten cykl się powtarza, duchy odradzają się ponownie. Śmierć nie jest więc trwała ani nieodwracalna. Kilivila wierzą, że duchy śmierci upominają się czasem o konkretną osobę, która ma powrócić do świata duchów. Człowiek naznaczony śmiercią musi dobrowolnie udać się do świata duchów, inaczej zmarli zejdą na ziemię i zaczną go szukać, zsyłając nieszczęście tam, gdzie się pojawią. Odbywa się to w trakcie specjalnego rytuału, zwanego **Rytuałem Końca**. Gdy jest kilku naznaczonych, wystarczy, że tylko jeden odda się w ofierze duchom, lecz pozostali muszą wziąć udział w rytuale.

MAHU CZYLI TRZECIA PŁEĆ

Mahu z naczy tyle, co „osoba pośrodku". Nie utożsamia się z płcią męską czy żeńską, jest „trzeciej płci". Może zachowywać się zarówno jak mężczyzna, jak i kobieta. Mahu uważane za wybrańców bogów i często stanowią duchowych przewodników pośród Kilivila. Nie wstępują w związki małżeńskie, gdyż uważa się, że posiadają oba żywioły — żeński i męski. Mahu nie trzeba się urodzić, można się nim stać jak i przestać nim być (najczęściej w trakcie **Rytuału Początku**). Mahu które są biologicznie kobietami najczęściej nie dziedziczą majątku, chyba że zajdą w ciążę — wtedy tracą swój status mahu, ponieważ oznacza to, że duchy uznały mahu za kobietę.

CZAS

Kilivila patrzą na czas inaczej, niż Europejczycy. W ich postrzeganiu jest on cykliczny, a nie liniowy. Jego upływ wyznaczają nie stałe interwały, jak w kalendarzu lub na zegarze, lecz konkretne wydarzenia. Kilivila nie mają więc godzin, dni, miesięcy, lat. Mówią „gdy było ciemno" zamiast „wczoraj w nocy", „gdy huragan zniszczył nasze pole" zamiast „wiosną" oraz „gdy narodził się mój syn" zamiast „dekadę temu". Przywiązują przy tym małą wagę do wierności opisywanych wydarzeń — historie są tak prawdziwe, jak bardzo wierzy w nie osoba je opo-

wiadająca. Z czasem wokół prawdziwych zdarzeń narastają opowieści, wynoszące je do rangi legend i mitów.

WOJNA

Wojna to nietypowy czas dla Kilivila, bo zmieniają się wtedy zasady społeczne i mężczyźni zyskują większą władzę w plemieniu. Najsilniejszy z wojowników przewodzi wtedy plemieniem, a od kobiet oczekuje się, że wesprą i przygotują mężczyzn idących na wyprawę wojenną. Kobiety też walczą, lecz nie wyruszają na wyprawy wojenne — ich obowiązkiem jest bronić majątku. Wyprawy zwykle trwają krótko, bo naruszają normalny porządek rzeczy. Walki są zrytualizowane i bardziej przypominają pojedynki, niż bitwy. Zwykle obie strony wracając z pola walki obwieszczają w swych wioskach zwycięstwo.

ŚWIĘTY CZAS I RYTUAŁY

Święty czas to specjalny czas, zwiastowany przez duchy, w trakcie którego klan (lub całe plemię) odprawia rytuały. Zwykle kończą go **Rytuał Początku** bądź **Rytuał Końca.** Zwyczajem jest, że jeśli klan chce przeprowadzić rytuały w swoim gronie, opuszcza wioskę, zbliżając się w ten sposób do duchów, żyjących w dziczy. Rytuały odbywają się zawsze dwa w tym samym czasie i są ułożone zawsze w tej samej kolejności.

CZAS PRAWDY

RYTUAŁ ŻALU
Prowadzi wojownik Afu.
Uczestnicy zdradzają, czego najbardziej żałują lub do kogo mają żal.

RYTUAŁ PRAGNIENIA
Prowadzi matka Laeli.
Uczestnicy wyznają swoje głębokie pragnienie.

CZAS PLEMIENIA

RYTUAŁ WSPÓLNOTY
Prowadzi łowczyni Ulanni.
Uczestnicy pokazują swoje więzi i swoje oddanie innym członkom plemienia.

RYTUAŁ WŁADZY
Prowadzi wojownik Afu.
Uczestnicy walczą o dominację nad innymi.

CZAS POWOŁANIA

RYTUAŁ WOLNOŚCI
Prowadzi łowczyni Ulanni.
Uczestnicy odrzucają coś lub wyrzekają się czegoś, co ich ogranicza.

RYTUAŁ ODDANIA
Prowadzi matka Laeli.
Uczestnicy rytualnie oddają siebie (swoje ciało, swoją duszę) komuś innemu i zawiązują potężne przymierze.

CZAS PRZEMIAN

RYTUAŁ KOŃCA
Prowadzi szaman Heimanu.
W jego trakcie uczestnicy naznaczeni przez duchy śmierci udają się do lasu by z niego nie wrócić.

RYTUAŁ POCZĄTKU
Prowadzi przewodnik Wai.
W jego trakcie uczestnicy składają ofiarę, by narodzić się na nowo.

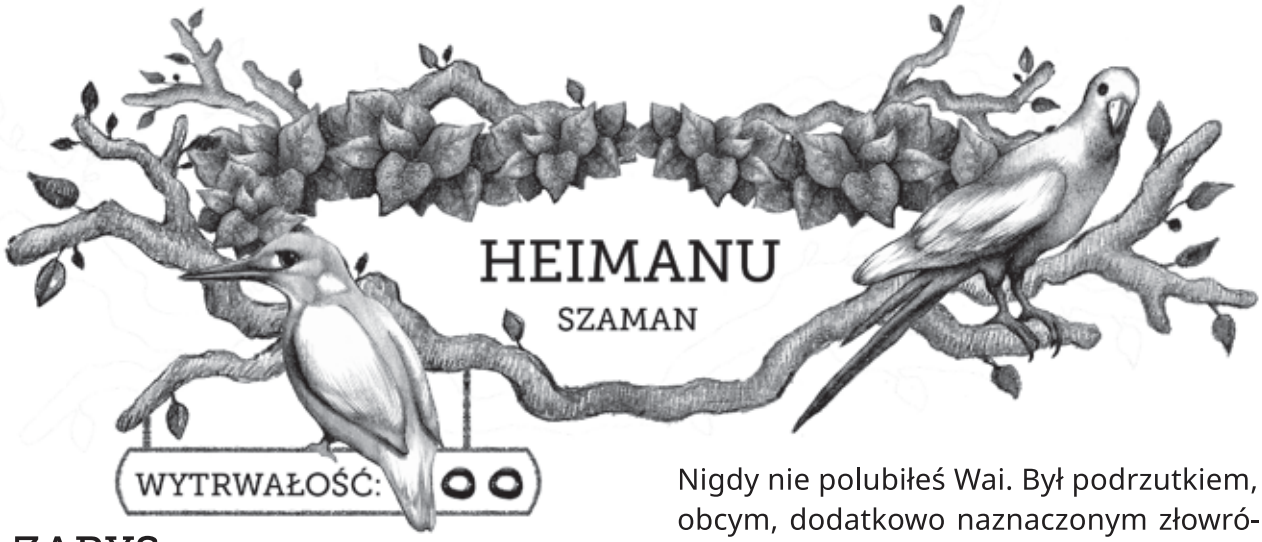
RYTUAŁ WSPÓLNOTY

Zbierz osoby, z którymi chcesz przeprowadzić ten rytuał. Wybierz jedną, która wydaje ci się najbardziej lubiana. Zawiąż jej oczy opaską i poproś ją, by zdała się na łaskę pozostałych. Najlepiej, by stojąc, powoli opadła do tyłu i dała się pochwycić w ręce pozostałych uczestników rytuału. Nakłoń wszystkich, by dotykali, przytulali i splatali

swoje ciała z tą osobą. Zacznij jej szeptać do ucha, co najbardziej w niej cenisz — niech inni uczynią to samo. Gdy uznasz, że już starczy, zdejmij opaskę i zawiąż oczy kolejnej osobie. Poczynajcie z nią tak samo, jak czyniono z poprzednią osobą. Powtórzcie to na każdym z uczestników rytuału. Ty powinnaś być ostatnia.

RYTUAŁ WOLNOŚCI

Zbierz inne osoby, z którymi chcesz przeprowadzić rytuał wokół ogniska lub nad wodą. Niech każdy przygotuje lub znajdzie rzecz, która reprezentuje jego ograniczenie. Zacznijcie się nawzajem nakręcać przez pohukiwanie, klaskanie lub podskakiwanie, by rozpocząć ekstatyczny taniec. W trakcie tańca zacznijcie zrzucać z siebie rzeczy — ubrania, ozdoby. Wrzuć element symbolizujący twoje ograniczenie do ognia lub do wody, by przepadł. Wykrzycz na głos, co odrzucasz słowami „Wyrzekam się…". Niech inne osoby uczestniczące w rytuale podążą za twoim przykładem i wrzucą do ognia lub wody swoje symbole ograniczenia i wyrzekną się tego, co ich pęta. Dopóki nie wyrzucą przedmiotu, muszą kontynuować szalone, ekstatyczne pląsy. Gdy wyrzucą przedmiot, mogą opuścić tańczących i spocząć nieopodal. Rytuał kończy się, gdy wszyscy spoczną.



ZARYS

Stary, doświadczony doradca i znachor. Starszy brat Afu. Mieszka wraz z klanem Laeli, korzystając z jej gościnności. Jest strażnikiem tradycji i zwyczajów, traktuje je najpoważniej ze wszystkich. Spoczywa nad nim pewne fatum.

TWOJE ŻYCIE

Gdy się urodziłeś, matka nadała ci imię „śpiewający ptak". Twój głos miał być niczym trel — kojący i przynoszący pokój innym. Nic więc dziwnego, że zostałeś szamanem i znachorem, dbającym o ciało i ducha Kilivila. Twój głos też miał przypominać o tradycji i zwyczajach, świętych dla twego ludu.

Po tym, jak zostałeś mężem Kaili, wybuchła wojna z innym plemieniem Kilivila i wróżby nie wydawały się pomyślne. Twój młodszy brat **Afu** namówił cię więc byś pokazał mu, jak rzucić klątwę, sprowadzającą śmierć na wroga. Magia, którą nauczyłeś brata była potężna — tamte plemię zostało zniszczone, co rzadko zdarza się na wojnie Kilivila. Słyszałeś plotki, że sam Afu z lubością palił chaty i dobijał wrogów, jakby wstąpił w niego zły duch. Taka widać była cena magii, której od ciebie zażądał. Z tamtego plemienia ocalało tylko mahu imieniem **Wai** — wasz ówczesny przywódca wojenny, Ku postanowił zabrać dziecko do swego domu nie pytając pierw żony **Laeli** o zdanie. Ryzykował gniew Laeli, ale widać kochała go mocno, bo wybaczyła mu ujmę.

Nigdy nie polubiłeś Wai. Był podrzutkiem, obcym, dodatkowo naznaczonym złowróżebną magią. Żałowałeś, że dziecko nie zginęło. Gdy pewnego dnia zginęły ci zioła i talizmany, zacząłeś podejrzewać, że Wai wykorzystuje swą więź z bogami, by parać się magią. Nie odważyłeś się rzucić oskarżenia — plemię ceniło sobie to, że pośród nich jest mahu.

Gdy Afu i Ku wrócili z wyprawy łowieckiej, Ku ledwo trzymał się na nogach. Trapiły go złe duchy, nie był w stanie wiele mówić. Afu opisał ci co się stało w trakcie wyprawy — Ku źle wybrał ścieżkę i trafił na cmentarzysko — miejsce, do którego udawali się Kilivila w Rytuale Końca. Uznałeś, że rozzłościł tym duchy, które naznaczyły go śmiercią.

Po tym, jak Ku odszedł w Rytuale Końca, Afu przyszedł do ciebie zapytać się, czy to prawda, że Laeli przyniosła pecha Ku i dlatego duchy zabrały go do siebie. Zacząłeś się nad tym zastanawiać i pytać innych szamanów plemienia. Coś musiało być na rzeczy, bo wkrótce inni mężczyźni przestali się interesować Laeli. Na szczęście zwróciła się ona z prośbą do ciebie o odczynienie uroku. Twoja magia podziałała. Gdy tylko Afu wrócił z polowania, zaczął obdarowywać ją podarkami. Wkrótce Afu wprowadził się do chaty Laeli.

Potem Laeli urodziła **Ulanni**. Dziewczyna okazała się być dla matki trudną córką o niespokojnym duchu. Współczułeś Laeli — domyślałeś się, przez co musi przechodzić, bo młoda dziewczyna była po prostu nieznośnia i grała ci na nerwach. Wreszcie Laeli nie wytrzymała i poprosiła Afu, by to

on zaczął uczyć jej córkę. W rezultacie powstała między nimi więź silniejsza, niż zwykle między córką a mężem jej matki.

Nadeszła susza, która dość mocno dała się we znaki Kilivila. Wielu wtedy zmarło, w tym twoja ukochana żona, Kaili. Twój dobry brat Afu poprosił wtedy Laeli, byś mógł zamieszkać z nimi, jako część ich klanu. Na dodatek ze wszystkich klanów, susza dotknęła was najmniej — majątek Laeli stał się najbogatszy w plemieniu i została uznana za tą, która przewodzi. Było to jednak marną osłodą po stracie Kaili. Zacząłeś pytać bogów co sprawiło, że zabrali ją do siebie. Na próżno. Odniosłeś wrażenie, że cię opuścili. Zacząłeś słabnąć tak na ciele, jak i na umyśle. Co sprowadziło na ciebie ich gniew?

Gdy była pełnia, Wai obudziło wszystkich w chacie. Powiedziało, że duchy upominają się o ciebie. Ze zgrozą zrozumiałeś, że zostałeś naznaczony śmiercią! Nie wiedziałeś, co zrobić. Zacząłeś się zastanawiać, czy jest coś, co możesz zrobić, by jeszcze przebłagać duchy. Uznałeś, że jedyny sposób, to ogłosić święty czas — klan powinien udać się w dzicz, by odprawić rytuały i zbliżyć z duchami. Liczyłeś, że w trakcie świętego czasu znajdziesz jakieś rozwiązanie.

Miałeś jednak problem. By rozpocząć święty czas, potrzebowałeś postawić wróżbę dla klanu. Duchy nie zsyłały jednak żadnego natchnienia. Udałeś się więc do klify by modlić się i czekać na natchnienie. Wtedy zobaczyłeś ich — małe, odległe sylwetki zsiadające z wielkiej, dziwacznej łodzi bez żagli. Przybysze. Obcy. To była twoja szansa na przebłaganie duchów. Wróciłeś do plemienia z gotową wróżbą: „Duchy prowadzą ze sobą obcych. Ugośćmy ich i podzielmy się z nimi świętym czasem. Jeśli przyjmą gościnę, bogowie pochwalą naszą gościnność. Jeśli odrzucą, bogowie pochwalą naszą waleczność".

RELACJE

LAELI
matka

Przyjaciółka i dobra przywódczyni. Starasz się ją wspierać w trudnych decyzjach. Współczujesz jej sytuacji z trudną córką. Masz też wrażenie, że między nią i Afu jest gorzej niż kiedyś. Musisz z nimi o tym porozmawiać — inaczej klan wam się rozpadnie.

ULANNI
łowczyni

Ta dziewczyna to same kłopoty. Tak różna od matki, że to aż dziwne. Nieodpowiedzialna i pochopna. Masz wrażenie, że ma zły wpływ na Afu — może próbuje go uwieść? W pewnym momencie będziesz musiał się skonfrontować z dziewczyną w tej sprawie. Zastanawiasz się, jak to się stało, że dziewczyna taka jest. Podejrzewasz zły wpływ Wei... albo nawet magię.

AFU
wojownik

Ukochany, młodszy brat. Czasem zbyt temperamentny, podejmuje złe decyzje, ale kochasz go mimo wad. Podpora plemienia. Dlatego martwi cię jego słabnąca relacja z Laeli. Masz wrażenie, że jest za bardzo zapatrzony w Ulanni, stąd te kłopoty.

WAI
przewodnik

Wzięcie mahu do wioski było błędem Ku, za który prawdopodobnie zapłacił życiem. Najchętniej pozbyłbyś się Wai w jakiś sposób, ale czujesz, że i ludzie i duchy są po stronie mahu. To napawa cię strachem. Gdyby jednak jakoś udało się przekonać albo zmusić Wai do przyznania się co zrobiło...

ZWYCZAJE PLEMIENIA

MATRYLINEARNOŚĆ

Kilivila wierzą, że kobiety zachodzą w ciążę z duchami, które chcą się narodzić jako ludzie dzieci. Koncepcja ojcostwa jest więc w ogóle nie znana. Stosunku seksualnego nie utożsamia się z prokreacją, nie uznaje się też żadnej więzi rodzinnej między mężem matki a jej dziećmi. Dozwolone są więc kontakty seksualne biologicznego ojca z córką, ale już nie np. siostry z bratem. Oznacza to też, że wszelkie dziedziczenie majątku odbywa się po linii żeńskiej. Mężczyźni właściwie nie posiadają nic, poza rzeczami osobistymi. Właścicielem chaty, w której mieszkają, jest najpierw ich matka albo siostra, a potem żona. Daje to też sporą swobodę kobietom, jeśli chodzi o zrywanie małżeństw — mają prawo po prostu wyrzucić mężczyznę z domu, jeśli przestanie im się podobać. Zazwyczaj plemieniem przewodzi kobieta, która posiada największy majątek i/lub najliczniejszy klan. Starsze kobiety zwykle już za życia zrzekają się całości lub części majątku na rzecz córek, gdy widzą, że te są gotowe przejąć schedę. Często dzieje się to po to, by mężczyzna mógł się wprowadzić do chaty należącej do córki i tym samym ją poślubić.

CIELESNOŚĆ

W kulturze Kilivila, części ciała, które są zakryte są uważane za wstydliwe albo chore. Dlatego zdrowi, młodzi Kilivila pokazują jak najwięcej swego ciała. Cielesność w ogóle stanowi bardzo ważny element kultury plemienia. Kilivila często się dotykają nawzajem, wchodzą w bliski kontakt fizyczny. Nie ma dla nich czegoś takiego jak przestrzeń osobista. Potrafią się bardzo blisko nachylać, wpatrywać z kilkunastu centymetrów, niuchać i nasłuchiwać dźwięków które wydają inni ludzie.

BRAK PRYWATNOŚCI

Członkowie plemienia bardzo dużo czasu spędzają ze sobą — wspólnie jedzą, śpią, polują, oddają się rozrywkom. Chaty w których normalnie mieszkają są duże, jednoizbowe i mieszczą wielu członków klanu danej kobiety. Dlatego też Kilivila nie krępują się brakiem prywatności. Rozmawiają otwarcie przy innych, uprawiają nawet seks.

EMOCJE

U Kilivila wszystko jest publiczne — w tym emocje. Publiczny śmiech, gniew, płacz jest normalnym zjawiskiem. Okazywanie uczuć służy oczyszczeniu. Kilivila rzadko ukrywają to, co czują i jest to traktowane na równi z kłamstwem.

SEKSUALNOŚĆ I MAŁŻEŃSTWO

Ze względu na brak skojarzenia stosunku seksualnego z prokreacją, seks jest czymś uprawianym tylko dla przyjemności lub zacieśnienia więzi między dwójką lub grupą ludzi. Czasem seks jest oferowany w podzięce albo jako część zapłaty. Stosunki homoseksualne są akceptowane. Małżeństwo funkcjonuje jako związek kobiety i mężczyzny, bo Kilivila wierzą, że jest to rodzaj duchowej wspólnoty — żywioły mężczyzny i kobiety się uzupełniają. Zawierane jest w momencie, gdy mężczyzna wprowadza się do chaty kobiety. Niewierność między stałymi partnerami i małżonkami raczej się nie zdarza: kobieta prędzej wyprosi męża z domu i weźmie nowego, niż go zdradzi. Mężczyzna ryzykuje wyrzucenie spod dachu dopuszczając się zdrady, więc też prędzej opuści starą partnerkę i wprowadzi się do nowej. Dziewictwo jest postrzegane jako coś negatywnego — brak dojrzałości i doświadczenia seksualnego. Osoby, które miały mało partnerów seksualnych są uznawane za kiepskich kandydatów na małżonków.

ŚMIERĆ I NAZNACZENIE ŚMIERCIĄ

Śmierć w kulturze Kilivila nie jest postrzegana jako coś złego: tubylcy wierzą, że są duchami obleczonymi w cielesne ciało i po śmierci wracają z powrotem do świata duchów. Ten cykl się powtarza, duchy odradzają się ponownie. Śmierć nie jest więc trwała ani nieodwracalna. Kilivila wierzą, że duchy śmierci upominają się czasem o konkretną osobę, która ma powrócić do świata duchów. Człowiek naznaczony śmiercią musi dobrowolnie udać się do świata duchów, inaczej zmarli zejdą na ziemię i zaczną go szukać, zsyłając nieszczęście tam, gdzie się pojawią. Odbywa się to w trakcie specjalnego rytuału, zwanego **Rytuałem Końca**. Gdy jest kilku naznaczonych, wystarczy, że tylko jeden odda się w ofierze duchom, lecz pozostali muszą wziąć udział w rytuale.

MAHU CZYLI TRZECIA PŁEĆ

Mahu z naczy tyle, co „osoba pośrodku". Nie utożsamia się z płcią męską czy żeńską, jest „trzeciej płci". Może zachowywać się zarówno jak mężczyzna, jak i kobieta. Mahu uważane za wybrańców bogów i często stanowią duchowych przewodników pośród Kilivila. Nie wstępują w związki małżeńskie, gdyż uważa się, że posiadają oba żywioły — żeński i męski. Mahu nie trzeba się urodzić, można się nim stać jak i przestać nim być (najczęściej w trakcie **Rytuału Początku**). Mahu które są biologicznie kobietami najczęściej nie dziedziczą majątku, chyba że zajdą w ciążę — wtedy tracą swój status mahu, ponieważ oznacza to, że duchy uznały mahu za kobietę.

CZAS

Kilivila patrzą na czas inaczej, niż Europejczycy. W ich postrzeganiu jest on cykliczny, a nie liniowy. Jego upływ wyznaczają nie stałe interwały, jak w kalendarzu lub na zegarze, lecz konkretne wydarzenia. Kilivila nie mają więc godzin, dni, miesięcy, lat. Mówią „gdy było ciemno" zamiast „wczoraj w nocy", „gdy huragan zniszczył nasze pole" zamiast „wiosną" oraz „gdy narodził się mój syn" zamiast „dekadę temu". Przywiązują przy tym małą wagę do wierności opisywanych wydarzeń — historie są tak prawdziwe, jak bardzo wierzy w nie osoba je opowiadająca. Z czasem wokół prawdziwych zdarzeń narastają opowieści, wynoszące je do rangi legend i mitów.

WOJNA

Wojna to nietypowy czas dla Kilivila, bo zmieniają się wtedy zasady społeczne i mężczyźni zyskują większą władzę w plemieniu. Najsilniejszy z wojowników przewodzi wtedy plemieniem, a od kobiet oczekuje się, że wesprą i przygotują mężczyzn idących na wyprawę wojenną. Kobiety też walczą, lecz nie wyruszają na wyprawy wojenne — ich obowiązkiem jest bronić majątku. Wyprawy zwykle trwają krótko, bo naruszają normalny porządek rzeczy. Walki są zrytualizowane i bardziej przypominają pojedynki, niż bitwy. Zwykle obie strony wracając z pola walki obwieszczają w swych wioskach zwycięstwo.

ŚWIĘTY CZAS I RYTUAŁY

Święty czas to specjalny czas, zwiastowany przez duchy, w trakcie którego klan (lub całe plemię) odprawia rytuały. Zwykle kończą go **Rytuał Początku** bądź **Rytuał Końca.** Zwyczajem jest, że jeśli klan chce przeprowadzić rytuały w swoim gronie, opuszcza wioskę, zbliżając się w ten sposób do duchów, żyjących w dziczy. Rytuały odbywają się zawsze dwa w tym samym czasie i są ułożone zawsze w tej samej kolejności.

CZAS PRAWDY

RYTUAŁ ŻALU

Prowadzi wojownik Afu.
Uczestnicy zdradzają, czego najbardziej żałują lub do kogo mają żal.

RYTUAŁ PRAGNIENIA

Prowadzi matka Laeli.
Uczestnicy wyznają swoje głębokie pragnienie.

CZAS PLEMIENIA

RYTUAŁ WSPÓLNOTY

Prowadzi łowczyni Ulanni.
Uczestnicy pokazują swoje więzi i swoje oddanie innym członkom plemienia.

RYTUAŁ WŁADZY

Prowadzi wojownik Afu.
Uczestnicy walczą o dominację nad innymi.

CZAS POWOŁANIA

RYTUAŁ WOLNOŚCI

Prowadzi łowczyni Ulanni.
Uczestnicy odrzucają coś lub wyrzekają się czegoś, co ich ogranicza.

RYTUAŁ ODDANIA

Prowadzi matka Laeli.
Uczestnicy rytualnie oddają siebie (swoje ciało, swoją duszę) komuś innemu i zawiązują potężne przymierze.

CZAS PRZEMIAN

RYTUAŁ KOŃCA

Prowadzi szaman Heimanu.
W jego trakcie uczestnicy naznaczeni przez duchy śmierci udają się do lasu by z niego nie wrócić.

RYTUAŁ POCZĄTKU

Prowadzi przewodnik Wai.
W jego trakcie uczestnicy składają ofiarę, by narodzić się na nowo.

RYTUAŁ KOŃCA

Przygotuj naczynie z wodą śmierci. Zbierz wszystkich dookoła. Ogłoś, iż dana osoba została naznaczona śmiercią i musi was opuścić. Niech osoba naznaczona śmiercią rozda wszystkie swoje doczesne dobra. Spytaj się osoby naznaczonej, czy ma jakąkolwiek ostatnią prośbę. Jeśli ma, spełnij jej ostatnie życzenie jeśli jest to wykonalne. Niech naznaczona osoba pożegna się z wszystkimi zgromadzonymi. Następnie, podaj jej do wypicia wodę śmierci, po wypiciu której żadnemu z was nie wolno się odezwać do odsyłanej osoby, ani jej nie wolno odezwać się do was. Niech odwróci się i wyruszy w las, z którego nie wolno już jej ponownie wrócić. Niech nikt się nie odzywa ani nie rusza z kręgu do momentu, w którym przestaniecie słyszeć kroki odchodzącej osoby.

ZNACHOR

Jesteś znachorem plemienia. Jeśli ktoś zostanie ranny, możesz go opatrzyć i wystawić mu diagnozę (patrz: LECZENIE).

- Przeczytaj tę informację dopiero, gdy zbadasz **WOLFGANGA HORSTA**:

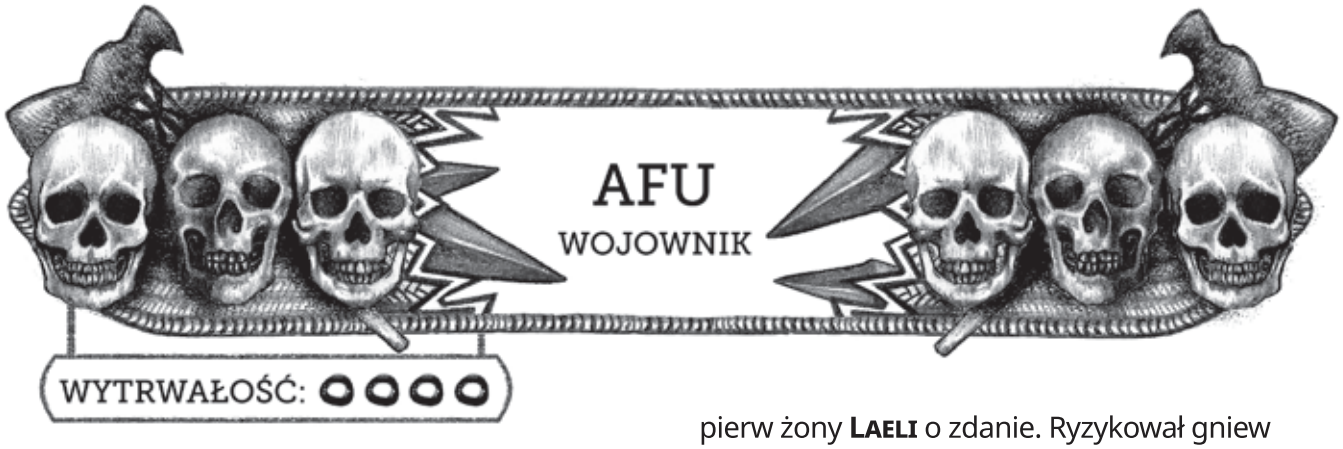
Ten człowiek jest bardzo chory. Być może jedynak da się oszukać duchy, które zaległy mu w płucach. Jeśli chory przystąpi do Rytuału Początku, po czym symbolicznie umrze i narodzi się ponownie jako członek plemienia, być może duchy zostawią go w spokoju. Z drugiej strony, może też przystąpić do Rytuału Końca.

- Przeczytaj tę informację dopiero, gdy zbadasz **ADELĘ HORST**:

Ten mężczyzna jest już stary i słaby. Czujesz, że złe duchy tkwią w jego lędźwiach, odbierając mu jego męskość.

- Przeczytaj tę informację dopiero, gdy zbadasz **JOHANNA LORENZA**:

Ta kobieta jest okazem zdrowia. Dziwi cię tylko, że nigdy nie urodziła dzieci. W tym wieku powinna już mieć gromadkę, jest przecież płodna i ma szeroką miednicę.



ZARYS

Gorącokrwisty wojownik. Mąż Laeli. Silny, odważny, ciągle poszukujący wyzwań. Wierzy w prawo silniejszego. Nie boi się wypowiadać swojego zdania na głos.

TWOJE ŻYCIE

Gdy się urodziłeś, matka od razu poznała się na twoim duchu i nadała ci imię „gorący". Dokładnie taki jesteś — gorącokrwisty, gniewny, silny i odważny, fascynujący niczym tańczący płomień. Niczym lawa, która wypływając z wulkanu nie pyta, którą ma obrać ścieżkę i nie zatrzymuje się, dopóki nie ukoi swego gniewu w oceanie. Masz jednak coś więcej, coś, czego nie ma wielu Kilivila — spryt i przebiegłość. Umiesz walczyć nie tylko siłą, ale również podstępem.

Wybuchła wojna z innym plemieniem Kilivila i wróżby nie wydawały się pomyślne. Namówiłeś więc szamana **Heimanu**, twojego starszego brata by pokazał ci, jak rzucić klątwę, sprowadzającą śmierć na wroga. Magia, której cię nauczył brat była potężna — tamte plemię zostało zniszczone, co rzadko zdarza się na wojnie Kilivila. Sam z lubością byłeś na czele tych, którzy palili chaty i dobijali przeciwników, być może trochę ze wstydu — by inni nie dowiedzieli się, że wygrałeś nie czystą siłą, ale podstępem. Ocalało tylko mahu imieniem **Wai** — wasz ówczesny przywódca wojenny, Ku powiedział, że nie godzi się zabijać dziecka, naznaczonego przez bogów. Ku postanowił zabrać dziecko do swego domu nie pytając pierw żony **Laeli** o zdanie. Ryzykował gniew Laeli, ale widać kochała go mocno, bo wybaczyła mu ujmę.

Laeli była bogata i bardzo ci się podobała. Pragnąłeś mieć taką żonę jak ona. Byłeś wojownikiem, przywykłym do wyzwań, zacząłeś się więc zastanawiać, jak odebrać ją Ku. Mogłeś wyzwać go na pojedynek, ale był od ciebie silniejszy, a poza tym podejrzewałeś, że zwykłym pokazem siły nie odwrócisz uwagi Laeli od niego. Poszedłeś więc do chaty należącej do Kaili, z którą mieszkał Heimanu. Podkradłeś bratu zioła i talizmany, a potem z ich pomocą sporządziłeś eliksir z truchła ubitego zwierzęcia, który miał przyzwać duchy śmierci. W trakcie polowania, skropiłeś nim Ku, gdy spał.

Gdy Ku zapadł na chorobę, nie był w stanie wiele mówić. Wystarczyło więc umiejętnie opisać to, co stało się na polowaniu, by Heimanu sam doszedł do wniosku, że Ku jest naznaczony śmiercią. Gdy Ku poczuł się trochę lepiej, jego los i tak był już przypieczętowany. Po tym, jak Ku odszedł w Rytuale Końca, nie poszedłeś od razu do Laeli. Najpierw sprytnie zapytałeś się Heimanu, czy to prawda, że Laeli przyniosła pecha Ku i dlatego duchy zabrały go do siebie. Plotka powstała w ten sposób sama się zaczęła rozchodzić. Wkrótce inni mężczyźni przestali się interesować Laeli. Dopiero, gdy zwróciła się ona z prośbą do Heimanu o odczynienie uroku, wspaniałomyślnie zacząłeś obdarowywać ją prezentami. W ten sposób zdobyłeś ją dla siebie.

Potem Laeli urodziła **Ulanni**. Dziewczyna okazała się być dla matki trudną córką

o niespokojnym duchu. Ty jednak z miejsca ją polubiłeś - wasze duchy są do siebie bardzo podobne. Laeli zaczęła prosić ciebie, żebyś to ty zaczął uczyć jej córkę. Zrobiłeś to z ochotą. Z czasem zorientowałeś się, że ze względu na to podobieństwo, lubisz Ulanni bardziej niż Laeli. W twoich lędźwiach zrodziło się pożądanie do tej pięknej, energicznej dziewczyny. Wiedziałeś, że Ulanni odziedziczy majątek po matce. Wystarczyło więc zaskarbić sobie sympatię Ulanni — nawet, jeśli jej matka wyrzuci cię z domu, Ulanni przyjmie cię z powrotem, gdy tylko będzie głową klanu. Zacząłeś podsycać niechęć matki do córki. Kropla zaczęła drążyć skałę.

Nadeszła susza, która dość mocno dała się we znaki Kilivila. Wielu wtedy zmarło, w tym żona Heimanu, Kaili. Poprosiłeś wtedy Laeli, by twój brat mógł zamieszkać z wami, jako część waszego klanu. Nie znosiłeś prosić o nic Laeli, czułeś się wtedy taki zależny od niej, bezsilny. Jak dziecko, a nie jak mężczyzna. Na dodatek ze wszystkich klanów, susza dotknęła was najmniej — majątek Laeli stał się najbogatszy w plemieniu i została uznana za tą, która przewodzi. Byłeś dumny z tego, że jesteś mężem Laeli, ale w głębi ducha to ty chciałeś przewodzić. Wiedziałeś jednak, że w tradycji Kilivila mogło się to stać tylko w trakcie wojny. Innym sposobem było posiąść za żonę młodziutką, niedoświadczoną Ulanni i podejmować decyzje za nią.

Gdy była pełnia, Wai obudziło wszystkich w chacie. Powiedziało, że duchy upominają się o Heimanu. Został naznaczony śmiercią. Heimanu pogodził się ze swoim losem, po czym powiedział, że nadszedł święty czas — klan powinien udać się w dzicz, by odprawić rytuały i zbliżyć z duchami.

By rozpocząć święty czas, Heimanu musiał postawić wróżbę dla klanu. Wyruszył na klify by się modlić i wkrótce wrócił do plemienia z gotową wróżbą: „Duchy prowadzą ze ze sobą obcych. Ugośćmy ich i podzielmy się z nimi świętym czasem. Jeśli przyjmą gościnę, bogowie pochwalą naszą gościnność. Jeśli odrzucą, bogowie pochwalą naszą waleczność". Doskonale, właśnie tego potrzebowałeś — okazji, by rzeczy w klanie uległy zmianom. Oczywiście podstępem, jak zawsze — bez prowokowania wojny, chyba, że sami zaczną. Ważne jest też to, że znając Ulanni, będzie zachwycona obcymi. To szansa by zaimponować jej i owinąć wokół palca.

RELACJE

LAELI
matka

Kiedyś ją naprawdę kochałeś, wszak zrobiłeś wiele by z nią być. Teraz jednak liczy się dla ciebie tylko jej majątek i władza w plemieniu. Jeśli wszystko dobrze pójdzie, Ulanni ją zastąpi. To nie jest tak, że nienawidzisz Laeli, po prostu nie jesteś z nią szczęśliwy i nie pozwolisz, by stała na twojej drodze do szczęścia.

ULANNI
łowczyni

Ta dziewczyna już wkrótce będzie twoja. Uczynisz ją przywódczynią i będziesz rządził w jej imieniu. Musisz ją tylko przekonać, że sama tego chce. Rytuały świętego czasu są dobrym momentem, by przypieczętować swoją więź z Ulanni i skłonić ją do działań przeciw matce.

HEIMANU
szaman

Twój starszy brat. Trochę naiwny, lecz zawsze wierny, zawsze pomocny. Boli cię to, że musi odejść. Może jest jakiś sposób by mu pomóc? Niestety jest chyba zbyt wierny zasadom plemienia, by próbować oszustwa, ale może da się to zmienić?

WAI
przewodnik

Wiecznie przypomina ci o zbrodni sprzed laty samym swoim istnieniem. Ma też zbyt duży wpływ na Ulanni. Wei to problem, ale ważniejsza jest sprawa z Laeli i Ulanni. Gdy uda ci się to rozwiązać, będziesz miał dość władzy, by zrobić coś z Wei. Oczywistym sojusznikiem przeciw mahu jest twój brat, który go szczerze nie znosi.

ZWYCZAJE PLEMIENIA

MATRYLINEARNOŚĆ

Kilivila wierzą, że kobiety zachodzą w ciążę z duchami, które chcą się narodzić jako ludzie dzieci. Koncepcja ojcostwa jest więc w ogóle nie znana. Stosunku seksualnego nie utożsamia się z prokreacją, nie uznaje się też żadnej więzi rodzinnej między mężem matki a jej dziećmi. Dozwolone są więc kontakty seksualne biologicznego ojca z córką, ale już nie np. siostry z bratem. Oznacza to też, że wszelkie dziedziczenie majątku odbywa się po linii żeńskiej. Mężczyźni właściwie nie posiadają nic, poza rzeczami osobistymi. Właścicielem chaty, w której mieszkają, jest najpierw ich matka albo siostra, a potem żona. Daje to też sporą swobodę kobietom, jeśli chodzi o zrywanie małżeństw — mają prawo po prostu wyrzucić mężczyznę z domu, jeśli przestanie im się podobać. Zazwyczaj plemieniem przewodzi kobieta, która posiada największy majątek i/lub najliczniejszy klan. Starsze kobiety zwykle już za życia zrzekają się całości lub części majątku na rzecz córek, gdy widzą, że te są gotowe przejąć schedę. Często dzieje się to po to, by mężczyzna mógł się wprowadzić do chaty należącej do córki i tym samym ją poślubić.

CIELESNOŚĆ

W kulturze Kilivila, części ciała, które są zakryte są uważane za wstydliwe albo chore. Dlatego zdrowi, młodzi Kilivila pokazują jak najwięcej swego ciała. Cielesność w ogóle stanowi bardzo ważny element kultury plemienia. Kilivila często się dotykają nawzajem, wchodzą w bliski kontakt fizyczny. Nie ma dla nich czegoś takiego jak przestrzeń osobista. Potrafią się bardzo blisko nachylać, wpatrywać z kilkunastu centymetrów, niuchać i nasłuchiwać dźwięków które wydają inni ludzie.

BRAK PRYWATNOŚCI

Członkowie plemienia bardzo dużo czasu spędzają ze sobą — wspólnie jedzą, śpią, polują, oddają się rozrywkom. Chaty w których normalnie mieszkają są duże, jednoizbowe i mieszczą wielu członków klanu danej kobiety. Dlatego też Kilivila nie krępują się brakiem prywatności. Rozmawiają otwarcie przy innych, uprawiają nawet seks.

EMOCJE

U Kilivila wszystko jest publiczne — w tym emocje. Publiczny śmiech, gniew, płacz jest normalnym zjawiskiem. Okazywanie uczuć służy oczyszczeniu. Kilivila rzadko ukrywają to, co czują i jest to traktowane na równi z kłamstwem.

SEKSUALNOŚĆ I MAŁŻEŃSTWO

Ze względu na brak skojarzenia stosunku seksualnego z prokreacją, seks jest czymś uprawianym tylko dla przyjemności lub zacieśnienia więzi między dwójką lub grupą ludzi. Czasem seks jest oferowany w podzięce albo jako część zapłaty. Stosunki homoseksualne są akceptowane. Małżeństwo funkcjonuje jako związek kobiety i mężczyzny, bo Kilivila wierzą, że jest to rodzaj du-

chowej wspólnoty — żywioły mężczyzny i kobiety się uzupełniają. Zawierane jest w momencie, gdy mężczyzna wprowadza się do chaty kobiety. Niewierność między stałymi partnerami i małżonkami raczej się nie zdarza: kobieta prędzej wyprosi męża z domu i weźmie nowego, niż go zdradzi. Mężczyzna ryzykuje wyrzucenie spod dachu dopuszczając się zdrady, więc też prędzej opuści starą partnerkę i wprowadzi się do nowej. Dziewictwo jest postrzegane jako coś negatywnego — brak dojrzałości i doświadczenia seksualnego. Osoby, które miały mało partnerów seksualnych są uznawane za kiepskich kandydatów na małżonków.

ŚMIERĆ I NAZNACZENIE ŚMIERCIĄ

Śmierć w kulturze Kilivila nie jest postrzegana jako coś złego: tubylcy wierzą, że są duchami obleczonymi w cielesne ciało i po śmierci wracają z powrotem do świata duchów. Ten cykl się powtarza, duchy odradzają się ponownie. Śmierć nie jest więc trwała ani nieodwracalna. Kilivila wierzą, że duchy śmierci upominają się czasem o konkretną osobę, która ma powrócić do świata duchów. Człowiek naznaczony śmiercią musi dobrowolnie udać się do świata duchów, inaczej zmarli zejdą na ziemię i zaczną go szukać, zsyłając nieszczęście tam, gdzie się pojawią. Odbywa się to w trakcie specjalnego rytuału, zwanego **Rytuałem Końca**. Gdy jest kilku naznaczonych, wystarczy, że tylko jeden odda się w ofierze duchom, lecz pozostali muszą wziąć udział w rytuale.

MAHU CZYLI TRZECIA PŁEĆ

Mahu z naczy tyle, co „osoba pośrodku". Nie utożsamia się z płcią męską czy żeńską, jest „trzeciej płci". Może zachowywać się zarówno jak mężczyzna, jak i kobieta. Mahu uważane za wybrańców bogów i często stanowią duchowych przewodników pośród Kilivila. Nie wstępują w związki małżeńskie, gdyż uważa się, że posiadają oba żywioły — żeński i męski. Mahu nie trzeba się urodzić, można się nim stać jak i przestać nim być (najczęściej w trakcie **Rytuału Początku**). Mahu które są biologicznie kobietami najczęściej nie dziedziczą majątku, chyba że zajdą w ciążę — wtedy tracą swój status mahu, ponieważ oznacza to, że duchy uznały mahu za kobietę.

CZAS

Kilivila patrzą na czas inaczej, niż Europejczycy. W ich postrzeganiu jest on cykliczny, a nie liniowy. Jego upływ wyznaczają nie stałe interwały, jak w kalendarzu lub na zegarze, lecz konkretne wydarzenia. Kilivila nie mają więc godzin, dni, miesięcy, lat. Mówią „gdy było ciemno" zamiast „wczoraj w nocy", „gdy huragan zniszczył nasze pole" zamiast „wiosną" oraz „gdy narodził się mój syn" zamiast „dekadę temu". Przywiązują przy tym małą wagę do wierności opisywanych wydarzeń — historie są tak prawdziwe, jak bardzo wierzy w nie osoba je opowiadająca. Z czasem wokół prawdziwych zdarzeń narastają opowieści, wynoszące je do rangi legend i mitów.

WOJNA

Wojna to nietypowy czas dla Kilivila, bo zmieniają się wtedy zasady społeczne i mężczyźni zyskują większą władzę w plemieniu. Najsilniejszy z wojowników przewodzi wtedy plemieniem, a od kobiet oczekuje się, że wesprą i przygotują mężczyzn idących na wyprawę wojenną. Kobiety też walczą, lecz nie wyruszają na wyprawy wojenne — ich obowiązkiem jest bronić majątku. Wyprawy zwykle trwają krótko, bo naruszają normalny porządek rzeczy. Walki są zrytualizowane i bardziej przypominają pojedynki, niż bitwy. Zwykle obie strony wracając z pola walki obwieszczają w swych wioskach zwycięstwo.

ŚWIĘTY CZAS I RYTUAŁY

Święty czas to specjalny czas, zwiastowany przez duchy, w trakcie którego klan (lub całe plemię) odprawia rytuały. Zwykle kończą go **Rytuał Początku** bądź **Rytuał Końca.** Zwyczajem jest, że jeśli klan chce przeprowadzić rytuały w swoim gronie, opuszcza wioskę, zbliżając się w ten sposób do duchów, żyjących w dziczy. Rytuały odbywają się zawsze dwa w tym samym czasie i są ułożone zawsze w tej samej kolejności.

CZAS PRAWDY

RYTUAŁ ŻALU

Prowadzi wojownik Afu.
Uczestnicy zdradzają, czego najbardziej żałują lub do kogo mają żal.

RYTUAŁ PRAGNIENIA

Prowadzi matka Laeli.
Uczestnicy wyznają swoje głębokie pragnienie.

CZAS PLEMIENIA

RYTUAŁ WSPÓLNOTY

Prowadzi łowczyni Ulanni.
Uczestnicy pokazują swoje więzi i swoje oddanie innym członkom plemienia.

RYTUAŁ WŁADZY

Prowadzi wojownik Afu.
Uczestnicy walczą o dominację nad innymi.

CZAS POWOŁANIA

RYTUAŁ WOLNOŚCI

Prowadzi łowczyni Ulanni.
Uczestnicy odrzucają coś lub wyrzekają się czegoś, co ich ogranicza.

RYTUAŁ ODDANIA

Prowadzi matka Laeli.
Uczestnicy rytualnie oddają siebie (swoje ciało, swoją duszę) komuś innemu i zawiązują potężne przymierze.

CZAS PRZEMIAN

RYTUAŁ KOŃCA

Prowadzi szaman Heimanu.
W jego trakcie uczestnicy naznaczeni przez duchy śmierci udają się do lasu by z niego nie wrócić.

RYTUAŁ POCZĄTKU

Prowadzi przewodnik Wai.
W jego trakcie uczestnicy składają ofiarę, by narodzić się na nowo.

RYTUAŁ ŻALU

Zbierz wszystkich w kole. Zacznij jako pierwszy: wyjdź na środek, klęknij, po czym powiedz czego żałujesz oraz do kogo masz żal. Pokaż ziemi i duchom jaką krzywdę ci wyrządzono: płacz, bij się w pierś, rwij włosy z głowy, rzucaj oskarżenia, pluj winnym pod nogi, pokazuj ich palcami. Wezwij wszystkich by dołączyli się do twojego żalu, jeśli czują to samo, co ty. Niech naśladują cię w twoich gestach. Gdy skończysz, wskaż kolejną osobę w kręgu, by okazała swój żal tak jak ty to zrobiłeś. Gdy wszyscy już wyleją z siebie żal, postaw na środku kręgu misę z wodą. Schłodź się i obmyj. Niech woda ukoi twój żal. Powiedz innym, by zrobili to samo.

RYTUAŁ WŁADZY

Zbierz wszystkich, by stali w kręgu. Wyjdź na środek utworzonego okręgu. Zacznij przechwalać się swoimi czynami, osiągnięciami oraz umiejętnościami; przekonuj innych, że to ty jesteś z wszystkich najlepszy. Krzycz na innych udowadniając im, że nie są w stanie się z tobą równać. Sprowokuj ich, by na głos rzekli, że wątpią w twoje przechwałki. Jeśli trzeba, prowokuj obelgami. Rzuć im wyzwanie, by udowodnili rzekomą wyższość swoich umiejętności lub wyzwij ich na rytualny pojedynek. Jeśli zwyciężysz, możesz zmusić przegranych, by robili to, co sobie zażyczysz. Zachęć innych do zajęcia miejsca w środku kręgu i uczynienia tego samego co ty przed chwilą. Ci, którzy mają dość albo zostali pokonani, powinni klęknąć lub usiąść na ziemi. Rytuał kończy się, gdy wszyscy klękną lub zostanie tylko jeden zwycięzca.



ZARYS

Wai to mahu, czyli „osoba pośrodku". Nie utożsamia się z płcią męską czy żeńską, jest „trzeciej płci". Może zachowywać się zarówno jak mężczyzna, jak i kobieta. Uważane za wybrańca bogów i duchowego przewodnika pośród Kilivila, dlatego mimo młodego wieku inni liczą się ze zdaniem mahu.

TWOJE ŻYCIE

Nie pamiętasz swojej matki. Wiesz jedynie, że nazwała cię „woda". Cierpliwa i groźny. Spokojna i silny. Zmienna, zmienny. Taka właśnie byłeś. Już gdy byłeś mała, wiedziałaś, że jesteś mahu — ani chłopcem, ani dziewczynką. Wybrańcem bogów.

To dlatego jako jedyna ocalałeś ze swego plemienia. Ta straszliwa historia odcisnęła na tobie piętno. Trochę pamiętałeś, więcej opowiedziała ci **Laeli**, kobieta, która przygarnęła cię do swego klanu.

Gdy byłaś dzieckiem i umiałeś już mówić, wybuchła wojna między twoim ludem a plemieniem z którego pochodziła Laeli. Jej współplemieńcy rzucili klątwę, sprowadzającą śmierć na wszystkich twoich pobratymców. Wojownicy napadli na twoją wioskę, palili chaty i mordowali wszystkich, kobiety i dzieci. Z całego plemienia ocalałaś tylko ty. Ponoć ówczesny przywódca wojenny ludu Laeli, Ku, wystraszył się gniewu bogów który mógł spaść na niego za zabicie mahu i postanowił zabrać cię do swego domu. Tak trafiłaś w ręce Laeli, która była żoną Ku.

Ku nie uciekł przed przeznaczeniem. Bogowie i tak go ukarali, wysyłając po niego duchy śmierci. Nie chciałaś, by umarł, bo lubiłeś Laeli. Ale rozumiałaś, że tak po prostu musiało być. Sprawiedliwość miała dosięgnąć wszystkich złych ludzi. Zrozumiałeś wtedy swoją rolę jako mahu. Wiedziałaś, czemu jesteś naznaczony przez bogów. Domyśliłeś się też, że to nie koniec zemsty. Że są inni, którzy zasługują na karę.

Zaczęłaś się zastanawiać, kto mógł stać za rzucaniem klątwy. Odpowiedź była prosta. **Heimanu** wyraźnie cię nie lubił i unikał. Jako szaman władał też magią na tyle potężną, by rzucić taką klątwę.

Pewnego razu, gdy jadłaś ryby z **Ulanni**, opowiedziałeś jej historię swego klanu. Ulanni była wyraźnie zakłopotana i zszokowana, że jej ludzie mogli zrobić coś takiego. Zapewniła cię, że bogowie jeszcze dadzą wam sprawiedliwość. Chciałaś sprawdzić wierność Ulanni. Powiedziałaś, że pragniesz przedmiotu, który należy do Heimanu, bo on zabrał ci coś, co należało do ciebie — twoją rodzinę. Ulanni doskonale się spisała i przyniosła z chaty w której mieszkał Heimanu prześliczne koraliki. Ukryłaś je poza wioską i chodziłaś oglądać je często, by przypominały ci o twoim przeznaczeniu.

Gdy nadeszła susza i Kilivila zaczęli cierpieć, uznałaś, że to znak, byś zaczął działać. Postanowiłaś dokonać zemsty. Obiecałaś bogom, że oddasz im swoje błogosławieństwo, zrzekniesz się bycia mahu, jeśli pokarzą Heimanu. Jako, że twe imię to „woda", by przypieczętować pakt z bogami, cisnąłeś z klifu koraliki, które przyniosła ci Ulanni.

Bogowie cię wysłuchali, ale nie tak, jak chciałaś. Odebrali życie Kaili — żonie Heimanu. Kaili była dobra, przyjaźniła się z Laeli. Byłeś przerażona, ale starałeś się tego nie pokazać. **Afu** poprosił wtedy Laeli, by jego brat Heimanu mógł zamieszkać u was. Laeli zgodziła się, a ty nie protestowałaś, bo nie chciałeś pokazać, że żywisz wrogość do starego szamana. Ze wszystkich klanów, susza dotknęła waszego najmniej — majątek Laeli stał się najbogatszy w plemieniu i szybko została uznana za tą, która przewodzi.

Po ceremonii, w której Laeli została przywódcą, przyszłaś w końcu do Ulanni porozmawiać o tym, co się stało. Bałaś się, że Ulanni przyniosła ci koraliki Kaili i dlatego duchy zabrały ją do siebie. Nie miałaś jednak siły by wydusić z siebie prawdy. Zamiast tego zdradziłaś jedynie, że niedługo przestaniesz być mahu. Ulanni próbowała dopytać się dlaczego, ale wyjaśniłeś tylko, że zawarłaś pakt z bogami. Wiedząc, że to rzecz święta, dziewczyna nie naciskała dalej.

Wiedziałaś, że musisz zemścić się na Heimanu, ale moc zwróciłeś już pochopnie bogom. Postanowiłaś więc sięgnąć po coś straszliwego — po kłamstwo. Gdy nadeszła pełnia, obudziłeś wszystkich w chacie. Udając, że przemawiają przez ciebie bogowie powiedziałaś, że duchy upominają się o Heimanu. Że został naznaczony śmiercią. Twój okropny podstęp zadziałał. Heimanu pogodził się ze swoim losem, po czym powiedział, że nadszedł święty czas — klan powinien udać się w dzicz, by odprawić rytuały i zbliżyć z duchami. Wiedziałeś, że Heimanu nie ma wyjścia, jak odejść w Rytuale Końca.

By rozpocząć święty czas, Heimanu musiał postawić wróżbę dla klanu. Wyruszył na klify, by się modlić i wkrótce wrócił do plemienia z gotową wróżbą: „Duchy prowadzą ze sobą obcych. Ugośćmy ich i podzielmy się z nimi świętym czasem. Jeśli przyjmą gościnę, bogowie pochwalą naszą gościnność. Jeśli odrzucą, bogowie pochwalą naszą waleczność". Uznałaś, że to część twego przeznaczenia — bogowie zesłali obcych, by zabrali ci błogosławieństwo mahu, a i być może ukarali za kłamstwo. Niech i tak będzie — poddasz się woli bogów, byle tylko Heimanu dosięgnęła sprawiedliwość.

RELACJE

LAELI
matka

Dobra przywódczyni. Pełni rolę matki, którą ci odebrano. Współczujesz jej trudnej relacji z Ulanni. Lubisz obie, choć są jak ogień i woda. Nie rozumiesz jednak, jak Laeli może przyjaźnić się z tym okrutnikiem Heimanu. Ona chyba wciąż nie zna (albo nie dopuszcza do siebie) prawdy o roli szamana w śmierci twego ludu.

ULANNI
łowczyni

Kochana, bliska osoba, córka Laeli. Łączy cię z nią najwięcej z całego plemienia. Być może łączy was nawet więcej niż przyjaźń. Trochę cię boli, że jest tak blisko z Afu. Masz wrażenie, że oboje mają się ku sobie — choć Afu jest mężem Laeli. Czy to zazdrość, czy po prostu martwisz się o Laeli?

HEIMANU
szaman

Morderca i okrutnik. Nie możesz jednej, dobrej rzeczy powiedzieć o tym człowieku. Na szczęście jego dni są policzone. Musisz tylko dopilnować, by nie umknął przeznaczeniu.

AFU
wojownik

NIe ufasz mu. Jest bratem Heimanu i sam też brał udział w wyprawie wojennej w której zginęło twe plemię. Nie wiesz, czemu Laeli się z nim związała. Uważasz, że ma zły wpływ na Ulanni, która niestety bardzo go lubi.

ZWYCZAJE PLEMIENIA

MATRYLINEARNOŚĆ

Kilivila wierzą, że kobiety zachodzą w ciążę z duchami, które chcą się narodzić jako ludzie dzieci. Koncepcja ojcostwa jest więc w ogóle nie znana. Stosunku seksualnego nie utożsamia się z prokreacją, nie uznaje się też żadnej więzi rodzinnej między mężem matki a jej dziećmi. Dozwolone są więc kontakty seksualne biologicznego ojca z córką, ale już nie np. siostry z bratem. Oznacza to też, że wszelkie dziedziczenie majątku odbywa się po linii żeńskiej. Mężczyźni właściwie nie posiadają nic, poza rzeczami osobistymi. Właścicielem chaty, w której mieszkają, jest najpierw ich matka albo siostra, a potem żona. Daje to też sporą swobodę kobietom, jeśli chodzi o zrywanie małżeństw — mają prawo po prostu wyrzucić mężczyznę z domu, jeśli przestanie im się podobać. Zazwyczaj plemieniem przewodzi kobieta, która posiada największy majątek i/lub najliczniejszy klan. Starsze kobiety zwykle już za życia zrzekają się całości lub części majątku na rzecz córek, gdy widzą, że te są gotowe przejąć schedę. Często dzieje się to po to, by mężczyzna mógł się wprowadzić do chaty należącej do córki i tym samym ją poślubić.

CIELESNOŚĆ

W kulturze Kilivila, części ciała, które są zakryte są uważane za wstydliwe albo chore. Dlatego zdrowi, młodzi Kilivila pokazują jak najwięcej swego ciała. Cielesność w ogóle stanowi bardzo ważny element kultury plemienia. Kilivila często się dotykają nawzajem, wchodzą w bliski kontakt fizyczny. Nie ma dla nich czegoś takiego jak przestrzeń osobista. Potrafią się bardzo blisko nachylać, wpatrywać z kilkunastu centymetrów, niuchać i nasłuchiwać dźwięków które wydają inni ludzie.

BRAK PRYWATNOŚCI

Członkowie plemienia bardzo dużo czasu spędzają ze sobą — wspólnie jedzą, śpią, polują, oddają się rozrywkom. Chaty w których normalnie mieszkają są duże, jednoizbowe i mieszczą wielu członków klanu danej kobiety. Dlatego też Kilivila nie krępują się brakiem prywatności. Rozmawiają otwarcie przy innych, uprawiają nawet seks.

EMOCJE

U Kilivila wszystko jest publiczne — w tym emocje. Publiczny śmiech, gniew, płacz jest normalnym zjawiskiem. Okazywanie uczuć służy oczyszczeniu. Kilivila rzadko ukrywają to, co czują i jest to traktowane na równi z kłamstwem.

SEKSUALNOŚĆ I MAŁŻEŃSTWO

Ze względu na brak skojarzenia stosunku seksualnego z prokreacją, seks jest czymś uprawianym tylko dla przyjemności lub zacieśnienia więzi między dwójką lub grupą ludzi. Czasem seks jest oferowany w podzięce albo jako część zapłaty. Stosunki homoseksualne są akceptowane. Małżeństwo funkcjonuje jako związek kobiety i mężczyzny, bo Kilivila wierzą, że jest to rodzaj duchowej wspólnoty — żywioły mężczyzny i kobiety się uzupełniają. Zawierane jest w momencie, gdy mężczyzna wprowadza się do chaty kobiety. Niewierność między stałymi partnerami i małżonkami raczej się nie zdarza: kobieta prędzej wyprosi męża z domu i weźmie nowego, niż go zdradzi. Mężczyzna ryzykuje wyrzucenie spod dachu dopuszczając się zdrady, więc też prędzej opuści starą partnerkę i wprowadzi się do nowej. Dziewictwo jest postrzegane jako coś negatywnego — brak dojrzałości i doświadczenia seksualnego. Osoby, które miały mało partnerów seksualnych są uznawane za kiepskich kandydatów na małżonków.

ŚMIERĆ I NAZNACZENIE ŚMIERCIĄ

Śmierć w kulturze Kilivila nie jest postrzegana jako coś złego: tubylcy wierzą, że są duchami obleczonymi w cielesne ciało i po śmierci wracają z powrotem do świata duchów. Ten cykl się powtarza, duchy odradzają się ponownie. Śmierć nie jest więc trwała ani nieodwracalna. Kilivila wierzą, że duchy śmierci upominają się czasem o konkretną osobę, która ma powrócić do świata duchów. Człowiek naznaczony śmiercią musi dobrowolnie udać się do świata duchów, inaczej zmarli zejdą na ziemię i zaczną go szukać, zsyłając nieszczęście tam, gdzie się pojawią. Odbywa się to w trakcie specjalnego rytuału, zwanego **Rytuałem Końca**. Gdy jest kilku naznaczonych, wystarczy, że tylko jeden odda się w ofierze duchom, lecz pozostali muszą wziąć udział w rytuale.

MAHU CZYLI TRZECIA PŁEĆ

Mahu z naczy tyle, co „osoba pośrodku". Nie utożsamia się z płcią męską czy żeńską, jest „trzeciej płci". Może zachowywać się zarówno jak mężczyzna, jak i kobieta. Mahu uważane za wybrańców bogów i często stanowią duchowych przewodników pośród Kilivila. Nie wstępują w związki małżeńskie, gdyż uważa się, że posiadają oba żywioły — żeński i męski. Mahu nie trzeba się urodzić, można się nim stać jak i przestać nim być (najczęściej w trakcie **Rytuału Początku**). Mahu które są biologicznie kobietami najczęściej nie dziedziczą majątku, chyba że zajdą w ciążę — wtedy tracą swój status mahu, ponieważ oznacza to, że duchy uznały mahu za kobietę.

CZAS

Kilivila patrzą na czas inaczej, niż Europejczycy. W ich postrzeganiu jest on cykliczny, a nie liniowy. Jego upływ wyznaczają nie stałe interwały, jak w kalendarzu lub na zegarze, lecz konkretne wydarzenia. Kilivila nie mają więc godzin, dni, miesięcy, lat. Mówią „gdy było ciemno" zamiast „wczoraj w nocy", „gdy huragan zniszczył nasze pole" zamiast „wiosną" oraz „gdy narodził się mój syn" zamiast „dekadę temu". Przywiązują przy tym małą wagę do wierności opisywanych wydarzeń — historie są tak prawdziwe, jak bardzo wierzy w nie osoba je opowiadająca. Z czasem wokół prawdziwych zdarzeń narastają opowieści, wynoszące je do rangi legend i mitów.

WOJNA

Wojna to nietypowy czas dla Kilivila, bo zmieniają się wtedy zasady społeczne i mężczyźni zyskują większą władzę w plemieniu. Najsilniejszy z wojowników przewodzi wtedy plemieniem, a od kobiet oczekuje się, że wesprą i przygotują mężczyzn idących na wyprawę wojenną. Kobiety też walczą, lecz nie wyruszają na wyprawy wojenne — ich obowiązkiem jest bronić majątku. Wyprawy zwykle trwają krótko, bo naruszają normalny porządek rzeczy. Walki są zrytualizowane i bardziej przypominają pojedynki, niż bitwy. Zwykle obie strony wracając z pola walki obwieszczają w swych wioskach zwycięstwo.

ŚWIĘTY CZAS I RYTUAŁY

Święty czas to specjalny czas, zwiastowany przez duchy, w trakcie którego klan (lub całe plemię) odprawia rytuały. Zwykle kończą go **Rytuał Początku** bądź **Rytuał Końca.** Zwyczajem jest, że jeśli klan chce przeprowadzić rytuały w swoim gronie, opuszcza wioskę, zbliżając się w ten sposób do duchów, żyjących w dziczy. Rytuały odbywają się zawsze dwa w tym samym czasie i są ułożone zawsze w tej samej kolejności.

CZAS PRAWDY

RYTUAŁ ŻALU

Prowadzi wojownik Afu.
Uczestnicy zdradzają, czego najbardziej żałują lub do kogo mają żal.

RYTUAŁ PRAGNIENIA

Prowadzi matka Laeli.
Uczestnicy wyznają swoje głębokie pragnienie.

CZAS PLEMIENIA

RYTUAŁ WSPÓLNOTY

Prowadzi łowczyni Ulanni.
Uczestnicy pokazują swoje więzi i swoje oddanie innym członkom plemienia.

RYTUAŁ WŁADZY

Prowadzi wojownik Afu.
Uczestnicy walczą o dominację nad innymi.

CZAS POWOŁANIA

RYTUAŁ WOLNOŚCI

Prowadzi łowczyni Ulanni.
Uczestnicy odrzucają coś lub wyrzekają się czegoś, co ich ogranicza.

RYTUAŁ ODDANIA

Prowadzi matka Laeli.
Uczestnicy rytualnie oddają siebie (swoje ciało, swoją duszę) komuś innemu i zawiązują potężne przymierze.

CZAS PRZEMIAN

RYTUAŁ KOŃCA

Prowadzi szaman Heimanu.
W jego trakcie uczestnicy naznaczeni przez duchy śmierci udają się do lasu by z niego nie wrócić.

RYTUAŁ POCZĄTKU

Prowadzi przewodnik Wai.
W jego trakcie uczestnicy składają ofiarę, by narodzić się na nowo.

RYTUAŁ POCZĄTKU

Zbierz wszystkich dookoła. Powiedz innym, że oto twoje stare „ja" (przedstaw je imieniem) umiera. Odrzuć je i pożegnaj, każ odejść w zapomnienie. Weź coś, co reprezentowało stare „ty" i zakop to pod ziemią lub przygnieć kamieniami. Pożegnaj się z wszystkimi zgromadzonymi, którzy powinni w tym momencie opłakać twoje odchodzące „ja". Następnie ukryj się przed wzrokiem zgromadzonych — możesz wejść do szałasu, tak by zniknąć całkowicie z ich oczu, zanurzyć się całkowicie w wodzie lub wejść do lasu i obejść obóz dookoła tak, by nie było cię widać zza gęstwiny. Jeśli masz taką możliwość, zmień swój wygląd — przebierz się w inne ubranie, zmień ozdoby, pomaluj swoje ciało. Gdy już się z powrotem pojawisz, przywitaj wszystkich przedstawiając się swoim nowym imieniem i przedstawiając swoją nową tożsamość i przynależność społeczną. Niech zebrani powitają cię jako nową osobę. Następnie każdy zgromadzony ma prawo zrobić to samo.

CZĘŚĆ 3
RYTUAŁY I DEPESZE

CZAS PRAWDY

RYTUAŁ ŻALU

Prowadzi wojownik Afu.
Uczestnicy zdradzają, czego najbardziej żałują lub do kogo mają żal.

Zbierz wszystkich w kole. Zacznij jako pierwszy: wyjdź na środek, klęknij, po czym powiedz czego żałujesz oraz do kogo masz żal. Pokaż ziemi i duchom jaką krzywdę ci wyrządzono: płacz, bij się w pierś, rwij włosy z głowy, rzucaj oskarżenia, pluj winnym pod nogi, pokazuj ich palcami. Wezwij wszystkich by dołączyli się do twojego żalu, jeśli czują to samo, co ty. Niech naśladują cię w twoich gestach. Gdy skończysz, wskaż kolejną osobę w kręgu, by okazała swój żal tak jak ty to zrobiłeś. Gdy wszyscy już wyleją z siebie żal, postaw na środku kręgu misę z wodą. Schłodź się i obmyj. Niech woda ukoi twój żal. Powiedz innym, by zrobili to samo.

RYTUAŁ PRAGNIENIA

Prowadzi matka Laeli.
Uczestnicy wyznają swoje głębokie pragnienie.

Do przeprowadzenia tego rytuału potrzebny jest rytualny poczęstunek (owoce, słodycze, alkohol). Niech wszyscy usiądą blisko siebie przy ognisku. Zadbaj o dobrą, kameralną atmosferę. Niech wszyscy poczują się swobodnie. Wszyscy razem z tobą powinni zamknąć oczy, po czym wyobrazić sobie rzecz, której najbardziej pragną. Następnie wyznaj swoje pragnienie i powiedz co byś dała, żeby się spełniło. Nakłoń innych, by poszli w twoje ślady. Każdy niech wypowie swe pragnienie i powie co by oddał, by się spełniło. Każdego, kto wyrzekł pragnienie nakarm przygotowanym pokarmem i powiedz, „oto jest to, czego pragniesz". Każdy, kto wypowiedział już wszystkie swoje pragnienia powinien odejść od ogniska. Rytuał kończy się, gdy zostaniesz przy ognisku sama.

CZAS PLEMIENIA

RYTUAŁ WSPÓLNOTY

Prowadzi łowczyni Ulanni.
Uczestnicy pokazują swoje więzi i swoje oddanie innym członkom plemienia.

Zbierz osoby, z którymi chcesz przeprowadzić ten rytuał. Wybierz jedną, która wydaje ci się najbardziej lubiana. Zawiąż jej oczy opaską i poproś ją, by zdała się na łaskę pozostałych. Najlepiej, by stojąc, powoli opadła do tyłu i dała się pochwycić w ręce pozostałych uczestników rytuału. Nakłoń wszystkich, by dotykali, przytulali i splatali swoje ciała z tą osobą. Zacznij jej szeptać do ucha, co najbardziej w niej cenisz — niech inni uczynią to samo. Gdy uznasz, że już starczy, zdejmij opaskę i zawiąż oczy kolejnej osobie. Poczynajcie z nią tak samo, jak czyniono z poprzednią osobą. Powtórzcie to na każdym z uczestników rytuału. Ty powinnaś być ostatnia.

RYTUAŁ WŁADZY

Prowadzi wojownik Afu.
Uczestnicy walczą o dominację nad innymi.

Zbierz wszystkich, by stali w kręgu. Wyjdź na środek utworzonego okręgu. Zacznij przechwalać się swoimi czynami, osiągnięciami oraz umiejętnościami; przekonuj innych, że to ty jesteś z wszystkich najlepszy. Krzycz na innych udowadniając im, że nie są w stanie się z tobą równać. Sprowokuj ich, by na głos

rzekli, że wątpią w twoje przechwałki. Jeśli trzeba, prowokuj obelgami. Rzuć im wyzwanie, by udowodnili rzekomą wyższość swoich umiejętności lub wyzwij ich na rytualny pojedynek. Jeśli zwyciężysz, możesz zmusić przegranych, by robili to, co sobie zażyczysz. Zachęć innych do zajęcia miejsca w środku kręgu i uczynienia tego samego co ty przed chwilą. Ci, którzy mają dość albo zostali pokonani, powinni klęknąć lub usiąść na ziemi. Rytuał kończy się, gdy wszyscy klękną lub zostanie tylko jeden zwycięzca.

CZAS POWOŁANIA

RYTUAŁ WOLNOŚCI

Prowadzi łowczyni Ulanni.
Uczestnicy odrzucają coś lub wyrzekają się czegoś, co ich ogranicza.

Zbierz inne osoby, z którymi chcesz przeprowadzić rytuał wokół ogniska lub nad wodą. Niech każdy przygotuje lub znajdzie rzecz, która reprezentuje jego ograniczenie. Zacznijcie się nawzajem nakręcać przez pohukiwanie, klaskanie lub podskakiwanie, by rozpocząć ekstatyczny taniec. W trakcie tańca zacznijcie zrzucać z siebie rzeczy — ubrania, ozdoby. Wrzuć element symbolizujący twoje ograniczenie do ognia lub do wody, by przepadł. Wykrzycz na głos, co odrzucasz słowami „Wyrzekam się...". Niech inne osoby uczestniczące w rytuale podążą za twoim przykładem i wrzucą do ognia lub wody swoje symbole ograniczenia i wyrzekną się tego, co ich pęta. Dopóki nie wyrzucą przedmiotu, muszą kontynuować szalone, ekstatyczne pląsy. Gdy wyrzucą przedmiot, mogą opuścić tańczących i spocząć nieopodal. Rytuał kończy się, gdy wszyscy spoczną.

RYTUAŁ ODDANIA

Prowadzi matka Laeli.
Uczestnicy rytualnie oddają siebie (swoje ciało, swoją duszę) komuś innemu i zawiązują potężne przymierze.

Zbierz chętnych do rytuału w jednym miejscu. Niech każdy wybierze osobę czy osoby, której chce ślubować — czy to przysięgę wierności, zawiązanie braterstwa krwi, związanie swojego losu z drugą osobą czy inną formę więzi, którą ustalą. Niech uklękną przed sobą i niech każde z nich kolejno w jakiś sposób zwiąże się z drugą osobą — czy to przez wypowiedzenie słów przysięgi, wymianę ozdób takich jak pierścienie lub naszyjniki, związanie ze sobą końców swoich ubrań, nacięcie swoich dłoni i złączenie ich w celu wymiany krwi. Następnie powiedz im, by uczynili razem coś, co ich do siebie zbliży. Może być to intymne zbliżenie, wspólne wskoczenie do wody, przeskoczenie przez ogień trzymając się za ręce lub inna czynność, która będzie odpowiednio reprezentować dane przymierze. Wszyscy świadkowie przymierza powinni być blisko, i klęczeć lub siedzieć dookoła uczestników rytuału. Mogą nucić lub śpiewać, jeśli chcą. Rytuał kończy się, gdy wszystkie przymierza zostaną zawarte.

CZAS PRZEMIAN

RYTUAŁ KOŃCA

Prowadzi szaman Heimanu.
W jego trakcie uczestnicy naznaczeni przez duchy śmierci udają się do lasu by z niego nie wrócić.

Przygotuj naczynie z wodą śmierci. Zbierz wszystkich dookoła. Ogłoś, iż dana osoba została naznaczona śmiercią i musi was opuścić. Niech osoba naznaczona śmiercią rozda wszystkie swoje doczesne dobra. Spytaj się osoby naznaczonej, czy ma jakąkolwiek ostatnią prośbę. Jeśli ma, spełnij jej ostatnie życzenie jeśli jest to wykonalne. Niech naznaczona osoba pożegna się z wszystkimi zgromadzonymi. Następnie, podaj jej do wypicia wodę śmierci, po wypiciu której żadnemu z was nie wolno się odezwać do odsyłanej osoby, ani jej nie wolno odezwać się do was. Niech odwróci się i wyruszy w las, z którego nie wolno już jej ponownie wrócić. Niech nikt się nie

odzywa ani nie rusza z kręgu do momentu, w którym przestaniecie słyszeć kroki odchodzącej osoby.

RYTUAŁ POCZĄTKU

Prowadzi przewodnik Wai.
W jego trakcie uczestnicy składają ofiarę, by narodzić się na nowo.

Zbierz wszystkich dookoła. Powiedz innym, że oto twoje stare „ja" (przedstaw je imieniem) umiera. Odrzuć je i pożegnaj, każ odejść w zapomnienie. Weź coś, co reprezentowało stare „ty" i zakop to pod ziemią lub przygnieć kamieniami. Pożegnaj się z wszystkimi zgromadzonymi, którzy powinni w tym momencie opłakać twoje odchodzące „ja". Następnie ukryj się przed wzrokiem zgromadzonych — możesz wejść do szałasu, tak by zniknąć całkowicie z ich oczu, zanurzyć się całkowicie w wodzie lub wejść do lasu i obejść obóz dookoła tak, by nie było cię widać zza gęstwiny. Jeśli masz taką możliwość, zmień swój wygląd — przebierz się w inne ubranie, zmień ozdoby, pomaluj swoje ciało. Gdy już się z powrotem pojawisz, przywitaj wszystkich przedstawiając się swoim nowym imieniem i przedstawiając swoją nową tożsamość i przynależność społeczną. Niech zebrani powitają cię jako nową osobę. Następnie każdy zgromadzony ma prawo zrobić to samo.

GODZINA 1

OD: EDUARD HABER, GUBERNATOR NIEMIECKIEJ NOWEJ GWINEI
DO: EKSPEDYCJA NA WYSPIE KSIĘCIA SIGISMUNDA

RZESZA NIEMIECKA WRAZ Z DNIEM 4 SIERPNIA ZNALAZŁA SIĘ W STANIE WOJNY Z ROSJĄ, FRANCJĄ I WIELKĄ BRYTANIĄ STOP WSZYSTKIE ŚRODKI MARYNARKI NIEMIECKIEJ NA PACYFIKU ZOSTAŁY SKIEROWANE PRZECIWKO WOJSKOM TRÓJPORO-ZUMIENIA STOP ŻADNE OKRĘTY NIE MOGĄ WAS PODJĄĆ Z WYSPY STOP NIE MOŻEMY UDZIELIĆ ŻADNEGO WSPARCIA DLA EKSPEDYCJI STOP OBYWATELE PAŃSTW TRÓJPORO-ZUMIENIA POWINNI BYĆ TRAKTOWANI JAKO WROGOWIE STOP OCZEKUJCIE NA ROZWÓJ WYPADKÓW KONIEC DEPESZY

GODZINA 2 — WIEŚCI Z DOMU #1

DO: WOLFGANG HORST
OD: SEKRETARZ BERNARD BRANDT, REKTORAT UNIWERSYTETU W HEIDELBERGU

Z POWODU DZIAŁAŃ WOJENNYCH FINANSOWANIE INSTYTUTU ANTROPOLOGII ZOSTAJE WSTRZYMANE STOP EKSPEDYCJA NA WYSPĘ KSIĘCIA SIGISMUNDA ZAWIESZONA STOP OCZEKIWAĆ NA DALSZE WYTYCZNE KONIEC DEPESZY

DO: JOHANN LORENZ
OD: MAX LORENZ

MAM DOŚĆ PATRZENIA JAK INNI GINĄ A JA NIC NIE ROBIĘ STOP MOJE POWOŁANIE TO WALCZYĆ ZA OJCZYZNĘ STOP FIRMĘ PRZEKAZUJĘ POD ZARZĄD PAŃSTWOWY STOP ZŁOŻYŁEM PRZYSIĘGĘ WOJSKOWĄ STOP JUTRO WYRUSZAMY DO OCENZUROWANO BY WALCZYĆ NA FRONCIE STOP MAM NADZIEJĘ, ŻE ZROZUMIESZ KONIEC DEPESZY

DO: UWE BECK
OD: SEKRETARZ BERNARD BRANDT, REKTORAT UNIWERSYTETU W HEIDELBERGU

WYNIKI PAŃSKIEGO EGZAMINU BYŁY NIEDOSTATECZNE STOP PODANIE O PRZYJĘCIE NA UNIWERSYTET ZOSTAŁO ROZPATRZONE NEGATYWNIE STOP ODWOŁANIE SIĘ OD DECYZJI NIE JEST MOŻLIWE STOP PROSZĘ SKIEROWAĆ SIĘ DO WOJSKOWEJ KOMISJI UZUPEŁNIEŃ KONIEC DEPESZY

DO: VIKTORIA FRANZ
OD: PROF. KURT SPIEGELMAN

ZBADAŁEM MATERIAŁY STOP DATOWANIE SIĘ NIE ZGADZA STOP TO NIE PRZYPOMINA NICZEGO CO WIDZIAŁEM DO TEJ PORY STOP GLIFÓW NIE DA SIĘ ODCZYTAĆ STOP RADA NAUKOWA OSKARŻA NAS O FAŁSZERSTWO STOP PRACUJ DALEJ KONIEC DEPESZY

DO: VDO: ADELE HORST
OD: MARTHA KAUFMANN

MAM DOŚĆ TEGO CO ON MI ROBI STOP ZABIERAM ZE SOBĄ DZIECI STOP JUTRO WYSYŁAM DO SĄDU WNIOSEK O ROZWÓD STOP NIECH SPRÓBUJE MNIE POWSTRZYMAĆ STOP BĘDĘ POTRZEBOWAŁA PIENIĘDZY KONIEC DEPESZY

GODZINA 3 — WIEŚCI Z DOMU #2

DO: WOLFGANG HORST
OD: SEKRETARZ BERNARD BRANDT, REKTORAT UNIWERSYTETU W HEIDELBERGU

Z PRZYCZYN FINANSOWYCH KATEDRA AZJI I PACYFIKU ZLIKWIDOWANA STOP ZOSTAJE PAN ODWOŁANY ZE STANOWISKA STOP WYPŁATA WYNAGRODZENIA WSTRZYMANA DO ODWOŁANIA STOP PROSIMY O PILNY KONTAKT Z REKTORATEM UCZELNI KONIEC DEPESZY

DO: JOHANN LORENZ
OD: KPT. GUSTAV DIENST, 4-TY PUŁK PIECHOTY

W DNIU DZISIEJSZYM MAX LORENZ POLEGŁ BOHATERSKO POD OCENZUROWANO W WALCE Z WOJSKAMI FRANCUSKIMI STOP OSTATNIE SŁOWA BRZMIAŁY „BYŁO WARTO” STOP POCHOWANY Z ZASZCZYTAMI STOP PRZEKAZUJĘ KONDOLENCJE W IMIENIU SWOIM I TOWARZYSZY Z 4-GO PUŁKU KONIEC DEPESZY

DO: UWE BECK
OD: MJR KLAUS RITTER, GARNIZON W AACHEN

OTTO ROHM ARESZTOWANY PRZEZ ŻANDARMERIĘ W GARNIZONIE W AACHEN STOP NAMAWIAŁ TOWARZYSZY DO BUNTU STOP PRZY ZATRZYMANYM BROSZURY SOCJALISTYCZNE STOP OSKARŻONY O ZDRADĘ STANU STOP PROCES NIEJAWNY STOP JUTRO ROZPRAWA KONIEC DEPESZY

DO: VIKTORIA FRANZ
OD: MGR ERIK LANDAU, ASYSTENT PROF. SPIEGELMANA

BRAK KONTAKTU Z PROF. SPIEGELMANEM STOP UZNANY ZA ZAGINIONEGO STOP MATERIAŁY ZAGINĘŁY Z PRACOWNI STOP POLICJA NIE UMIE WYJAŚNIĆ SPRAWY STOP KOMISJA ETYKI ODEBRAŁA PANI TYTUŁ NAUKOWY STOP WCZEŚNIEJSZE ZNALEZISKA UZNANE ZA OSZUSTWO KONIEC DEPESZY

DO: ADELE HORST
OD: BRUNO ECKHARDT, DYREKTOR PRZYTUŁKA DLA OBŁĄKANYCH W LINDENDORFIE

MARTHA KAUFMANN UBEZWŁASNOWOLNIONA NA WNIOSEK MĘŻA ERICHA STOP PRZYJĘTA DO PRZYTUŁKA DLA OBŁĄKANYCH W LINDENDORFIE Z POWODU PSYCHOZY I HISTERII STOP NIEBEZPIECZNA DLA OTOCZENIA STOP DZIECI POD OPIEKĄ OJCA STOP ODWIEDZINY NIEMOŻLIWE DO ODWOŁANIA KONIEC DEPESZY

GODZINA 4

OD: KPT. JOHN GLOSSOP, ROYAL AUSTRALIAN NAVY
DO: EKSPEDYCJA NA WYSPIE KSIĘCIA SIGISMUNDA

NIEMIECKA NOWA GWINEA SKAPITULOWAŁA PRZED AUSTRALIJSKIMI SIŁAMI EKSPEDYCYJNYMI STOP WZYWAMY WAS DO PODDANIA SIĘ STOP PRZEKAŻCIE W NASZE RĘCE WSZYSTKIE DOKUMENTY I WYPOSAŻENIE EKSPEDYCJI STOP PODEJMIE WAS HMAS SYDNEY STOP W PRZECIWNYM RAZIE UŻYJEMY SIŁY KONIEC DEPESZY