

# **Warszawskie tunele**

**Gra paragrafowa ze świata  
powieści „Kompleks 7215”**

**Bartek „godai” Biedrzycki**

**[www.gniazdoswiatow.net](http://www.gniazdoswiatow.net)  
2014**

Prawa autorskie:

Bartek „godai” Biedrzycki 2014

Licencja: Creative Commons

Uznanie autorstwa – Bez utworów zależnych

# 1

Jest dwudziesty pierwszy rok po Zagładzie - ogólnoswiatowej wojnie termonuklearnej, która położyła kres dotychczasowej ludzkiej cywilizacji.

Mieszkasz w podziemiach miasta, które dwie dekady temu, zanim na świat spadł z nieba grad głowic termonuklearnych, znane było jako Warszawa, stolica Polski.

Kiedy świat, jaki znali ludzie, skończył się, jego dotychczasowi władcy ukryli się w podziemiu - zasiedlili wojskowe bunkry, piwnice, podziemne dworce kolejowe, dawne magazyny, stacje metra.

Kryjąc się przed promieniowaniem, skażeniem biologicznym i radiologicznym, mrozem atomowej zimy oraz mutacjami fauny i flory cofnęli się do ery jaskiniowej. W postatomowych trzewiach ziemi ostatnie niedobitki dumnego niegdyś gatunku wegetują, próbując z gruzów swojej cywilizacji odzyskać resztki techniki, która czyniła ich wątłe życie znośnym.

- [Przejdź do sekcji - 2](#)

## 2

Tobie przypadło w udziale mieszkać aktualnie na stacji Plac Konstytucji. To dziwna stacja - wybudowana tuż przed Zagładą. Nie została nigdy wykończona. Jej ściany i peron to surowy, zimny beton; jej wyjścia zostały zamurowane tuż po Zagładzie przez budujących ją robotników. Ponieważ była niegościnna, nigdy nie wytworzyła się na niej prawdziwa społeczność - wszyscy woleli uciec do lepszych miejsc, takich jak Twierdza, Kryształowy Pałac czy Święty Krzyż (który wielu wydawał się rajem na Ziemi, wielu innym zaś - przedsionkiem piekła).

Na Placu Konstytucji koczują wolne duchy warszawskiego podziemia - artyści, wędrowni kuglarze, włóczędzy, którym zbyt trudno zaakceptować reguły innych społeczności. W tym specyficznym squacie jest miejsce dla nich wszystkich. Także dla "dzieci atomu", nowej odnogi rasy ludzkiej, istot obdarzonych niezwykłymi zdolnościami przez radioaktywne środowisko.

- Przejdź do sekcji - 3

### 3

Jesteś na stacji Plac Konstytucji. To dobry moment, żeby zdecydować - co dalej?

- Ruchasz tunelem na południe. Przejdź do sekcji - 4
- Ruchasz tunelem na północ. Przejdź do sekcji - 5
- W sumie tu nie jest tak źle. Zostajesz na stacji. Przejdź do sekcji - 9

## 4

Ruszasz tunelem na południe. Początkowo jest trudno - nieco wilgotno, nieco ponuro, ale z czasem poprawia się. Po kilkuset metrach robi się wręcz luksusowo, jak na podziemia.

W oddali widzisz światełko w tunelu.

- Głupio zawrócić, ale strach też iść naprzód. Rozglądasz się wokół, żeby opóźnić podjęcie decyzji. Przejdź do sekcji - 10
- Idziesz do światła. Przejdź do sekcji - 6
- Boisz się zaryzykować, więc wracasz na stację. Przejdź do sekcji - 3

## 5

Postanawiasz ruszyć na północ, w stronę, z której przywędrowałeś na stację Plac Konstytucji. Do wyboru masz tunel wschodni lub zachodni.

Zachodni już znasz, szedłeś nim zaledwie kilka dni wcześniej.

O wschodnim ludzie opowiadają różne plotki - podobno dzieją się tam dziwne rzeczy...

- Zawsze lubiłeś nowe wyzwania, idziesz więc tunelem wschodnim. Przejdź do sekcji - 8
- Nie ryzykujesz i wybierasz sprawdzoną drogę. Przejdź do sekcji - 7

## 6

Idziesz w kierunku światła. Wkrótce docierasz na posterunek sojuszu Kryształowy Pałac na północ od stacji Politechnika.

Niestety, na terenie społeczności trwa akurat stan wyjątkowy i wartownicy każą ci wycofać się i zawrócić.

- Rozglądasz się wokoło, żeby opóźnić podjęcie decyzji. Przejdź do sekcji - 10
- Wzruszasz ramionami i zawracasz na stację. Przejdź do sekcji - 3



## 7

Świecąc sobie wążką latareczką wędrujesz na północ, w kierunku stacji Centrum. Tunel znasz, lecz tym razem idzie się dużo trudniej - jest w nim więcej wilgoci, po betonie torowiska spływa woda, ze ścian kapie.

Po kilkuset metrach dochodzisz do zawału, którego wcześniej na pewno tu nie było! To musi być jakaś nowa katastrofa. Najwyraźniej tunel nie wytrzymał bez konserwacji i w końcu się zawalił. Stoisz bezradnie patrząc na zwał potrzaskanych betonowych odłamków i lepkiej, mokrej ziemi.

- Nie ma wyjścia, musisz wrócić na Plac Konstytucji. Przejdź do sekcji - 3
- Rozglądasz się wokół, szukając innej drogi. Przejdź do sekcji - 10

## 8

Wkraczasz we wschodni tunel. Początkowo nic dziwnego się nie dzieje, jest jak wszędzie - wilgotno i ponuro.

Po pewnym czasie zaczynasz odczuwać niezwykle podniecenie, a potem wręcz euforię.

Odurzony tym uczuciem nie dostrzegasz, że tracisz władzę nad motoryką i walisz się na zimne, betonowe dno tunelu. Twoje ciało dogorywa powoli przez wiele dni wśród innych denatów, lecz twój mózg nie dostrzega tego - jest w obcym, telepatycznym rajku, bo znalazł się w polu oddziaływania stale przebywającego w pobliżu mutantka - telepa.

Umierasz szczęśliwy, pośród pięknych, wciągających wizji.

- Przejdź do sekcji - 12

## 9

Chwilę zastanawiasz się nad tym, czy jest sens do czegokolwiek dążyć - w końcu świat zawalił się wiele lat temu. Może lepiej posiedzieć przy ognisku - tu jest przynajmniej ciepło, a ludzie są przyjaźni.

Zostajesz przy ogniu. Z początku na chwilę, żeby trochę odpocząć od tułaczki. Ostatecznie zostajesz na dłużej, wreszcie na stałe. W końcu, pewnego dnia, umierasz na ostrą białaczkę szpiku.

I nie żyjesz.

- Przejdź do sekcji - 12

## 10

Z boku, w ścianie tunelu, dostrzegasz niszę. Podchodzisz bliżej i widzisz, że to dość głęboka wnęka technologiczna.

Wchodzisz w nią, świecąc sobie latarką. Wnęka kończy się betonową ścianą, w której osadzone są klamry. Zerkasz w górę - nad tobą jest kanał technologiczny.

Zaczynasz się wspinać.

- Przejdź do sekcji - 11

## 11

Wędrujesz w górę betonowym, kwadratowym kanałem. Najprawdopodobniej był to szyb wentylacyjny - jeden z wielu, jakie wybudowano, aby zapewnić tunelom i stacjom metra świeże powietrze.

Pełen obaw wspinasz się coraz wyżej - trudno ocenić, co zastaniesz na górze.

W zamyśleniu nie dostrzegasz, że jednak z klamer jest obluzowana. Kiedy się na niej opierasz, tracisz równowagę. Po chwili dłużej jak wieczność klamra odpada od zaniedbanej przez dekady ściany szybu, a ty odpadasz razem z nią.

Spadasz wiele metrów w dół i tracisz życie skręcając kark.

- Przejdź do sekcji - 12

## 12

Ta gra, to oczywiście żart.

Możesz jednak zobaczyć, jak naprawdę wygląda życie w podziemiach aglomeracji warszawskiej w dwie dekady po tym, jak na świat spadły bomby.

Zajrzyj pod adres:

[www.facebook.com/Kompleks7215](http://www.facebook.com/Kompleks7215)

lub na bloga

[www.gniazdoswiatow.net](http://www.gniazdoswiatow.net)

gdzie znajdziesz najnowsze informacje zarówno o powieści "Kompleks 7215" jak i innych historiach ze świata postapokaliptycznej Polski.

Książka Bartka Biedrzyckiego pt. „Kompleks 7215” ukaże się w październiku 2014 roku nakładem wydawnictwa Fabryka Słów.