REAKTOR

Numer #3 polski zin post-apokaliptyczny XII 2006

eden

Spis treści

Co tam, panie, na pustkowiu:
Newsy....03
by Kamilos & Wolv

Opowieści z Krypty:
Osada....04
by qluch

Przeklęte dziecko....07
by Druzila

Omen....08
by Kamilos

Obława....10
by Wolv

Dziedzictwo Fallouta cz. III - Vendetta....11
by Saladyn

Epilog....15
by Deat(c)Claw

Zły dzień - akt II i III....16
by Abadon & entrop

Holodysk:
Zapach Świąt....20
by Czechu

Wojny nie będzie - polemika....20
by Czechu

Odprawa Kwatermistrza #2 - Grease Gun....21
by Wolv

Foyer:
Historia Sceny - subiektywnie....23
by Hammer

Recenzje:
DEFCON....25
by MartEEnez

BadDay LA....28
by Wolv

Kantyczka dla Leibowitza....30
Św. Leibowitz i Dzikokonna....31
by Bio_Hazard

Inny wymiar Wastelandu:
Cyberpunk 2200 - Schron korporacyjny typu "ul"....32
by Ogoniok

Fotoplastykon:
Jasność....34
by eden

Jeśli chcesz zostać re(d)aktorem i uważasz, że jesteś osobą, której szukamy, prześlij próbkę swojej twórczości na adres e-mail zinreaktor[at]gmail.com. Poszukujemy autorów tekstów i zdjęć, newsmanów oraz osoby znającej się na składaniu tekstu w formacie .pdf bardziej niż Naczelna.
Nie pytaj, co Reaktor ma dla Ciebie, tylko co Ty możesz dać Reaktorowi!

Wstępniak

Ho, ho, ho!

Oto prezent gwiazdkowy, na który wszyscy nasi Czytelnicy czekali z niecierpliwością! Najnowszy, najświeższy i, mam nadzieję, najlepszy, numer Reaktora już jest!

Znajdziecie w nim trochę kontynuacji, ale przede wszystkim sporo nowych artykułów, a wszystko to specjalnie dla Was zebrane i dopieszczone! Co więc nowego?

Przede wszystkim rozstrzygnęliśmy konkurs na opowiadanie. Zwycięski tekst znajdziecie w Opowieściach z Krypty. Tam także zamieszczone zostało opowiadanie Druzili, które powstało na spotkanie Sekcji Literackiej przy Lubelskim Stowarzyszeniu Fantastyki „Cytadela Syriusza". Tematem była post-apokalipsa. Nasz nowy newsman, Kamilos, również pokusił się o spłodzenie opowiadania. W Holodysku polemika z artykułem, który ukazał się w zinie Fucking Wasteland. Dział z recenzjami nareszcie doczekał się opisów gier. Bio_Hazard zapoczątkował cykl krótkich, acz treściwych i pomocnych w wyborze lektury, recenzji książek. Polecam także zupełnie inny, niż poprzednio, zaskakujący Fotoplastykon autorstwa edena, nowego re(d)aktora.

Z kontynuacji wielbiciele odnajdą kolejne odcinki Złego dnia autorstwa Abadona i entropa, a także Dziedzictwa Fallouta Saladyna i Ange. Nie zawiódł kapral Wolvson, więc militaryści mogą nauczyć się czegoś nowego z kolejnej Odprawy Kwatermistrza. Dla miłosników RPG ciąg dalszy rozważań nad post-apokaliptycznym potencjałem CP2020.

Jednym słowem – dla każdego coś miłego. Oczywiście ogłaszamy kolejny konkurs, szukajcie go na kolejnych stronach.

Ogoniok

Stopka Redakcyjna

Reaktor – polski zin post-apokaliptyczny.
Wszelkie prawa do tekstów posiadają autorzy, kopiowanie i publikowanie bez zgody zabronione.
Redaktor Naczelna i skład: Ogoniok
Zastępca Redaktor Naczelnej: Deat(c)hClaw
Koordynator prac: Wolv
Re(d)akcja: Czechu, MartEEnez, Zdzisiu, Święty, eden.
Współpraca: Abadon, entrop, Saladyn, Kamilos, Bio_Hazard, Hammer.
Patronat medialny: Fallout Corner, Shamo
Sponsor nagród: Paradoks

Reaktora ściągnąć można z Fallout Corner:
http://fallout.emiasto.com.pl/

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

Co tam, panie, na pustkowiu...

Polski projekt post-apokaliptycznej gry cRPG Wasted

Trwa złota jesień dla projektu Wasted, tworzonego przez ekipę polskich niezależnych developerów - „The Bytewolves". Prace idą pełną parą i wydaje się, że upór i konsekwencja twórców sprawi, że fani post-apo doczekają się naprawdę dobrego i klimatycznego produktu.

O obecnym stanie prac nad grą opowiada Herion, lider projektu i developerów „The Bytewolves":

Niemalże ukończyliśmy edytor map, wymodelowana została spora część mapy Zapadliska. Mechanika gry jest już prawie zaprojektowana (właściwie wykańczamy AI), do renderowania posłuży Ogre, fizykę obsługuje Open Dynamics Engine. Prace graficzne niestety nie posuwają się zbytnio do przodu, głównie dlatego, że jak skończymy robić silnik, mogą się zmienić standardy dot. jakości modeli/tekstur, etc. W grze dominować będzie kamera TPP oraz walka na dystans.

Projekt nie ma w tej chwili aktywnej strony internetowej, ale wszelkie nowinki na ten temat są publikowane na *Pustkowiach* pod adresem: www.wasteland.yoyo.pl.

O Fallout 3 słów kilka...

Niestety na temat powstającej w laboratoriach Bethesdy gry Fallout 3 krąży więcej plotek i domysłów niż konkretnych faktów.

Sensacją np. może być fakt, że jakiś czas temu na forum Duck and Cover ujawnił sie człowiek podający się za Głównego projektanta F3. Emil Pagliarulo, bo tak się przedstawił, jest częściowo polskiego pochodzenia, a przed objęciem stanowiska u Bethesdy, cztery lata wcześniej pracował dla Looking Glass nad serią Thief.

Objawienie, czy żart - nie wiadomo. Tym bardziej, że poznaliśmy już humor programistów Bethesdy, gdy na oficjalniej stronie pojawił się przerobiony screen z F1 z podpisem sugerującym, iż jest to screen z F3.

Z oficjalnych informacji – Bethesda ujawniła kolejnego developera, pracującego nad F3. Jest nim, pracujący na stanowisku głównego projektanta poziomów, Joel Burgess, którzy wcześniej uczestniczył przy produkcji takich gier, jak „The Elder Scrolls:Oblivion", „Bloodrayne 2", czy „Aeon Flux".

Firma wciąż poszukuje współpracowników, m.in. projektantów poziomów i grafików.

AfterFall – prace w toku

Jakiś czas temu ekipa Intoxicate Interactive poinformowała na swojej stronie, iż trwają zaawansowane prace nad tech-demem Afterfall oraz zaprezentowała kilka interesujących screenów z gry.

Gra zapowiada się na tyle ciekawie, że zainteresował się nią serwis poświęcony grom PC Game Arena. Redaktorzy GA przeprowadzili i opublikowali wywiad z Andrzejem Koloską – liderem projektu. Opowiada on ogólnie o grze szacując termin wydania luźno za 1,5 – 2 lata. Prace skupiają się na wydaniu tech – dema , a przez to pozyskaniu dobrych wydawców pełnej wersji gry. Nową informacją na pewno jest to, że w grze będą dostępne 2 tryby walki: turowy – znany nam dobrze choćby z Fallouta oraz w czasie rzeczywistym z aktywną pauzą – dla zwolenników dynamicznej akcji. No cóż, trzymamy kciuki i czekamy niecierpliwie na tech-demo, a w oczekiwaniu słuchamy audycji radiowych AfterFall'a wznowionych niedawno przez ekipę Bunkra nr 22. Pozostałe szczegóły na stronie: www.afterfall.pl

„Jericho" w Polsce

W grudniu tego roku stacja AXN wyemitowała pierwszy odcinek post-apokaliptycznego serialu „Jericho". Jego akcja dzieje się w tytułowym miasteczku w Stanach Zjednoczonych, które jako jedyne zdołało przetrwać atak nuklearny. Osobiste i społeczne wzloty i upadki bohaterów otoczone są w Stanach kultem dorównującym „Zagubionym". Wszechobecny opad i promieniowanie gwarantują zabawę dla fanatyków. :)

Pozwiedzaj schron!

22 listopada tego roku największy schron przeciwatomowy w Polsce został udostępniony zwiedzającym. W mieszczącym się w podziemiach Dworca Głównego w Szczecinie obiekcie wytyczone zostały dwie trasy zwiedzania: jedna z okresu II Wojny Światowej, druga z okresu „Zimnej Wojny". Więcej informacji na http://podziemnyszczecin.pl/

Koniec Mutant Rising!

Jeden z najambitniejszych projektów na Scenie, mod Mutant Rising, zmarł śmiercią naturalną. Lider projektu zniknął, na forum panuje cisza, wobec czego NMA donosi, że mod nie ujrzy światła dziennego.

Neuroshima HEX 'lite'

Z okazji Mikołajek, mając na uwadze niekoniecznie wypchane portfele post-apokaliptycznej gawiedzi, wydawnictwo Portal wypuściło na rynek odchudzoną wersję popularnej planszówki – Neuroshimy Hex. Zestaw lite, prócz niezbędnych akcesoriów, zawiera jedynie dwie armie. Do wyboru zestaw Północ (Posterunek i Moloch) lub Południe (Hegemonia i Borgo).

Fallout PnP d20 nie w tym roku

Jak informuje Glutton Creeper Games, premiera Fallout'a PnP d20 została przełożona na pierwszy kwartał 2007 roku. Powodem są przedłużające się testy. Na str.9 zobaczyć można przykład ilustracji, których więcej można podziwiać pod adresem: www.mechazoic.com/illustration.htm

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

Opowieści z Krypty

OSADA

opowiadanie nagrodzone w konkursie

Pustkowia w górach zawsze wyglądały malowniczo. Górskie szczyty przyprawiały o dreszcz. Zdawać mogłoby się, że ziemia wyrywa się całą swoją mocą ku niebu.

Podróż pośród przełęczy także różniła się od typowych wędrówek po pustkowiach. Piekące słońce, bardziej doskwierało, paląc nie okrytą skórę. Nieznośny ból koić mógł jedynie cień szczytów. Wielu podróżników próbowało przebyć te okolice podczas dnia. Niewielu ukończyło taką podróż.

Doświadczony traper, jakim była Malika, wiedział, że by przetrwać pośród spalonych wierchów trzeba podróżować w świetle księżyca. Lecz i ta pora nie była łaskawa dla niej. Szczególnie nieznośny okazywał się chłód. Rozgrzane przez słońce ciało musiało wytrzymać nocne przymrozki. Szczególnie bolały ją kości. Zastanawiała się nad powodem tego bólu.

Licznik Geigera wskazywał nieznaczny wzrost promieniowania. Zapewne to powiększało jej niemoc w stawach.

Pomimo licznych przeszkód, wspinała się, szła wąskimi ścieżkami, omijała przeszkody. Zmierzała do celu swojej wędrówki. Najbardziej doskwierała jej jednolitość krajobrazu. Zachwyt pięknem gór, ustąpił nienawiści do monotonii. Popielato-brązowe, rzadziej szare skały, o kształtach, które Malice z niczym się nie kojarzyły, urwiste granie, ostre, jak skalpel gruzowiska i zapach spalonego słońcem kamienia. Powietrze przepełnione pyłem, niesionym przez wiatr od strony równin, powodowało, że traperka wiele razy wymiotowała, nie mogąc złapać oddechu. Nozdrza, usta, uszy, wszystkie zakamarki, które wydzielały jakąkolwiek porcję wody były zlepione przez pył. Wilgoć zamieniała się w gęstą maź, która schnąc tworzyła szczelną pokrywę na skórze. Malika nie otrzepywała się z pyłu. Zapewniał jej ochronę przed słońcem i zmniejszał parowanie wody ze skóry.

Była już w drodze od tygodnia. Tak ja powitał Teksas.

Poza prowiantem, który niesamowicie się kurczył wraz z zagłębianiem się w góry, Malika posiadała także bardzo ważny artefakt. Pod rzędami ciemnych lampek, osadzonych na powyginanej ciemnożółtej płytce, kryła się tajemnicza nazwa: Hydroelektryczny Regulator Magnetosfery. By ułatwić sobie wymawianie, naukowcy, którzy zaopatrzyli ją w ten przedziwny przedmiot, kazali go, ze względów bezpieczeństwa, nazywać HRaM.

Ponieważ każdy członek Bractwa Stali, według najnowszego statutu musiał być poinformowany o szczegółach misji, także i traperka przeszła szkolenie. W trakcie półrocznego kursu, który spędziła w komorze hibernacyjnej, poprawiono jej siłę, zwinność, poznała szczegóły elektroniki, meteorologii, fizyki atomowej oraz biologii fauny i flory radioaktywnego Teksasu. Była doskonale przygotowana do tej misji.

HRaM był ukryty w metalowej walizce. Ta, przymocowana pasami do pleców Maliki, przykryta została brązowym materiałem, kryjącym zawartość przed ciekawskimi.

Przez kolejne dwa dni przebyła około osiemdziesięciu kilometrów. Znużona kolejną nocą marszu, ukryta pomiędzy niedużą wyrwą z wejściem od północnej strony, miała powitać kolejny dzień.

Wtem do jej uszu dobiegł nieznany dźwięk. Pierwszy od wielu dni, który nie został wydany przez nią. Drobnymi ruchami dobyła sztyletu, chrobot był coraz wyraźniejszy. Nie potrafiła określić liczby osób, które się do niej zbliżają. Przewody słuchowe w uszach były zapchane przez mieszaninę pyłu wody i wydzieliny.

Gdyby nie jej przeszkolenie, zapewne nie słyszałaby nic. Oparta o ścianę, czekała na napastników.

Wschodzące słońce nienaturalnie wydłużało cienie postaci. Przy wejściu widziała jeden zbliżający się cień.

Czuła ból w dłoni. Zaciskała uścisk na rękojeści sztyletu. Podeszła bliżej.

Wchodząca postać, ugodzona została w okolicach podbrzusza. Malika usłyszała jedynie sapnięcie. Ciało upadło na ziemię. Natychmiast zaczęła rozglądać się za następnymi. Była pewna, że zaatakują. Wyostrzyła maksymalnie zwoje zmysły. Chwila nieuwagi mogła ją kosztować życie. Czuła stęchły zapach krwi na sztylecie i smród ciała. Nieznośny chrobot ustał. Przez moment wpatrywała się w krawędzie szczeliny.

Jej uwagę zwrócił „zabity", który, o dziwo, poruszył się. Spuściła wzrok, postrzępione ubranie okrywało spaloną słońcem skórę. Owa skóra była niebywale pomarszczona. Niczym suszona śliwka.

Po chwili stwierdziła, że na ziemi leży strasznie wysuszony ghul. Smród ciała przyprawiał ją o mdłości. Miękkie ciało, które próbowało się podnieść, przycisnęła do ziemi nogą. Usłyszała zgrzyt łamanych kości.

- Potrafisz mówić?

- Potrafić! Ty puścić mnie! Ja być spokojny! – gorączkowy, ochrypły głos wydobywał się z miażdżonych płuc.

Zwolniła nieco nacisk.

- Kim jesteś i co tu robisz? – Nie usłyszała odpowiedzi. Jedynie świst oddechu. Ponownie przycisnęła ciało do ziemi.

- Jestem Ed! Nie przyciskać Eda! Boli, Eda boli!

- Dziwne, podobno ghule nie odczuwają bólu. – Ponownie podniosła stopę. – To jak jest z tobą? Co robisz na tym odludziu?

- Ja uciekać. Uciekać na równiny, bo w górach niedobrze być Edowi.

- A to czemu? Na równinach nie znajdziesz lepszych warunków. Poza tym niezamieszkane ruiny chyba bardziej pasują twoim ziomkom, niż rozwijający się zachodni brzeg.

- Nie wiedzieć, czy dobrze czy źle. Ed wiedzieć, że w górach jest niedobrze i idzie do równin.

Malika nadal obserwowała otoczenie. Nie czuła zagrożenia. Poza hałaśliwym ghulem nie było nikogo w pobliżu.

- Powiedz mi Ed, kim byłeś przed wojną?

- Ed nie pamiętać. Ed urodził się po wojnie.

- Jak to? Po wojnie? Dziwne rzeczy opowiadasz. Powiedz mi, czy ktoś jeszcze z tobą podróżuje, czy sam się wybrałeś w tą samobójczą drogę? – Ponownie, tym razem lżej, przycisnęła nogę do ciała. –

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

Tylko nie kłam, wystarczy, że mocniej nacisnę na żebra…

- Nie będę! Przysięgam, nie będę! – histeria wywołana była bardziej strachem, niż bólem. – Ja iść z doktorem Gordonem!

- A gdzie on jest?

- Tu! Tutaj!

- To znaczy gdzie? Czy jest w zasięgu mojego wzroku?

- Tak widzisz go! Nie bij!

- Cicho bądź! Bo naprawdę cię zabije. – Malika ponowie badawczo taksowała okolicę. Nie widziała nikogo. – Ja nikogo nie widzę, kłamiesz, zaraz przycisnę mocniej, jeśli nie powiesz prawdy.

- Nie, ja mówię prawdę, proszę, nie bij Eda! Ed mówi prawdę. – Ochrypły głos był nie do zniesienia. Wzburzenie, które nagromadziło się w tej istocie zapewne znalazłoby swoje ujście w potoku łez. Gdyby jakieś posiadał.

Malika uznała, że stary ghul zwariował i widzi swojego wyimaginowanego przyjaciela. Po tylu latach na pustkowiu wiele inteligentnych stworzeń traciło zmysły.

Ghul uwolniony spod paraliżującej jego ruchy pozycji, powoli i z wielkim wysiłkiem, podniósł się. Teraz traperka ujrzała go w całej okazałości.

Postrzępione ubranie, które prawdopodobnie wcześniej było dżinsową kurtką i spodniami, obecnie przypominało strój kukły zawieszanej nad polami kukurydzy w okolicach byłego Nekropolis. Wypłowiała koszula w szkocką kratę, pozbawiona kilku guzików, odsłaniała zapadnięty brzuch. Włosy na głowie najprawdopodobniej zostały wyrwane. Nie mogła tego stwierdzić dokładnie, patrząc przez dziurawy kapelusz opadający głęboko na czoło. Kilka długich, białych kosmków wymknęło się poza okrycie głowy.

- Powiedz mi, co tu robisz?

- Ed mówił, że idzie na równiny.

- Ale czemu? Skąd wracasz? Tylko nie kłam – Malika dobyła swojego Desert Eagle`a. Muszka zasłaniała oko ghula. Speszony nieumarły, tłumiąc strach, odpowiedział.

- Ed iść z South Lake. Tam być bardzo niebezpiecznie dla ghuli, mutantów…

- Czemu? Ludzie was ścigają?

- Nie… - ghul przysunął się do ściany i skulił, wyraźnie czegoś się bał, wspominając miasto.

- To co się stało w mieście? Ed powiedz, bo znów będę musiała ci zrobić krzywdę.

- Nie, proszę, Ed nie chcieć, proszę. – W oczach ghula malowało się potężne cierpienie. Malika stwierdziła, że musiało go spotkać coś bardzo strasznego.

- Ktoś ci coś zrobił? Zadawali ci cierpienie?

- Tak, bili Eda, bardzo bolało.

- Kto ci to zrobił? Nie bój się, powiedz – Malika przybrała rolę matki. Podziałało

- Szponyyy… - ghul wydobył z siebie imię oprawców, kosztowało go to bardzo wiele. – Szpony, szpony, szpony…. – jak mantrę wypowiadał to słowo. Malika chciała go uspokoić, jednak bała się go dotknąć.

- Ed, proszę cię, uspokój się. Powiedz mi, co ci zrobili.

- Nie. Ed nie powie, boi się. Niech Gordon powie.

- A gdzie jest Gordon? Niech się pojawi.

- Zaraz przyjdzie, trzeba go obudzić. Ed, obudzi doktora.

Przez chwilę milczał. Zamknął oczy. Ciało nie poruszało się. Twarz zastygła w bezruchu z lekkim uśmieszkiem na twarzy. Ghul przypominał prawdziwego trupa. Malika poprawiła się w myślach. Przecież on był trupem. Żywym, chodzącym trupem, który z jakichś niejasnych powodów nie mógł oddać życia i błąkał się po tym zniszczonym przez wojnę świecie. Ghule były jedyną pozostałością po minionej cywilizacji. Obecnie wymierające, pomiatane przez wszystkich, ukrywają się w miejscach takich, jak to, nie zasiedlonych przez człowieka. Chociaż i to miało się zmienić. Jeśli wierzyć Edowi, w okolicy celu jej wędrówki istnieje silne zgrupowanie Szponów Śmierci, co bardzo komplikuje wykonanie zadania.

Rozmyślania traperki przerwało nagłe poruszenie się ghula. Noga drgnęła gwałtownie. Ed otworzył oczy.

- Kim jesteś? – zapytał ghul. Jego głos był spokojny, a oddech miarowy.

- Ed, nie pamiętasz mnie?

- Przepraszam bardzo, nazywam się Gordon i proszę mi nie mówić na „ty". – Malice odjęło mowę. Tępo patrzyła na ghula, próbując zrozumieć, co się stało. – Oh, pani wybaczy, zapomniałem powiedzieć. – Podniósł się z ziemi. – Ed to moja druga osobowość. Używam jej by oszczędzić sobie trudów wędrówki. Widzę, że Ed jednak nie wywiązał się z mojego zadania i obudził mnie w środku podróży.

- Jak to „druga osobowość"? – Malika ponownie uniosła broń. Przyłapała się na tym, że zrobiła to odruchowo. – Chyba pan… Ed sobie ze mnie żartujesz.

- Pani odłoży tą pukawkę, bo sobie jeszcze krzywdę zrobi. Zapewniam, że nie będzie ona potrzebna. Zresztą proszę spojrzeć na mnie. Nie jestem już tak zwinny jak kiedyś.- Uśmiechnął się złośliwie rozkładając ręce w geście bezradności.

- Nadal nie rozumiem, co tu się stało. I na pewno nie zamierzam opuścić broni.

- Słusznie, nawet na to nie liczyłem, ale zawsze warto spróbować. Możliwe, że to by przełamało pierwsze, że tak powiem, „lody". – Ponownie uśmiechnął się, bawiąc się zaistniałą sytuacją. – Jeśli chce pani wyczerpujących informacji, służę uprzejmie. Ed to moje alter ego. Kontroluję go całkowicie. Jest mi posłuszny, ponieważ to ja go stworzyłem. Gdy czeka mnie jakaś długa, bardzo wyczerpująca podróż, idę, że tak powiem, „spać'. Ed natomiast podróżuje do miejsca, które mu wskazałem. Jedyną niedogodnością jest to, że nie pamiętam doświadczeń Ed`a i odwrotnie.

- Więc używasz Ed`a, gdy nie chcesz odczuwać bólu głodu i tym podobnych przykrych rzeczy…

- Jest pani niesprawiedliwa, Ed dzięki mnie istnieje, on nie zna pojęć „ból", „głód" „radość". Owszem używa tych określeń, ale w gruncie rzeczy nie wie, co one znaczą. Jest, jak by tu powiedzieć… jeszcze dzieckiem.

- To jest chore.

- Nie będę pani przekonywał. Skoro upiera się pani przy swoim zdaniu.

- Tak upieram się! Proszę mi wytłumaczyć doktorze, co się stało w South Lake? Czemu Ed, a w zasadzie pan, postanowił stamtąd uciekać?

- Wytłumaczenie jest bardzo proste. Wszystko przez Szpony Śmierci. To one przejęły kontrolę nad miastem i wygnały wszystkich mieszkańców. Ja również musiałem uciekać. Ci, którzy bronili miasta zapewne już nie żyją.

- Dużo ich jest?

- Istnieje kilka matek, więc populacja ciągle rośnie. Nie potrafię określić jej dokładnie w tym momencie, ale miesiąc temu, w dniu, w którym opuściłem miasto było ich około trzydziestu.

- To dość mała liczba. Co się stało, że Szpony stały się tak agresywne?

- Zadaje pani bardzo dobre i trafne pytania. Dawno nie miałem okazji prowadzić rozmowy z kimś inteligentnym.

- Do rzeczy doktorze. Właśnie w tej chwili ważą się pańskie losy. – Malika spojrzała na broń.

- Już mówię. Cała sprawa zaczęła się jakieś pięć miesięcy temu. W mieście istniała spora grupa ludzi. To oni handlowali jedzeniem i alkoholem. Z zazdrością przyglądali się temu mutanci, którzy, póki nie wtykali nosa w nie swoje sprawy, byli tolerowani przez nieskażonych radiacją.

- Tak rozumiem. Co dalej?

- Dalej zaczął się chaos. Najpierw doszły do mnie słuchy o nowym liderze mutantów. Krwawy Fredy, tak o nim mówili. Właśnie wrócił z pustkowi, skąd przywiózł kilka łupów. Mówiło się, że zabił kilku ludzi, którzy nieopatrznie natknęli się na niego. Postać ta natychmiast obrosła legendą. - Ciężar

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

broni zaczynał doskwierać Malice coraz bardziej. Nie zapowiadało się, by doktor szybko skończył swoją opowieść. – To coraz bardziej niepokoiło ludzi. Stan napięcia, który trwał miesiąc, lub dwa zakończyło zabójstwo kupca. Ów kupiec padł ofiarą kilku ludzi. By pozostać bezkarnymi, zrzucili winę na mutantów. Wzmagająca się fala nienawiści i nieporozumień pomiędzy mutantami i ludźmi, nie pozwoliła dojść do głosu rozumowi. Zaczęła się wojna. Miasto podzieliło się na kilka okręgów. Na wydzielonych terenach pojawienie się obcego było równoznaczne z jego śmiercią. Wiele ghuli zginęło przez tą wojnę...

- Ale co to ma wspólnego ze Szponami Śmierci?

- No właśnie chciałem dokończyć...

- Proszę, już nie przeszkadzam – Malika usiadła na ziemi nadal trzymając na muszce ghula. Tym razem rękę oparła na kolanie.

- Na czym to ja... - Doktor odchrząknął zalegającą w płucach maź. Wypluł ją. Niebieskawy zlepek różnego rodzaju cząstek miał obrzydliwy zapach. Malika ponownie skoncentrowała się na Gordonie. - ... aha. Wiele ghuli zginęło przez tą okropną wojnę. Jedną z konsekwencji, jakie niosło to zamieszanie było zaprzestanie kontrolowania reszty niezamieszkanych ruin. Zwykle specjalne oddziały ludzi i mutantów przeszukiwały gruzowiska, zabijając centaury i inne świństwa. Szczególnie tępiono Szpony Śmierci. Gdy zabrakło ochrony, populacja tych ostatnich szybko zaczęła wzrastać. Z nimi zawsze był problem. Aby zabić Szpony, trzeba wytępić matki. A te zawsze chowają się w piwnicach. Z kolei nikt przy zdrowych zmysłach nie zapuszcza się do ciemnych i wilgotnych pomieszczeń. – Doktor poprawił rondo kapelusza, które przy podmuchu wiatru opadło mu na twarz. – W każdym razie Szpony zaczęły się stawać groźne. Kiedy zabiły kilku mutantów, na osadę padł blady strach. W ciągu kilku tygodni Szpony zajęły tereny mutantów. Zaskoczeni ludzie podpisali sojusz z wygnanymi. Zbudowali umocnienia i czekali na atak. Ja też tam byłem. Pomagałem przy stawianiu barier z blachy po zachodniej stronie. Potem się zaczęło. – Doktor przerwał opowiadanie lekko wzdychając.

- Coś się stało? – Zapytała Malika.

- Nie nic, po prostu za dużo wspomnień... Złych wspomnień... To była rzeź. Szpony przedarły się przez obronę. Wschodnia ściana została zniszczona. Do osady wdarło się około pięćdziesięciu Szponów. Wiele z nich nadziało się na zastawione pułapki. To była bardzo ciemna noc. Akurat trwało zaćmienie księżyca. Pochodnie słabo oświetlały plac. Ledwo widać było ściany obronne. Zaraz potem huk wystrzałów. Osadnicy zaczęli strzelać w stronę napierających Szponów. Seria strzałów pozbawiła życia pierwszą linię nacierającą na obrońców. Gdy Szpony coraz bardziej zbliżały się do naszych umocnień, skończyła się amunicja. Jedynie gdzieś z boku nadal grała muzyka świszczących kul CKM`u. Nastąpiło zwarcie. Z tyłu nad nami, na wieży zbitej z kilku starych bali drzewa, stał Krwawy Fred. Wydawał rozkazy, jednocześnie strzelał z snajperki. Pomimo jego dyrektyw, grupa rozproszyła się. Wtedy zobaczyłem ją. Mówili na nią Żyleta. Traperka, tak jak ty. Przemierzała pustkowia w poszukiwaniu starych urządzeń elektronicznych. Pewnie myślisz „czemu żyleta?”... . Na pewno nie z powodu swojego wyglądu. Chodziło raczej o coś innego. Opowiadano o niej różne historie. A to, że układa się z mutantami, a to, że zabija ludzi, którzy wchodzą z nią w interesy. Jednak najciekawsza wydaje mi się opowieść, jakoby zabiła swojego ojczyma żyletką. Podobno molestował ją. Ta nie wytrzymując kolejnych upokorzeń zabiła go żyletką obcinając najpierw genitalia, a potem podrzynając gardło. – Gordon zaśmiał się gardłowo – Taki nowy feminizm.

- Chyba zapędził się doktor w nieodpowiednią stronę ze swoją historią. - Malika czuła coraz większe zmęczenie - nie spała od dwudziestu godzin.

- Ach tak, prawda. Dobyliśmy kijów, dzid, mieczy. Zwarliśmy się w walce. Wtedy to właśnie Żyleta wyjęła z pochwy swoją śmiercionośną katanę. Zabiła kilka Szponów. Ostrze gładko wchodziło w grubą, łuskowatą skórę. Rude włosy skrywały jej twarz. Kręcone loki opadały na ramiona. Miecz chodził w jej dłoniach pewnie i szybko. Szpony widząc, że ich pobratymcy giną z jej ręki nad wyraz często, ruszyły na bohaterkę. Z pięciu atakujących przeżyło dwóch. O dwóch za dużo. Rozszarpali jej ciało. Głowa w wyniku uderzenia ostrych szponów opadła na ziemię. Rude włosy toczyły się wraz z nią po ziemi. – Gordon ponownie zrobił pauzę. Malika nic nie mówiła, czekała na dalszy ciąg opowieści. Złapał kilka oddechów, po czym ponownie zaczął snuć swoją historię. – Ja, wraz z kilkoma ludźmi, osłaniałem karabin. Trzymałem długą dzidę. Gdy podszedł pierwszy rzuciłem w niego. Trafiłem w oko. Wielki ryk ogłuszył mnie na chwilę. Stałem sparaliżowany. – Oczy doktora utkwiły gdzieś dali. Świeciły odbitym światłem słońca. Gordon ponownie przeżywał tamte chwile. - Nie mogłem się ruszyć. Szpon szybko wyjął broń z rany. Po czym ruszył w moją stronę. Był potężny. Największy, jakiego kiedykolwiek widziałem. Seria z karabinu poważnie zraniła jego lewe ramię. Jednym szybkim ruchem ręką zabił nacierającego mutanta. Ciało w wyniku uderzenia odleciało na parę metrów. Gdy opuściła mnie wszelka nadzieja, stał się pierwszy cud. Krwawy Fred celnie wpakował kulkę w głowę potwora. Zatrzymał się. Ciało upadło bezwładnie na ziemię. Szpony zaczynały nacierać coraz bardziej. Gdy skończyła się amunicja karabin ucichł. Słychać było jęki rannych, dziki rechot Szponów i palące się pochodnie. Opuściła nas całkowicie nadzieja. Wielu, widząc nieuchronną klęskę, zaczynało się wycofywać. Wpadali na zastawione przez siebie pułapki. Woleli zginąć od wybuchu, niż od szponów. Wtem nad jękami i rykami zaczął górować inny dźwięk. Początkowo niewyraźny i cichy, z czasem zaczynał przypominać ryk motoru. Gdy byłem pewien, że to odgłosy silników, północną ścianę rozerwał wybuch. Do osady wdarli się Raidersi. Zapewne ściągnęły ich tu odgłosy walki. Wszyscy byli zaskoczeni zastaną sytuacją. Szpony ruszyły na nowych intruzów. Raidersi, nie mogąc zrobić szybkiego odwrotu, podjęli walkę. W tym czasie obrońcy, korzystając z zamieszania, zaczęli się wycofywać. Ja też poszukiwałem drogi ucieczki. Pobiegłem ku północnej wyrwie. Niestety walka rozgorzała tam na dobre. Raidersi walczyli głównie za pomocą dzid. Niektórzy rzucali nożami. W każdym razie trzymanie Szponów na dystans było bardzo dobrym posunięciem. Poszedłem w stronę zachodniej ściany. Znalazłem wyrwę w umocnieniach. Uciekłem. Odwracając się co chwila widziałem, jak płomienie ogarniają osadę. W mieście pozostałem jeszcze kilka dni. Wiem, że Krwawy Fred został wzięty do niewoli. Szpony zaczynały oczyszczać miasto. Musiałem je opuścić, by ratować życie. Resztę pamięta tylko Ed.

Doktor skończył opowieść. Skierował wzrok na Malikę. Spała. Nie wytrzymała zmęczenia. Broń bezwładnie wisiała w jej dłoni.

Obudziła się wieczorem. Przejmujący chłód wyrwał ją ze snu. Wstała, rozciągnęła swoje zmarznięte kości i mięśnie. Po Gordonie nie został żaden ślad. Nie wiedziała, czy to jej się śniło, czy było rzeczywistością. Ruszyła do wyjścia ze skalnej wnęki. Nadepnęła na coś lepkiego. Lekko uśmiechnęła się. Zmierzała do South Lake. Musiała wykonać swoją misję.

Andrzej "qluch" Głuchowski

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

PRZEKLĘTE DZIECKO

Czarny żwir chrzęścił pod kopytami dwugłowej, pasiastej klaczy. Późne popołudnie przeradzało się powoli we wczesny wieczór, jednak nad pustynią panował jeszcze dokuczliwy upał.

- Musimy dotrzeć do miasta, Kes – oznajmił Sid rzucając stanowcze spojrzenie swojemu bratu, który wystawał mu z brzucha. Pokraczny maleńki człowieczek sięgał zaledwie do piersi barczystemu mężczyźnie.

- A ja ci mówię, że nie! Czy myślisz, że w mieście będziemy mniej martwi, niż na tej pustyni? – Kes zacisnął drobne, patykowate dłonie w pięści i rąbnął brata w żołądek.

- Kes, sam wiesz, że nasza sytuacja jest bardzo zła. W mieście mamy szansę ukrycia się i znalezienia wody...

- A jeśli tam będzie zbyt wysoki poziom promieniowania? Jeżeli wszystko będzie skażone? Z tymi, co nas gonią możemy się przynajmniej dogadać...

- Nie, Kes. Nie dogadamy się. Oni nas zabiją, jak zabijają wszystkich mutantów. Widziałeś co zrobili temu sześciopalczastemu niemowlęciu? Pomyśl, co zrobią z naszą Gornychorą! Idziemy do miasta. W końcu to ja mam nogi! – Sid pociągnął za sobą zwierzę i ruszył w stronę jaśniejących w oddali ruin.

Wlokąc się po pozostałościach starożytnej drogi, mężczyzna pogrążył się w rozmyślaniach. Nie było dobrze, o nie! Znów pokłócił się z bratem - czuł rozżalenie i wściekłość napływającą od ostentacyjnie odwróconej głowy. Trzeba było go przekonać, a nie uciekać się do jedynego argumentu, na który Kes nie miał żadnej odpowiedzi. Nie jest łatwo żyć z wrośniętym w siebie bratem i dzielić się ciałem. Nie raz kłócili się o to, co w danej chwili zrobić, tyle tylko, że Kes był całkowicie zależny od jego decyzji. Nie należało mu tak dotkliwie o tym przypominać. Sid westchnął i sięgnął myślami do ścigającego ich rozjuszonego tłumu. W chaotycznej plątaninie nienawiści, zmęczenia i strachu wyczuł niezwykłe podniecenie i żądzę mordu. Miał cichą nadzieję, że nie wejdą za nimi do miasta, ale ich umysły dawały jednoznaczne przesłanie: nie spoczną, póki ich nie zabiją. Gornychorę zaś zamierzali upiec i zjeść. Zmartwiony Sid dotknął jaźni zwierzęcia – w jednej głowie przeważało pragnienie, głód i upał, druga chciwie łowiła nieznane zapachy i szukała wśród nich znajomych woni. Co chwila od miasta napływał lekko wilgotny, świeży powiew.

Słońce już chyliło się ku zachodowi, gdy wkraczali pomiędzy rozsypane pradawne budowle. Wśród szarzejących ruin zieleniły się różnego rodzaju wielkie rośliny, próbując zagarnąć jak największy kawałek niegościnnego terenu.

- Zobacz, Kes! Widocznie pod miastem starożytni wybudowali studnię, która...

- Cicho, Sid! – zganił go brat – zapomniałeś już, jak było w dwóch poprzednich?

Istotnie, w jednym z nich natrafili na grupę agresywnych osobników, strzegących zazdrośnie dostępu do wody, w innym zaś rzuciły się na nich mięsożerne kondory. Miasta dawały wodę, schronienie, czasem przydatne narzędzia lub kolorowe błyskotki, co przyciągało najgorszych bandziorów, wyrzutków społecznych i pozostawionych przy życiu mutantów.

Klucząc pomiędzy ziejącymi pustką domami, zarośniętymi traktami i wrakami wytworów pradawnej kultury doszli wreszcie do miejsca, w którym postanowili rozbić obóz.

Od głównej drogi osłonięci byli strzelistym wielopiętrowym domem, z którego pozostały dwie i pół ściany. Nieopodal rozpleniły się dziwaczne wężowate rośliny, osłonięte wielgachnym drzewem o skórzastych liściach. Najwspanialsze było jednak to, że u ich stóp rozlało się niewielkie bajorko zarośnięte drobnymi, białymi kwiatkami.

- Wspaniale! To *szczęściareczki*! Wiemy, że ta woda nadaje się do picia! – ucieszył się Kes, i zaraz urwał, zmieszany. Zapomniał, ze jest zły na Sida.

- Nie gniewaj się już, Kes. Przepraszam... – zaczął Sid, ale brat tylko machnął lekceważąco ręką, dając mu do zrozumienia, by nie wracał do niedawnej kłótni.

Sid z przyjemnością nachylił się nad wodą, obmył twarz i ugasił pragnienie. To samo uczynił Kes. Maleńki człowieczek bardzo dobrze radził sobie ze swoją ułomnością.

Nagle Sid kątem oka dostrzegł jakiś ruch. Każdym zmysłem czuł, że jest bardzo starannie obserwowany i oceniany. Jakby coś zastanawiało się, czy pozwolić mu żyć. W tym momencie zdał sobie sprawę, że Gornychora nie podbiegła do wodopoju. A przecież powinna! Jak każde spragnione zwierzę, wiedzione instynktem, powinna przyjść tu razem z nimi i pić. A ona stała, potrząsając niepewnie łbami, jakby bała się podejść.

Bardzo powoli obrócił głowę, jednocześnie szukając obcej jaźni. Mógł to zrobić dużo wcześniej i przeczesać miasto umysłem, zanim został nieprzyjemnie zaskoczony. Silny strumień skłębionych uczuć i myśli – mieszaniny strachu, ciekawości i gotowości do walki napływał od strony drzewa. Przyjrzał mu się uważniej i omal nie krzyknął.

Drzewo również patrzyło na niego.

Jako pierwszy zdolność mowy odzyskał Kes.

- Podejdź tu, dziecko – mówił łagodnym, hipnotycznym głosem – Nie bój się, nie zrobimy ci krzywdy. Jesteśmy tutaj tylko przejazdem, jutro ruszymy w dalszą drogę i nie będziemy zajmować twojego miejsca.

Od pnia drzewa oderwał się powoli zarys dziecięcej postaci. Istota miała ciemnobrązową, chropowatą skórę, smoliście czarne skołtunione włosy i niesamowicie czarne oczy. Była całkiem naga.

- Ona nie zna naszego języka – powiedział Sid – ale jakimś cudem zrozumiała, to, co powiedziałeś.

- Nie bój się – Kes zachęcał dziewczynkę ciepło – mamy tu orzeszki i garść oliwek. A Sid zaraz upiecze nam pyszne placki.

Dziecko podeszło zaciekawione i usiadło na brzegu. Rozcięte kolano natychmiast zaczęło krwawić.

- Jest ranna. To skaleczenie nigdy dobrze się nie zagoiło. Zobacz, chyba zalęgły się tam robaki... – wskazał Kes.

Rzeczywiście, z otwartej rany zaczęły wyglądać białe główki larw. Sid westchnął i poszedł po zapasy i apteczkę. Nie będzie łatwo przetłumaczyć tej małej, co chcą zrobić i dlaczego. Podczas odkażania rany dziewczynka jęknęła i złapała Sida za nogę. Przez dziurę w spodniach czuł szorstki uścisk gorącej dłoni. Na szczęście dziecko zemdlało. Głębokie rozcięcie zostało porządnie oczyszczone i zszyte, a kolano zawinięte i lekko usztywnione. Bracia ułożyli małą na macie i okryli derką. Wieczór robił się coraz chłodniejszy. Zanim ranna rozbudziła się na dobre, wyczyszczona i napojona klacz skubała trawę, niewielkie ognisko płonęło wesoło, zaś na gorących kamieniach piekły się placki. Zachęcone dziecko rzuciło się na jedzenie, po czym natychmiast ponownie zasnęło.

- Jak ona przeżyła? Sama, w tym

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

wielkim mieście? – zastanawiał się Kes.

- No cóż, to miasto jest wyludnione. Nikt nie czyhał na jej życie, więc...

- Bzdura! W tym mieście jest źródło czystej, nieskażonej wody. Nie wierzę, że nikt tu wcześniej nie trafił!

- Może ktoś tu był i potem sobie poszedł? – Sid ziewnął przeciągle. – Nasi prześladowcy są już pod murami. Ale boją się tu wejść po zmroku. Przyjdą po nas o świcie.

- No to do świtu mamy czas. Mogę wziąć pierwszą wartę. Spróbuję wymyślić kilka pułapek. Pewnie wszyscy się porozdzielają, więc pojedynczo łatwiej ich będzie pokonać – Kes podrapał się w głowę i przygryzł wargi.

- Świetnie. Ale wiesz, ta mała... Widziałeś jej skórę? Jest jakaś taka... jakby zdrewniała. Sztywna i szorstka. Nieprzyjemna. Myślisz, że to mutacja od urodzenia? A może coś jej się stało? Wpadła do jeziora z kwasem? Poparzona ogniem? Ukąszona przez jadowitą roślinę? – zastanawiał się głośno Sid, obserwując uważnie śpiące dziecko.

- Ha! Być może masz rację! Została porzucona w wieku, w którym była w stanie sama o siebie zadbać. To by wiele wyjaśniało. Ale nie wyjaśnia jednego – dlaczego to miasto jest opuszczone...

***

Obudziło ich niespokojne rżenie Gornychory. Kes zaklął siarczyście – musiał zasnąć na warcie. Od strony jeziorka zbliżali się opętani żądzą mordu barbarzyńcy z pustyni. W ich oczach czaiła się śmierć. Dzidy i zakrzywione noże wymierzone były w zrośniętych braci.

Nagle z drzewa spadł jakiś ciemny kształt, stając pomiędzy osaczonymi a rozjuszonym tłumem. Dziecko wyprostowało się powoli i bez cienia strachu wpatrywało się w prześladowców. Po czym wyciągnęło przed siebie rozpostartą dłoń, jakby chciało powstrzymać atak. Napastnicy zamarli.

- Uciekaj!!! – syknął Kes – zabierz Gornychorę i uciekaj!

Nikt nie zwrócił na niego uwagi. Dziecko z wyciągniętą ręką zrobiło krok do przodu. Ludzie cofnęli się ze strachem. Po kolejnym zdecydowanym kroku zaczęli uciekać.

- Nie mogę w to uwierzyć! – wyszeptał Sid – oni się jej panicznie boją!

Dziewczynka wpatrywała się z dziwnym wyrazem twarzy w miejsce, gdzie znikli uciekający.

- Ale i tak nie powinna zginać tego kolana! – rzekł Kes cicho i roześmiał się, przerywając niezręczne milczenie.

***

Chcieli zabrać ją ze sobą, ale kategorycznie odmówiła. Zostawili jej więc kilka pożytecznych drobiazgów oraz środki opatrunkowe, wytłumaczywszy wcześniej jak i kiedy ich używać.

- Dziwne dziecko – rzekł Sid, kiedy już zostawili ruiny daleko w tyle. – Przynajmniej wiemy już, dlaczego miasto jest wyludnione! Ci przesądni nomadzi boją się małego mutanta!

- Nie wiemy na pewno, czy to jest mutacja, czy deformacja – przypomniał mu Kes – choć oczywiście może być pożyteczna – podejrzewam, że teraz może wejść do kwaśnego jeziorka albo wytarzać się w ognisku...

-...a jej skóry nie przebije żadna strzała! Daj spokój, nie wierzę w to!

- Może, kiedy będzie starsza jej ciało przystosuje się do...

- Nie sądzę. Choć muszę przyznać, że stanowi pewną niewielką ochronę...

Spierali się jeszcze przez długi kawałek drogi, a choć ich dyskusja prowadziła donikąd, pozwalała skrócić monotonny czas wędrówki. Obaj bracia świetnie się bawili snując niedorzeczne rozważania, roześmiany Sid odruchowo podrapał się w nogę. Gdyby spojrzał uważniej, dostrzegłby niewielką brązową plamkę.

Druzila

OMEN

- Cholera! Gdzie ja jestem?!

Jerry poderwał się z posłania, rozdziawieniem ust dając wyraz swemu zdziwieniu.

- To ci dopiero motyw - powiedział do siebie - to pewnie przez ten dziwny napój niczego nie pamiętam. Jak on się nazywał? ... Ambia ... nie ... Umbria ... nie, ten Slick zawsze ma jakieś wynalazki, a obiecywałem sobie nigdy więcej żadnych świństw.

Jerry zaczął się rozglądać dookoła. Znajdował się w zaniedbanym pomieszczeniu, ze ścian sypał się tynk, miejscami było widać nagie cegły. Siedział na całkiem nowym łóżku polowym, przykrytym zużytymi szmatami, które stanowiły posłanie.

- Gdzie ja do cholery jestem?!

Zaklął tym razem na cały głos. Ledwie zaczął się gramolić z miejsca, gdy do nory, bo tak można by określić to miejsce, wpakowała się jakaś postać w starych, podartych łachach. Jerry spojrzał na twarz przybysza i po chwili rozpoznał w nim swojego kumpla - Slick'a.

- Hej Slick, a Ty się, cholera, z choinki urwałeś? - spojrzał raz jeszcze na swoje "posłanie" i dodał - Co to jest ? Co to za nora?

Slick wydał z siebie dziwny charchot , jakby chrząknięcie i odezwał się ochrypłym głosem:

- Jak się czujesz? Znaleźliśmy cię wczoraj niedaleko stąd. Chyba straciłeś przytomność z pragnienia.

Jerry spojrzał spode łba na Slick'a i wycedził:

- Kaca mam po tym twoim "wynalazku". Co to było? Ubria... Umbika... Jedno jest pewne, już nigdy nie nabiorę się na te twoje świństwa! - dodał z rozżaleniem w głosie.

Slick nadął na chwilę policzki, po czym z głośnym „pufnięciem" wypuścił powietrze z ust.

- Nie wiem, o co ci chodzi - dostałeś najlepsza wodę, jaką mamy od czasu "Godziny Zero".

- Godziny zero? Co tu jest grane? To jakiś kawał prawda?

Jerry zaczął się przyglądać bacznie Slick'owi. Na twarzy starego druha zauważył o wiele więcej zmarszczek niż zazwyczaj, skóra była bardziej blada i chropowata, a w tych szmatach wyglądał na bardziej przygarbionego i starszego o dwadzieścia lat.

- No dobra wynośmy się stąd, koniec tych cyrków!

Na te słowa Slick wyszedł na zewnątrz. Jerry ruchem pełnym odrazy zrzucił z siebie coś niewiadomego koloru, co kiedyś pewnie było kocem i wyszedł z pomieszczenia. Przed wyjściem czekał na niego z zasępioną miną stary druh z zespołu IDSEA: "Instytutu Do Spraw Energii Atomowej". Jerry zauważył, że znajdują się w podziemiach instytutu, który miał służyć w przyszłości jako schron. Zwrócił się do Slick'a z uśmiechem:

- Dobry kawał, he he, udało Ci się stary, poddaję się, masz mnie... A teraz chodźmy już na górę, bo czuję, że muszę się napić.

Slick wcale nie wydawał się wesoły, co więcej jakby wyraźnie posmutniał po słowach kolegi.

- Boże to ty naprawdę nic nie pamiętasz? - zapytał z goryczą w głosie -

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

Całej tragedii?

- Jakiej tragedii? O czym ty mówisz? Czy tak długo byłem nieprzytomny, że coś mogło się wydarzyć?

Rozejrzał się po ścianach korytarza i dodał: - Przydałby się tu porządny remont, bo to wygląda jak speluna, a nie schron.

Slick zacisnął usta, po czym dodał - Chodź zaprowadzę Cię do innych.

- A co, ja nie trafię? Ułomny jestem? - I z gestem wściekłości ruszył przed siebie korytarzem ku wyjściu na górę. Dwadzieścia metrów i był już przy drabince na górę. Wspiął się szybko i zaczął otwierać właz, który był zamknięty na specjalne zasuwy od wewnątrz. Szybko się z tym uporał, pchnął pokrywę i wyjrzał na zewnątrz. I osłupiał... Jego oczom ukazały się resztki rozwalonych murów Instytutu, a przez wyrwę na wysokości oczu ujrzał miasto... Detroit. Miasto szczęścia, rozwoju, miasto kultury i wielkich pieniędzy. Jego rodzinne miasto. Teraz jednak było to miasto ruiny, zagłady, śmierci... Nagle odrętwienie minęło, Jerry zsunął się bezwolnie drabinką na dół, a za nim słychać było łomot zatrzaskującej się klapy włazu. Slick czekał już na dole.

- Naprawdę nie pamiętasz? Pojechałeś po wyniki badań okresowych do szpitala. Miałeś ostrą biegunkę, pamiętasz? Lekarz skierował Cię na badania... od tamtego czasu Cię nie widzieliśmy.

Jerry przełknął ślinę i powiedział suchym głosem:

- Co tu się stało Slick? Gdzie są wszyscy?

- Wszyscy ? Przeżyli tylko ci, którzy zdążyli zejść do piwnicy... Ja, Steve, Jack... Jack po 20 dniach zmarł, Steve ledwie zipie, a Ja też zaczynam już chorować.

- Chorować? Na co?

- Choroba popromienna Jerry... Od bombardowania... Stany to jedna wielka ruina.

- Jak to rui... Bombardowanie atomowe?

Jerry stał jak osłupiały. Przecież ich instytut pracował właśnie by zapobiegać takim konfliktom - jak widać na darmo. Wtem rozległ się potężny huk.

Potem nastąpił błysk...

Jerry zerwał się z łóżka zlany potem. Rozejrzał się po pokoju, wszystko było na swoim miejscu. Leżał w swoim wygodnym łóżku zawinięty w miękką kołdrę. Uff... ale koszmar - pomyślał.

O godzinie 8:00 był już w instytucie przy swoim stanowisku pracy. Właśnie przeglądał dane kompleksu elektrowni atomowych w Polsce, gdy przyszedł Slick.

- Cześć chłopie! - zagadnął Jerry'ego - coś marnie wyglądasz, chyba nie pomogło Ci moje lekarstwo?

- A cześć Slick, chyba nie.

Jerry sięgnął do torby i wyciągnął małą buteleczkę, która dostał wczoraj wieczorem od Slick'a. Na etykiecie widniał napis: "Ubik środek na obstrukcję". Dodał do Slick'a:

- Po tym świństwie miałem tylko koszmary, lepiej będę się trzymał lekarstw od prawdziwego lekarza.

- Hm, a propos: dzwonił doktor Benton ze szpitala miejskiego. Masz dziś o 12:00 zgłosić się do niego po wyniki badań.

Kamilos
11.2006

KONKURSY

Jak możecie sie domyślić po opowiadaniu opublikowanym w tym numerze, konkurs z numeru #2 został rozstrzygnięty! Uczestników było dwóch, obydwaj nadesłali swoje teksty tuż przed upływem i tak już przedłużonego terminu. Jury, czyli re(d)akcja, niemal jednogłośnie wskazało na zwycięstwo pana **Andrzeja „qlucha" Głuchowskiego**, autora „Osady". Gratulujemy! Nagroda zostanie przesłana pocztą, prosimy o kontakt z re(d)akcją w celu uzgodnienia szczegółów.

Konkurs na Miss i Mistera Post-Apo niestety nie spodobał się Wam, drodzy czytelnicy... Cóż, nagrodę zgarnie Naczelna, jako bezkonkurencyjna piękność Pustkowi. ;)

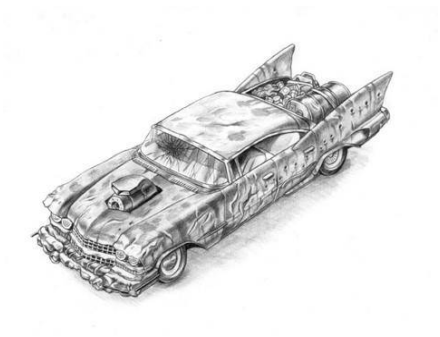
OGŁASZAMY NOWY KONKURS na jednoobrazkowy, humorystyczny komiks post-apokaliptyczny

Nie musi być piękny, ważne, by był:
- śmieszny;
- post-apo;
- śmieszny;
- pomysłowy;
- śmieszny;
- jednoobrazkowy;
- śmieszny i...
- śmieszny.

Technika absolutnie dowolna, może być i piórko i paint. Ważne jest, by na obrazku znalazła się sytuacja i komentarz jednej/kilku postaci w dymku.

Nagrodą jest książka ufundowana przez portal Paradoks (http://paradoks.net.pl/).

Ilustracje z Fallout p'n'p d20



Highwayman

radskorpion

Szpon Śmierci

reklama Enviromental Armor

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

OBŁAWA

Ścigają mnie! Nie wiem, kim są. Nie wiem, czego chcą, ale nie jest to nic dobrego. Skoro biegną za mną, Stary pewnie już nie żyje. Kazał mi uciekać... Zdobył dla mnie trochę czasu... Gdy wybiegałem, rzucał się właśnie na jednego z nich.

Zaczyna brakować mi tchu... Biegnę już tak długo... Jeśli Stary zginął, dzieciaki nie miały najmniejszych szans. Cholera, byli tacy młodzi!

Świdrujący uszy gwizd – strzelają! Wpadam w boczną uliczkę. Słyszę tuż za mną tupot ich buciorów. Przyspieszam, mimo gwałtownego protestu mych kończyn. Niemal błagają o chwilę odpoczynku. Ale tego im dać nie mogę. Kolejna kula śmiga tuż obok mnie. Udaje mi się nieco zwiększyć dystans, ale ich pocisków nie prześcignę. Kluczę, na oślep wybierając kolejne uliczki. W lewo. Tunel. Skok przez mur. Między ściany. Gnam, zostawiając za sobą chmurę pyłu. Pył! W tym mój ratunek! Uskakuję za załom muru. Kulę się, pragnę zniknąć. Są coraz bliżej... Staram się nie oddychać... Zwalniają... Wciskam się w cień, chciałbym się nim otulić...

Jest pierwszy... Ostrzyżony na krótko, ubrany w wojskowe ciuchy. W dłoni ściska strzelbę. Mija moją kryjówkę, rozglądając się czujnie...

Następny – długie, czarne włosy, poszarpany płaszcz, w ręku pałka owinięta drutem... On również mnie nie zauważa.

Oto i ostatni - rude włosy, długa broda. Przy pasie nóż.

Przeszli... Jeszcze chwila i będę bezpieczny... Rudy się odwraca... Zauważył mnie!

- Ej! Chłopaki, tu jest!

Szlag! Byłem tak blisko! Skaczę przed siebie. Cegłę, przy której przed chwilą była moja głowa, rozłupuje pocisk „Łysego". „Czarny" rzuca się w moją stronę, biorąc zamach pałką. Wpadam między budynki. Odbijam w prawo. Wtem chwytają mnie silne dłonie i dociskają do ziemi. Muskularne ramiona ściskają niczym kleszcze. Nie mogę się ruszyć! Otacza mnie intensywny smród niemytego od dawna ciała. Ruda broda wciska mi się w oczy. Wykręcam się gwałtownie i z całej siły wpijam zęby w ramię, które mnie obejmuje.

- Aaa! Kurwa mać!

Szaleńczym szarpnięciem wyrywam się na wolność. Zostawiam za sobą jęczącego brodacza i gnam, gnam ile sił w obolałych kończynach. Znów przelatuje obok mnie kula. Potem następna. I wtedy...

Przeszywający ból w grzbiecie... gwałtowne trafienie wypycha mi powietrze z płuc... dźwięki stają się przytłumione... docierają do mnie okrzyki radości... tak dalekie... jakby z innego świata... więc to już... teraz odpocznę...

Nie! Nie wolno mi! Szarpię się do przodu! Ciało odmawia posłuszeństwa... Dalej! Dam radę! Dam! Radę!

Biegnę. Ból atakuje mnie z każdej części mego ciała. Zataczam się, ale łapię równowagę. Okrzyki tryumfu zmieniają się w warknięcia zawodu i wściekłości. Widzę wyłom w murze. Tamtędy się nie przecisną. Będę wolny! Jeszcze tylko kilkanaście metrów! Jeszcze chwila!

Uderzenie w bok wybija mnie z równowagi. Chrupnięciu żebra towarzyszy kolejna fala przejmującego bólu. Upadam. Jak przez mgłę, widzę zbliżającego się „Czarnego". Uśmiecha się z satysfakcją. Zawadiacko wywija pałką.

Czołgam się w stronę wyłomu. Jeszcze mnie nie dopadli, jeszcze mam szansę! Czuję w nozdrzach zapach wolności. Podciągam się na brzeg wyłomu.

Tak! Udało się!

Huk... ból... ciemność...

***

Późnym wieczorem, przy ognisku rozpalonym pośród ruin dawnej fabryki zabawek zasiadła grupa ludzi. Nieopodal ustawili smętne resztki sztucznej choinki przyozdobione kilkoma łuskami po nabojach i ozdobami z papieru.

Na ruszcie ze starego samochodowego grilla piekły się właśnie, skwiercząc wesoło, kawałki mięsa.

Mały chłopiec podbiegał od czasu do czasu do ognia, nakładając do misek kolejne porcje pieczystego, które rozdawał zebranym wokół.

- Ale się napchałem – mruknął z zadowoleniem czarnowłosy, układając głowę na splecionych dłoniach

- No, taką kolację wigilijną, to ja rozumiem! – uśmiechnął się krótkowłosy szatyn, nie przerywając czyszczenia strzelby.

- Choć ten stary był nieco żylasty... Ale za to reszta pierwsza klasa! Szczególnie ostatni był dobry – brunet uśmiechnął się na wspomnienie uczty.

- Spróbowałby nie być! Sporo musieliśmy się za nim nabiegać. I amunicji poszło niemało – strzelec spojrzał smętnie na pudełko z nabojami. Nie zostało ich wiele.

Trzeci nie odzywał się. Był zajęty cerowaniem rękawa skórzanej kurtki. Od czasu, do czasu rzucał smętne spojrzenie na niedbale zawiązany na ramieniu, brudny opatrunek.

- Dziabnął mnie, skurwiel! – pożalił się wreszcie.

- Sam jesteś sobie winien – skomentował szatyn, sprawdzając czy suwadło chodzi płynnie – trzeba było poderżnąć mu gardło, a nie miziać się z nim na glebie.

Rudowłosy zamilkł i potarmosił niepewnie brodę. To prawda, mógł sięgnąć po nóż. Postanowił jednak nie poddawać się tak łatwo.

- A musiałeś go tak faszerować? Po co brać taki kaliber na parę kundli? W dodatku dwa z nich to były szczeniaki... Nie wiem, jak wy, ale ja nie przepadam za mięsem doprawionym ołowiem...

- Gdyby nie ten ołów, najlepszy kąsek by nam uciekł! – nastroszył się strzelec.

- W sumie i moja pałka nie była bez znaczenia – wtrącił się brunet – ale nie kłóćmy się o detale. Wszyscy mieliśmy w tym swój udział i wspólnie zapracowaliśmy na tę wyżerkę.

- Niby racja... Wiecie co? – rudy sięgnął po leżącą przy ognisku czaszkę – z tej czachy byłaby fajna ozdoba do naszej bryki. Nie wiem, co to było za bydle, ale możemy wciskać ludziom, że to najprawdziwszy wilk!

- Niezła myśl, jutro zobaczymy, co da się zrobić – szatyn owinął strzelbę płachtą i owiązał porządnie sznurami

- Tato, a duży był ten zły piesek? – zapytał malec, siadając przy czarnowłosym

- Bardzo, synku – odparł ojciec, tarmosząc loki małego – i miał wieelkie zębiska! Widzisz, jak pogryzł wujka.

- A ja też będę mógł polować na złe pieski? – oczy chłopca rozbłysły.

- Kiedyś na pewno.. – mruknął czarnowłosy, układając się wygodniej.

– Dobra, ekipa, jutro sporo drogi przed nami – rzekł strzelec, wsuwając się do śpiwora zaimprowizowanego z kilku ciepłych płaszczy - Trzeba trochę się kimnąć.

- Mmm... przynajmniej w wigilijny wieczór nie idziemy spać z pustymi brzuchami – mruknął rudy, nakrywając się kurtką – Wesołych świąt, chłopaki...

Jackowi Kaczmarskiemu dedykuję.

Wolv

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

Dziedzictwo Fallouta cz. III

Vendetta

W farmerskim mieście panowała wrzawa. Rozpoczynały się coroczne zawody połączone z hazardem. Najlepsi treserzy wystawiali do walki swoje radskorpiony i kretoszczury bądź srebrne gekony i świnioszczury. Wszyscy mieszkańcy zgromadzili się wokół aren otoczonych drewnianym ogrodzeniem i z zapałem dopingowali swoich faworytów. Obsługa techniczna sprawdzała zamki w boksach bestii i przy pomocy „poganiaczy bydła" wprowadzała zwierzęta na areny. Właśnie rozpoczynała się walka czempionów – płowego kretoszczura zwanego Diabłem i radskorpiona z wymalowanym na pancerzu napisem „Kleszcze". Dwa mutanty nacierały na siebie z dziką furią, ale od początku walki przewagę miał monstrualny gryzoń. Atakował zajadle, unikał ciosów wymierzanych potężnym ogonem zakończonym jadowitym żądłem. Starcie było bardzo dynamiczne, zaś wynik dało się przewidzieć.

Na jednym z drewnianych krzesełek siedziała chuda postać owinięta kolorowym, mocno zakurzonym kocem. Obserwowała walkę spod ronda swojego kowbojskiego kapelusza. Wierna strzelba myśliwska stała oparta o udo. Humanoid miał dziwną, jakby mocno poparzoną skórę. Gdzieniegdzie można było dostrzec osobliwe narośle, z pewnością jakieś nowotwory. Twarz wydawała się być najbardziej normalną częścią ciała tego niesamowitego gościa. Skóra nieco pomarszczona, jak u starca, usta spierzchnięte. Jedno ucho wydawało się być jakby skurczone. Czarne oczy ciekawsko obserwowały przebieg starcia.

Kretoszczurowi przed chwilą udało się odgryźć jedno ze szczypców radskorpiona. Któryś z organizatorów, dość nadgorliwy jegomość z mocno przerzedzonymi włosami, podszedł do owiniętego kocem widza, położył mu dłoń na ramieniu i powiedział:

- Przykro mi, Kevin. Tym razem źle obstawiłeś...

Łysiejący pan próbował przedrzeć się przez resztę widzów, ale ktoś chwycił go za rękę. Mężczyzna odwrócił się i rzucił:

- Daj spokój, Kev. Znamy się już tyle czasu. Chyba nie obwiniasz mnie za to, co się stało? Takie są reguły gry. Chcesz się wpakować w kłopoty...?

Owinięty kocem gość nic nie odpowiedział. Powoli wyplątał prawą rękę spod materiału i wskazał palcem na arenę. Organizator spojrzał w kierunku walczących bestii w odpowiednim momencie. Ranny radskorpion resztką sił wyprowadził atak ogonem. Żądło wbiło się mocno w kark kretoszczura. W głęboką i bardzo poważną ranę natychmiast trysnął zabójczy jad. Radskorpion odsunął się od przeciwnika jakby podziwiając swoje dzieło. Tymczasem kretoszczur stał jak sparaliżowany. Piszczał cicho i chwiał się na łapach. Widownia zamarła obserwując swoich faworytów. Radskorpion dalej dreptał wokół gryzonia, zdawał się całkowicie ignorować utratę kończyny. Kretoszczur spróbował zrobić krok do przodu, ale jedynie zwalił się na ziemie z charkotem. Jeden z jurorów uderzył w gong i ogłosił wynik. Zwycięzcą został radskorpion. Po chwili organizator oznajmił, że wygraną można odebrać za pół godziny w miejskim kasynie. Owinięty kocem gość chwycił swoją strzelbę myśliwską i wstał z krzesła. Spojrzał na nadgorliwego organizatora i uśmiechnął się. Potem ruszył w kierunku kasyna.

Zanim mieszkańcy opuścili widownię, ciesząc się bądź przeklinając, przez jedną z głównych ulic przebiegł bardzo młody mężczyzna.

- Hej! Gdzie się wszyscy podziali? – krzyczał rozglądając się nerwowo na boki – O! Tu jesteście! Słuchajcie...

Niestety, żaden z mieszkańców nie był zainteresowany tym, co gość miał do powiedzenia. Jedni wracali do domów, drudzy szli pracować w polu, inni za resztki pieniędzy zamierzali zalać się w barze. Ludność mijała chłopaka ignorując go kompletnie.

- Hej! Potrzebuję pomocy! Moja siostra została porwana i... – mężczyzna zastąpił drogę jakiemuś farmerowi. Ten odepchnął go i syknął:

- Spadaj koleś!

- Ale ja potrzebuję pomocy! Zapłacę wam... mam gotówkę – chłopak sięgnął do wewnętrznej kieszeni kamizelki wykonanej ze skóry gekona.

Starszy facet z siwiejącymi pasemkami włosów akurat przechodził obok. Złapał gościa za oszewkę i odciągnął na bok.

- Słuchaj, koleś – mówił prawie szeptem – Niektórzy z nas przerąbali dzisiaj swoje miesięczne wypłaty. Nastroje są złe, a alkohol tani. Nie urządzaj takich scen jeżeli nie chcesz, by kilku frajerów postanowiło na tobie odrobić sobie wszystkie straty...

- Że jak?

- Żeby nie przefasonowali ci gęby, pięknisiu, i nie zabrali twojej kasy!

- Aha... ale ja potrzebuję... – gość w kamizelce wyprostował się – Muszę wynająć kilku zabijaków. Gang Jeźdźców najechał moją farmę i uprowadzili moją siostrę. Sam nie dam rady jej odbić.

- Trzeba było od razu pójść do tablicy ogłoszeń i znaleźć mój adres... jestem lokalnym łowcą nagród – powiedział siwiejący facet wsadzając kciuki w kieszenie spodni.

- Doskonale... ale...

- Co ale?

- We dwóch też sobie nie poradzimy!

- Spokojnie. Co prawda większość moich współpracowników już ma przydzieloną robotę, a kilku właśnie zalewa się w barze. Trzeba będzie poszukać nowych talentów... – mężczyzna rozejrzał się po ulicy. Chodźmy do tawerny, może tam kogoś znajdziemy.

- W porządku. Dziękuję panu – młody mężczyzna wyciągnął dłoń w kierunku rozmówcy – Jestem Josh Lavelle.

- Brad Rivers – rzucił szybko starszy mężczyzna i mocno uścisnął podaną mu dłoń.

***

Gdy mężczyźni weszli do tawerny nikt, poza barmanem, nie zwrócił na nich uwagi. Większość zgromadzonych tu ludzi stanowili mężczyźni ostro popijający gorzałę. Było też parę kobiet lekkich obyczajów i kilka „nowych twarzy". Brad zamówił dwa drinki, po czym oparł się o stół barowy obserwując dokładnie otoczenie. Pierwsza nieznana mu persona stała blisko drzwi wejściowych. Wyglądał na przeciętnego gościa, ale łowca nagród wyczuł coś jeszcze. Intuicja podpowiadała mu, że ten facet jest trochę zaprawiony w bojach. Już miał do niego podejść i zaproponować robotę, gdy facet odwrócił się. Brad dostrzegł zwisający luźno rękaw kurtki. Facet nie miał lewej ręki.

- Znalazł pan kogoś? – spytał Josh.

- Nie ten koleś... – rzucił krótko Rivers.

Łowca nagród rozglądał się dalej. Dwóch kolejnych turystów to para pijaków – hazardzistów. „Żadnego z nich nie będzie pożytku. Ani dziś, ani za

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

tydzień" – pomyślał. Ich dłonie pokryte żółtymi plamami drżały. Brad splunął na podłogę i spojrzał w prawo. Jeżeli w tamtej części tawerny nie znajdzie nikogo do tej roboty, to trzeba będzie poszukać w innym lokalu. W kącie stał facet w czerni i bawił się nożem. Miał kilkudniowy zarost i długie, czarne włosy. Rivers obserwował jego ruchy przez kilka minut. „Zawodowiec – stwierdził – Pewnie jakiś nożownik. Może się przydać". Brad odstawił pustą szklankę na blat stołu i ruszył w kierunku faceta w czerni. Josh powoli dreptał za nim. Po drodze łowca nagród minął siedzącego przy okrągłym stoliku kowboja owiniętego kocem. „Skąd ja go znam?" – pomyślał. Zrobił dwa kroki, po czym odwrócił się gwałtownie i zapytał:

- To ty jesteś Kevin?

- A kto pyta? – jegomość w kocu nie podnosił wzroku.

- Brad Rivers, lokalny łowca nagród – mówiąc to wyciągnął rękę – Wiele o tobie słyszałem.

Josh rozdziawił gębę gdy zobaczył pomarszczoną, lekko zdeformowaną dłoń wystającą spod koca. Po solidnym uścisku dłoni Brad przysiadł się do stolika. Josh zapytał:

- On jest ghulem?

- Spostrzegawczy ten twój kolega – rzucił kowboj.

- Nie przejmuj się. Nie wszyscy przyzwyczaili się do tego, że nie każdy, kto jest człowiekiem, na człowieka wygląda.

Kowboj zaśmiał się. Josh niepewnie usiadł obok łowcy nagród. Zaś Brad kontynuował:

- Temu oto młodzieńcowi Jeźdźcy uprowadzili siostrę...

- To nie nowość – wtrącił bezczelnie Kevin.

- ... teraz potrzebuje małego wsparcia ogniowego, żeby ją odbić...

- To nie nowość.

- ... więc zapytam wprost. Pomożesz nam?

- To nie nowość. Dlaczego miałbym wam pomóc?

- Słyszałem, że równy z ciebie koleś, i że potrafisz... – Brad przerwał na chwilę, przechylił głowę tak, by spojrzeć na broń kowboja - ... zadbać o siebie.

- Dobrze słyszałeś... powiedzmy. Ale nie jestem typem altruisty. Co macie do zaoferowania za taką przysługę?

- Gotówkę – wtrącił Josh – Dużo.

- Tak się składa, że właśnie wygrałem okrągłą sumkę stawiając na pewnego radskorpiona. Nie potrzeba mi pieniędzy.

- Czego więc chcesz? – Josh sprawiał wrażenie zirytowanego.

- Wiem jedno. We trójkę szanse większe, ale w czwórkę to już co innego. Widzicie tego kolesia w kącie?

Brad i Josh skinęli głowami.

- W niektórych rejonach ma ksywę „Tancerz". Ile nosi ze sobą noży? Tego nawet ja nie wiem. W każdym bądź razie zna się na robocie. Ja mam kasę i nie chce mi się ryzykować. Jeżeli uda wam się namówić go do współpracy, to pomogę wam za darmo. Zapłatą niech będzie nowe doświadczenie – współpraca z tym sławnym nożownikiem.

- Stoi – Brad energicznym ruchem wstał od stolika i podszedł do faceta w czerni. Josh snuł się za nim niczym cień.

Mężczyzna z długimi, czarnymi włosami spadającymi luźno na ramiona nie przerwał zabawy nożem, ale obrzucił interesantów pogardliwym spojrzeniem.

- Czego tu? – syknął.

- Jest interes. Trzeba zarżnąć kilku gości – Brad wiedział, jak gadać z takim typem człowieka – Cała radość ich kasowania i wypruwania z nich flaków plus niezła sumka za pomoc. Wchodzisz w to?

- No, no... interesujące.

- Moment. Najpierw udowodnij, że jesteś zawodowcem – rzucił ni w pięć ni w dziewięć Josh opierając się o jeden z drewnianych filarów podtrzymujących dach tawerny.

Facet w czerni nic nie odpowiedział. Błyskawicznym ruchem sięgnął za pazuchę i wydobył jeszcze kilka noży. Ostrza poszybowały jedno za drugim wbijając się dokładnie między rozczapierzone na filarze palce Josha.

- Żeby tak spudłować, trzeba mieć naprawdę niezłe oko – rzucił Kevin poprawiając koc.

Josh przełknął ślinę.

- Zatrudniamy pana...

- W porząsiu – facet w czerni podszedł do młodzika i wyciągnął z drewna wszystkie swoje noże.

- Jak mamy się do ciebie zwracać? – spytał Brad.

- Niektórzy mówią na mnie „Tancerz". Ale ja wolę określenie Rosomak.

- W porządku, Rosomaku. Zbierajmy się – rzucił Brad – Ty też, Kevin.

- Gratuluję panowie – powiedział kowboj wstając – Ale prawdziwe schody zaczynają się dopiero teraz.

***

Czterech mężczyzn kroczyło po pustyni. Słońce zachodziło, temperatura spadała. Ogółem rzecz biorąc warunki stawały się znośne.

- O którym gangu mówiłeś wcześniej, Josh? – zapytał Kevin poprawiając koc zawieszony na ramieniu.

- O Jeźdźcach.

- Miałem na myśli dokładniejsze informacje. Jeźdźcy dzielą się na kilka frakcji.

- Ach... No tak, to chyba były „Skorpiony".

- Świetnie.

- Coś nie tak?

- Po prostu lubię wiedzieć, kogo właściwie szukamy. Pustynia jest duża, jakbyś nie wiedział.

- Ale po co ci właściwie nazwa gangu?

- Bo każdy ma swoje terytorium! – Ghul był wyraźnie wkurzony głupotą chłopaka.

Kilka kolejnych kilometrów załoga pokonała w milczeniu. Gwałtowna burza piaskowa zmusiła ludzi do ukrycia się w pobliskich jaskiniach. Pieczara była stosunkowo płytka, ale dobrze chroniła przed wszędobylskim piachem. Mężczyźni szybko sprawdzili, czy aby nie jest zamieszkała.

- Psia mać! – wrzeszczał Brad plując na wszystkie strony – Mam piasek... wszędzie chyba!?

- Burze piaskowe... – mruczał Rosomak – Nienawidzę burz piaskowych.

- Spokojnie chłopy, do wszystkiego idzie się przyzwyczaić – rzucił z uśmiechem Kevin.

Okryty szczelnie kocem i wyposażony w kapelusz najmniej odczuł skutki zadymy. Josh stał blisko wejścia do jaskini i wytrzepywał piasek ze swoich bujnych blond włosów. Z łepetyny młodzika kurzyło się jak z dywanu nie odkurzanego od dwudziestu lat.

- Hej Rosomaku! Mam pytanie – Kevin przeciągnął się na swoim kocu.

- Wal śmiało – nożownik sprawdzał, czy żaden z jego noży nie ucierpiał, natomiast totalnie zignorował swoje mocno przykurzone, długie włosy.

- Czy ty kiedykolwiek myjesz te swoje kudły?

- Rosomak odłożył trzymany w ręku nóż. Zacisnął dłoń. Rozległo się głośnie pstryknięcie. Potem następne i następne. Gdy mężczyzna naciągnął już stawy we wszystkich palcach spojrzał na Kevina i powiedział:

- Żeby się martwić długimi włosami trzeba je najpierw mieć, panie rozdeptana pizzo.

- Kevin podniósł jedną brew do góry. Jego ręka powędrowała w kierunku leżącej obok strzelby myśliwskiej. Rosomak już miał w dłoni kilka swoich noży. Josh przyglądał się temu wszystkiemu w milczeniu, zaś Brad obawiał się małej jatki w drużynie. Nagle Kevin i Rosomak parsknęli śmiechem.

- Ha ha! Jeden zero dla ciebie za trafną uwagę! – krzyknął Kevin przewracając się na drugi bok.

- Dobra. Proponuję się przekimać. Dzisiaj i tak już nic nie zdziałamy. Burza zatrzymała nas skutecznie – powiedział Brad.

- Dobrze gada! Dać mu piwa! –

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

krzyknął Rosomak.

Mężczyźni ułożyli się do snu. Brad stwierdził, że Lavelle nie ma żadnej broni, więc wręczył mu najprostszy z pistoletów, Colta kaliber 10mm i poinstruował, jak go użyć.

- Tylko uważaj na odrzut. Może ci wybić stawy w łokciach albo uszkodzić kciuki... – zakończył łowca nagród.

Pół godziny później wciąż nikt nie spał. Zrobiło się strasznie zimno. Josh przypomniał sobie stare opowieści o tym rejonie.

- Podobno niedaleko stąd była kiedyś baza wojskowa. Słyszałem, że nikt nie przeżył, bo wszyscy stchórzyli i uciekli zostawiając schrony otwarte.

Kevin wzdrygnął się na swoim kocu.

- Zamknij się. Co ty możesz o tym wiedzieć?

- Mój dziadek znalazł kiedyś opuszczony schron z otwartymi drzwiami i kilka ciał w środku. W bazie było ich znacznie więcej. Brat dziadka powiedział, że dostrzegł ślady walki.

- Nie denerwuj mnie. Nie macie zielonego pojęcia o tym, co tak się stało.

- A może ty masz? – Josh bardzo nie lubił, gdy ktoś podważał wiarygodność jego szanownej rodziny.

- Ano mam, gnojku! – Kevin przewrócił się na drugi bok, by móc patrzeć na resztę załogi – Ja byłem w tym schronie i wiem, co tam się naprawdę stało!

- Taaak... – rzucił Josh ironicznie – I jeszcze pewnie powiesz, że masz 999 lat...

Kevin zerwał się na równe nogi.

- Słuchaj, młotku! Prawdopodobnie nie interesuje cię nic więcej niż twoja rodzina i jesteś krótkowzroczny! Nie masz pojęcia o promieniowaniu i o tej bazie! Ani o wirusie F.E.V.!

- Efevee? A ja o tym słyszałem – rzucił Rosomak.

- Ja też – wtrącił Brad – Skoro i tak dupa z drzemki, to może powiesz coś więcej na ten temat. A ty, Josh, uspokój się. Ghule są długowieczni, więc on mógł być w tym schronie.

- Dzięki chłopaki, jesteście bardziej wychowani niż ten młody łosiek... Słuchaj uważnie, żółtodziobie! Byłem żołnierzem gdy wszystko szlag trafił. Z bazy nikt nie uciekał. Część chłopaków została na powierzchni, reszta... w tym ja... trafiła do schronów. Zniszczenia były większe niż się spodziewaliśmy. Kapitan Bradford i dwóch innych żołnierzy wyruszyli na rekonesans. Wtedy przez kilku paranoików i pijaków w schronie się zagotowało. Jakiś idiota odpieczętował drzwi. Skażenie wdarło się do środka – Kevin był bardzo przejęty tym, o czym opowiadał. Energiczne gestykulował, zmieniał ton wypowiedzi. Mówił długimi zdaniami tak szybko, że brakło mu powietrza w płucach – Mogliśmy zdechnąć w schronie albo na powierzchni. Ja miałem dosyć czterech ścian i wylazłem na zewnątrz. Radiacja dała mi ostro w dupę i gdy już byłem pewien, że czeka mnie zejście, ktoś rozpuścił po świecie ten pieprzony wirus bojowy. F.E.V. Prawdziwe mutacje wywołane tylko radiacją udają się przeważnie w komiksach. Z reguły jedynym efektem napromieniowania jest zgon. Ale wirus umożliwiał przebudowę kodu genetycznego nawet w ciągu jednego pokolenia. I nic dobrego z tego nie wyszło. Wystarczy na mnie spojrzeć. Nie licząc mojej odporności na promieniowanie i dłuższego życia nie ma żadnych innych plusów. Powstały całe masy zdeformowanych bądź skrzyżowanych gatunków. Kretoszczury, świnioszczury, radskorpiony. Kiedyś normalny skorpion był wielkości dłoni! Teraz sukinsyny mają po trzy metry długości! To właśnie skutki działania pieprzonego F.E.V.! Wolałbym zdechnąć na białaczkę niż dać się drugi raz zainfekować... Żyję już tak długo, że sam nie pamiętam, ile mam lat. Ale pamiętam dokładnie, co się stało w dniu, kiedy poleciały atomówki. Więc nie mów mi, Josh, że wiesz co się stało, bo GÓWNO wiesz! Powtarzam ci jeszcze raz... większość ludzi z tej bazy wykonała swoje zadanie.

- OK. Przepraszam... nie wiedziałem.

- Moment... – wtrącił Rosomak – Skoro schron został rozhermetyzowany, to na co liczyła ta trójka, która wyszła z niego jeszcze przed tym?

- Mieli zaawansowane pancerze bojowe. Zbroje chroniły też przed promieniowaniem. Mogli śmiało wyjść na zewnątrz, tak jak kosmonauci w skafandrach w przestrzeni kosmicznej.

- Dobra... zostawmy tych kosmo... coś tam! – Rosomak najwyraźniej nie nadążał – Skoro wyszli i byli odporni na promieniowanie, to co się z nimi stało?

- Tego nie wiem. Ale jeżeli nie zmutowali pod wpływem promieniowania i wirusa, to pewnie już dawno temu umarli.

- OK. Panowie, starczy tych nowinek jak na jeden raz. Kładźcie się spać. Jutro może być ciężki dzień – zakomenderował Brad.

- Dobranoc – powiedział Josh.

- Goń się – syknął Rosomak.

- Bujaj się... – parsknął Josh. Jednakże upewnił się, że powiedział to dostatecznie cicho, by adresat tej obelgi tego nie usłyszał.

Po kilku minutach wszyscy, poza Kevinem, już spali. Ghul znowu rozmyślał nad minionymi zdarzeniami. Jednocześnie pilnował, czy nikt nie zaatakuje jego śpiących towarzyszy.

***

O świcie pierwszy obudził się Brad. Usiadł i przeciągnął się ziewając głośno. Potem spojrzał na Kevina.

- Czuwałeś cała noc?

- I tak nie miałem nic lepszego do roboty...

- Jak to właściwie jest... tak długo żyć?

- To bardzo męczące – odparł Kevin z uśmiechem.

- O tak... nic tak nie daje w dupę, jak życie.

- O! Obudziły się w końcu nasze panieneczki... – zażartował Brad widząc wstającego Rosomaka i Josha.

- Kto rano wstaje, ten się gówno wyśpi – rzucił Rosomak zginając ramię w obelżywym geście.

Drużyna zebrała swój ekwipunek i ruszyła w dalszą drogę. Utrzymując obecne tempo marszu powinni za około godzinę znaleźć się na terytorium gangu Skorpionów.

Małe obozowisko złożone z kilku namiotów i montowanych naprędce stanowisk obserwacyjnych wyróżniało się na tle doliny. Spora część bandziorów musiała udać się na „wiking", w obozie pozostało raptem dziesięć osób.

- Jakieś plany? – zapytał Josh.

- Wiatr jest w naszą stronę, więc ich dwa psy nas nie wyczują... – ciągnął Brad – Kevin, dasz radę zdjąć kilku tych debili z dystansu?

- Żaden problem. Tylko trzeba działać sprawnie, żeby reszta się za szybko nie zorientowała...

- Masz rację. Zacznij ich kosić, jak podejdziemy blisko. I jeszcze jedno... jakiś bandzior musi przeżyć. Sporo gangsterów się ulotniło, być może sprzedają jeńców łowcom niewolników.

- OK – rzucił Rosomak.

- Ja mówiłem poważnie – Brad upewnił się, że wszyscy doskonale go rozumieją – PRZYNAJMNIEJ JEDEN MA PRZEŻYĆ.

- Dobra, nie jestem upośledzony! Słyszałem za pierwszym razem! – warknął długowłosy.

- Więc do dzieła.

***

Josh, Brad i Rosomak zakradli się blisko obozowiska. Łowca nagród zakazał Lavelle używać broni i zostawił go za pagórkiem w charakterze obserwatora. Razem z Rosomakiem czołgali się w kierunku pierwszych namiotów. Kevin ułożył się wygodnie na kocu. Z tego wzniesienia miał doskonały widok. W sam raz, żeby kogoś sprzątnąć. Spojrzał na towarzyszy i przymierzył się

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

do strzału. Jeden z bandziorów wyszedł na tyły obozowiska za potrzebą. Kevin był zawodowcem, doświadczonym strzelcem. Lata praktyki opłaciły się. Po wystrzale łeb zbira rozpadł się jak dynia. Fragmenty mięsa, kości i mózgu zabryzgały sporą część namiotu. Kevin wycelował w następnego frajera. Stał na wieży strażniczej. Dostał kulę w szyje. Uderzenie wyrzuciło go ze stanowiska. W tym samym momencie Brad zdążył ogłuszyć i związać trzech śpiących Jeźdźców, a Rosomak zarzynał czterech następnych.

Mężczyźni spali, więc nożownik podkradał się kolejno do pryczy każdego z nich. Za każdym razem miał ten sam sposób zabijania. Zatykał ofierze dłonią usta i szybko wbijał nóż w krtań. Potem przez kilka sekund napawał się swoim dziełem czując na rękach strużki ciepłej krwi. Ostatni członek gangu „Skorpionów" zauważył pustą strażnicę i zwłoki kompana leżące u jej podstawy. Zanim zdążył zareagować z namiotu wyskoczył długowłosy brunet w czerni i rzucił mu w głowę nożem. Dwa psy dostały po kulce od Kevina. Obóz został spacyfikowany.

- Przecież mówiłem, że chociaż jeden ma być żywy! – wrzasnął na Rosomaka Brad.

- Złapałeś trzech. Mało ci? – warknął mężczyzna odgarniając swoje długie włosy.

- Jak kasowałeś ostatniego to nie wiedziałeś, czy ja ich tam zabijam czy ogłuszam! A jakbym tak ich rozwalił, to stracilibyśmy trop!

- Co było a nie jest, nie pisze się, kurwa, w rejestr! – odpowiedział nożownik wycierając o ubranie jednego z zabitych ostrza swoich noży – Mamy trzech żywych i nie ma się co burzyć. Zabierz się lepiej za przesłuchanie.

- Dobra. Poczekajcie na mnie... – Brad wszedł do namiotu, gdzie leżało trzech związanych bandytów.

Kevin, Josh i Rosomak przystanęli na wzgórzu.

- Nie ma tu mojej siostry – powiedział smutno Josh.

- Spoko. Znajdziemy ją. A wtedy zestrzelimy parę pustych łbów – rzucił Kevin próbując pocieszyć młodzika.

Przesłuchanie skończyło się po kwadransie. Brad dołączył do towarzyszy wycierając krew z noża.

- Zabrali ich w takie jedno miejsce... często handlują tam z innymi gangami i łowcami niewolników. Jak się pośpieszymy, to możemy zdążyć.

- Załatwiłeś ich? – zapytał Rosomak spoglądając na namiot w oddali.

- Co? Taaak... teraz już nie są nikomu potrzebni.

- Ruszajmy więc – Kevin chwycił mocniej swoją broń. Brad zauważył, że Ghul jakoś dziwnie mu się przygląda.

***

Mściciele przyczaili się za krzewami i obserwowali transakcje. Dwa gangi Jeźdźców wymieniały łupy.

- To skurwiele. Tam jest moja siostra – Josh próbował poderwać się z miejsca, ale Brad chwycił go mocno za ramię.

- Nie tak, chłopcze. Jest ich więcej niż w tamtym obozie. Potrzebujemy planu. Rosomak, dasz radę wykosić tych z obrzeży obozu, gdzie jest najciemniej?

- Z przyyyjemnością – odpowiedział nożownik i zniknął w cieniu.

- Ja ułożę się między tamtymi kamieniami – powiedział Kevin.

- OK. Josh... ty i ja schodzimy w dół. Nie żałuj kul...

Młodzieniec nic nie odpowiedział. Ścisnął mocno swojego Colta i ruszył za Bradem.

Łowca nagród podszedł naprawdę blisko namiotu. Po chwili przemknął się do jego wnętrza. Josh widział, jak kilku bandziorów wychodzi z namiotu obok i kieruje się w stronę skał.

- Co oni robią? – powiedział do siebie.

Rosomak cicho i ostrożnie zbliżył się do pierwszego strażnika. Ten odwrócił się gwałtownie i ze swojej dubeltówki wypalił prosto w pierś nożownika. Siła odrzutu rzuciła ciałem Rosomaka w tył. Josh kątem oka dostrzegł sporą grupę Jeźdźców biegnących w kierunku skał. Kevin położył dziesięciu z ich, jedenastego ogłuszył kolbą broni. Dwaj pozostali rzucili się na Ghula i obezwładnili go. Lavelle próbował strzelać do zmierzających w jego kierunku postaci, ale broń nie chciała wypalić. Magazynek był pusty. Nad Joshem stanął Brad.

- Koniec jazdy, koleś.

Mocne uderzenie pistoletem pozbawiło Lavelle przytomności. Z rozciętego łuku brwiowego popłynęła strużka krwi...

***

Josh obudził się ze strasznym bólem głowy. Początkowo widział jedynie kontury przedmiotów, po kilku minutach mrugania oczami widział już normalnie. Nie mógł się ruszyć, miał związane ręce i nogi. Kilka metrów dalej siedział mocno poturbowany i skrępowany liną Kevin. Nie miał ani charakterystycznego kapelusza, ani koca, ani broni.

- Co słychać, gładkolicy? – zażartował Ghul.

- Niewesoło. Mamy przejebane... Brad zdradził... chyba – odpowiedział Josh zwieszając głowę – Teraz już nikt nie uratuje mojej siostry.

- Spoko. Wciąż żyjemy.

- Już niedługo – powiedział Brad. Stał przy wejściu do namiotu odgarniając ręką fragment materiału robiący za drzwi.

- O! Mógłbym powiedzieć, że miło widzieć cię żywym, ale jakieś sto lat temu obiecałem sobie nie kłamać – syknął Kevin.

- Wzruszające... – Brad podszedł do Ghula i uderzył go w szczękę – Pewnie zastanawiacie się, jak do tego wszystkiego doszło?

- Mniej więcej – powiedział Josh.

- Jestem jednym z Jeźdźców, jak już się pewnie domyśliliście. A wy jesteście częścią mojego misternego planu – gdy Brad zdradzał swoje genialne plany, Kevin cały czas przedrzeźniał go strojąc różne dziwne miny. Dość osobliwe zresztą, bo Ghule do przystojnych stworzeń nie należały - Porwanie twojej siostry to dopiero początek. Wiedziałem, że pójdziesz po pomoc. Zjawiłem się w odpowiednim miejscu. Ludzie to widzieli. Mają mnie za łowcę nagród.

- I masz teraz fory. Reputacja rośnie, bo jaśnie pan Rivers zrobił wszystko, by pomóc człowiekowi, nieprawdaż? – Kevin splunął krwią.

- Brawo. Ciebie i twoją siostrę sprzedamy łowcom niewolników z innego rejonu. Potem wrócę do miasta i powiem, że nam się nie udało jej odbić, a wy zginęliście w walce. Skrzykniemy małą armię i rozwalimy konkurencyjny gang. A ja, wtedy już lokalny bohater, pozostanę wtyką w mieście, które za jakiś czas napadniemy i ograbimy. Węszących cwaniaczków typu Kevin czy Rosomak już praktycznie skasowaliśmy. Boże, jaki ja jestem genialny!

- Jesteś idiotą! – krzyknął Kevin.

- Ty skur... – Brad zamachnął się, ale po chwili znów był spokojny – Może powiesz coś na poparcie tej teorii?

- Podobno pomagam ludziom, nie? – zapytał Kevin.

- Tak słyszałem.

- I to prawda. A znam ich naprawdę wielu. Również prawdziwego Brada Riversa, łowcę nagród, którego zamordowałeś przed kilkoma tygodniami. Zrobiłeś z jego żony wdowę, a z małej córki półsierotę. Potrzebowała mnie do pomocy we wzięciu odwetu, a ja skrzyknąłem paru znajomych i poprosiłem ich o przysługę. Namierzyłem cię w tym mieście. I teraz zemszczę się za mojego przyjaciela. I rada na przyszłość – za dużo znałeś szczegółów odnośnie działań Jeźdźców zanim mieliśmy okazje je poznać. Wiedziałeś, gdzie są już przed atakiem na pierwszy obóz. Ciekawi mnie tylko, dlaczego pozwoliłeś nam zabić jego

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

mieszkańców.

- Bo byli nieudolni. A ta trójka, którą rzekomo przesłuchiwałem żyje. Więc mówisz, że się na mnie zemścisz, tak? A jak zamierzasz to zrobić ze związanymi rękami?

Rozległa się kanonada. Fałszywy Brad Rivers padł na ziemię starając się znaleźć schronienie. Terkot karabinów maszynowych i krzyki ludzi zmieszały się w jeden ogłuszający hałas. Chór jaki stworzyli konający Jeźdźcy cichł z każdą chwilą. W końcu ustał zupełnie. „Brad" wyskoczył z namiotu jak poparzony. Rozejrzał się po obozie. Wszędzie było pełno trupów. Jeźdźcy rozerwani serią z karabinu, z dziurami w głowach, przebici włóczniami, leżący z poderżniętymi gardłami. Nad nimi stała grupa ludzi i wilk. „Rivers" naliczył ośmiu humanoidów. Paczka komandosów złożona była z kobiety-Ghula z Uzi w ręku, dzikusa z włócznią gładzącego po głowie dużego, szarego wilka, mutanta z miotaczem ognia obwieszonego granatami, dwóch traperów (w tym kolejną kobietę) z pistoletami i nożami, faceta o lekceważącym spojrzeniu ubranego w skórzaną kurtkę z urwanymi rękawami, człowieka w pancerzu oddziałów specjalnych opierającego się na swojej strzelbie i farmera uzbrojonego w „poganiacza bydła" i pistolet kaliber 14mm. Za nimi spora grupa oswobodzonych jeńców, w tym siostra Josha.

- O kurwa... – rzucił „Brad" – Cała pieprzona menażeria...

Oddział egzekutorów przez chwilę stał nieruchomo. Potem kilku z nich uniosło swoje karabiny i pistolety i wpakowało ostatnie naboje w zdrajcę. Gdy ostatni z Jeźdźców upadł rozerwany kilkudziesięcioma pociskami, nie przypominał już człowieka, tylko połeć mięcha upstrzony ołowiem.

***

Sojusznicy uwolnili Kevina i Josha po czym rozeszli się w milczeniu. Obóz zmienili w pobojowisko. Smród rozkładających się ciał stawał się nie do wytrzymania, a zniecierpliwione sępy krążyły nad głowami uratowanych. Ludzie przeszukiwali łupy Jeźdźców odzyskując część utraconego wcześniej mienia. Nie odważyli się jednak ograbiać zwłok bądź zabierać czegoś, co nie było ich. Potem zwartą grupą ruszyli w kierunku najbliższego miasta.

- Co jest, Josh? Minę masz niewyraźną? – zapytał Ghul.

- Mało brakowało, Kev, a zawaliłbym sprawę. Gdyby nie twoi przyjaciele... – Josh ukrył twarz w dłoniach – Tak dać się nabrać temu... temu...

- Spokojnie. Jeszcze nie raz się w życiu rozczarujesz. Grunt, że żyjesz, a twojej siostrze też nic się nie stało. Trzymaj się, młody – Ghul po przyjacielsku szturchnął człowieka w ramię i odszedł.

- Co teraz będziesz robił? – spytał Lavelle patrząc na odchodzącego Kevina.

- To co zwykle. Tułał się po pustkowiach... – Ghul poprawił swój kapelusz - ...od czasu do czasu robiąc kilka dodatkowych otworów w głowach frajerów.

Josh uśmiechnął się i dołączył do czekającej na niego siostry.

- I to jest właśnie pieprzony happy end... z tym, że zależy dla kogo – rzucił Kevin.

Ateusz Saladyn
© 2003

EPILOG

Szeroki słup światła emitowany przez reflektor samolotu wojskowego do zadań specjalnych – Screamer 2k10 – przeczesał okolice wejścia do, z pozoru, zwykłego szarego budynku, z normalnymi metalowymi drzwiami. Gdyby nie to, że ów budynek mieścił się na odludziu, pośród mroźnych terenów północnej Kanady, można by uznać, że jest to jakiegoś rodzaju magazyn na narzędzia, podobny do tych, które stoją zwykle w pobliżu jednorodzinnych budynków mieszkalnych. Okolica była pokryta śniegiem. Był to zmrożony, twardy śnieg, jaki spotyka się na terenach, na których temperatury minusowe utrzymują się przez dłuższą część roku. Pilot postanowił zrobić jeszcze jedną rundkę, wokół budynku, by całkowicie upewnić się, że można bezpiecznie wylądować.

Pasażerami Screamera byli członkowie pięcioosobowego oddziału specjalnego, wyszkoleni w szturmowaniu i przejmowaniu dobrze chronionych budynków.

- To ma być czysta i szybka akcja. – powiedział pułkownik Herman ze swoim charakterystycznym angielskim akcentem. – Ochrona powinna być szczątkowa, z naszych informacji wynika, że większość personelu – w tym wojskowi – zostali przeniesieni do innych placówek podobnego typu, gdy całą ich załogę zaatakowała Epidemia.

- Jednym słowem ta suka ułatwia nam w tym momencie sprawę! – stwierdził major Jameson, robiący tutaj za specjalistę od demolki.

- Nie nazwałbym tego „suką". – wtrącił się zaraz dr Murphy – wirusy nie posiadają płci, a to właśnie specyficzny rodzaj wirusa powoduje Epidemię.

- No popatrz, a niezła z tych wirusów cholera. – major roześmiał się rubasznym śmiechem, wywołując grymas zażenowania na twarzy doktora. - Wróćmy do tematu panowie! Mamy jasne rozkazy. Wchodzimy do środka, lokalizujemy pomieszczenie z głównym komputerem, otwieramy je i włączamy procedurę odliczania.

- Czemu służy to odliczanie, sir? – pytanie zadał Wiliam „Sparky" Kowalsky, oddziałowy „elektryk" i informatyk.

- Ta informacja nie została zawarta w dokumentach, jakie dostaliśmy podczas odprawy.

- Więc jednak nic nie przegapiłem – wtrącił się Jameson, który pewnie nawet nie czytał papierów rozdawanych podczas odprawy.

- Słuchajcie, zapewne tak, jak ja nie lubicie robić czegoś w ciemno. – zauważył dowódca – Niestety prezydent, większość kongresu i wielu członków sztabów padło ofiarą Epidemii. Senator Kinsey zlecił nam to zadanie, a jak wiecie ma teraz większe poparcie, niż prezydent, gdy był jeszcze zdrowy. Pozostają nam tylko domysły. Sądzę, że naszym zadaniem jest odpalenie pocisków balistycznych, które zniszczą większe zakłady przemysłowe w Rosji. Ma to być zapewne odwet za tego ich cholernego wirusa.

Nieskrywany uśmiech pojawił się na twarzy mjr Jamesona.

- Ja i Jameson idziemy jako pierwsi. Gdy będzie trzeba, czyścimy teren. Dr Murphy i Kowalsky, idziecie z tyłu. W razie potrzeby nas ubezpieczacie. Odstęp nie większy niż 10 metrów. Danton będziesz nas kierowała z pokładu. Dopilnuj, żeby samolot był gotowy do odlotu w każdym momencie. Pilot jest z nami pierwszy raz... Jeszcze jedno. Jeśli nie będzie to niezbędne unikamy strzelania, by zabić. Chcę mieć, jak najmniej ofiar śmiertelnych podczas tej misji, jasne?

- Tak jest, sir! – krzyknęli wszyscy jednogłośnie.

Podczas lądowania silniki pionowego wznoszenia spowodowały, że śnieg zalegający na ziemi, z ciała stałego

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

przeszedł od razu w gaz, uwalniając ogromne ilości pary wodnej, która spowiła osiadającą na podłożu maszynę.

Pierwsi ze Screamera wyskoczyli pułkownik i major, upewniając się, że na zewnątrz zabudowania nie ma nikogo. Pułkownik był uzbrojony w G450 SG – karabinek na amunicję bezłuskową. Różnym mądrym ludziom zajęło sporo czasu wymyślenie metody, dzięki której można było wprowadzić do masowej produkcji tzw. broń gaussową, która bez trudu przebija metrową warstwę betonu. Jeszcze kilka lat temu samo skonstruowanie takiego cuda było praktycznie niemożliwe.

Od razu udał się do drzwi, stanął obok nich, opierając się plecami o ścianę. Jameson stanął przed drzwiami, celując w nie ze swojego smartguna. Był to manewr, który powtarzali na ćwiczeniach do znudzenia. Pułkownik za chwile wyciągnie rękę, pociągnie za klamkę i mocnym pchnięciem otworzy drzwi. Gdyby w środku znalazł się ktoś, kto będzie próbował stawiać opór, Betsy się z nim rozprawi. Było to imię, które major nadał swojemu smartgunowi. W sumie nie trudno mu się dziwić, taka machina zniszczenia zasługuje na to, by mieć własne imię. Inteligentny system celowania, wrażliwy na ruch, sprawiał, że rola żołnierza polegała tylko na skierowaniu lufy w odpowiednim kierunku i naciśnięciu spustu. Sześć tysięcy nabojów na minutę robiło resztę.

Porucznik otworzył drzwi. Betsy zaczęła wydawać charakterystyczne pikanie. Oznaczało to, że namierzyła ruchomy cel. Drzwi dobiły do wewnętrznej ściany i się zatrzymały. Betsy ucichła. Jameson zrobił cztery długie kroki i znalazł się w środku. Betsy była nadal cicha.

- Teren zabezpieczony! – na ten znak do środka wszedł też Herman, a doktor i Sparky opuścili pokład samolotu i udali się w stronę budynku.

Murphy przechylił głowę w prawo przechodząc przez próg.

- Nie ma strażników? Powinien być przynajmniej jeden na poziomie zerowym.

- Nie pękaj doktorku, jeszcze jakichś znajdziemy – w swoim stylu rzucił major.

Nie wiedzieli, że od czasu otworzenia drzwi, byli obserwowani przez kamery umieszczone w całym kompleksie. Aktualnie znajdowali się w jego naziemnej części, służącej jako wejście.

Obserwator wiedział, że w tych podziemiach znajduje się potęga, która nie może zostać uwolniona i zrobi wszystko, by nieproszeni goście do niej nie dotarli...

Deat(c)hclaw

ZŁY DZIEŃ

Akt Drugi

Środek pustkowia, droga donikąd. Niezależnie od kąta ustawienia kamery ani od pory dnia, na horyzoncie zawsze widoczne jest Lśniące, Zachodzące Na Czerwono Słońce, w kierunku którego podróżują bohaterowie – jedyną inną możliwością jest Palące Słońce W Zenicie, lecz śmiałkom było trochę za gorąco, więc aktualnie cały czas trwa zachód.

SCENA PIERWSZA

Rycerze, entrop, Abadon

Z oddali już widoczna jest olbrzymia chmara kurzu, na jej tle dwa niewielkie, ciemne punkty – entrop i Abadon dosiadający swych pojazdów.
Niekiedy zmuszani są do zmian trasy, aby omijać ogromne leje po bombach, którymi usiana jest pustynia. Po tych mniejszych, których jest o wiele więcej, po prostu przejeżdżają. Podczas wyskakiwania z nich pojazdy wzbijają się na kilka metrów w powietrze i, gdy lądują, Abadonowi zawsze odpadają kołpaki z przodu i z podwozia sypią się iskry, a chopper entropa siada ciężko na tylnym kole i ma jeszcze przez parę metrów problemy z odzyskaniem równowagi, zarzucając tyłem, co wcale nie wydaje się zmniejszać prędkości poruszania się.
Podczas swojej podróży mijają rozsiane po całym pustkowiu wybielałe kości z resztkami niebieskiego stroju, od czasu do czasu napotykają też kroczącego na południe Tajemniczego Wędrowcę, który ma opuszczoną smętnie głowę i wielki żółty numer „13", „15" lub „69" na plecach.
W końcu zmuszeni są do zatrzymania się przed grupą dziwnie wyglądających ludzi, którzy czają się na coś przy ścianie wąwozu. Okazuje się, że są to Rycerze – przyodziani w ciężkie, średniowieczne zbroje, kilku z nich trzyma proporce z jakimiś znakami – głównie krzyżami. Patrzą oni ze strachem w kierunku pobliskiej jaskini. Gdy Abadon z entropem zbliżają się do nich, jeden z nich wstaje i macha ręką, aby się zatrzymali.

Rycerz
Zaczekajcie chwilkę mości Panowie!

entrop
zsiada z choppera i zbliża się do Rycerza, patrząc podejrzliwie.
Zaraz... czy wy nie jesteście czasem..

Abadon
do entropa
Tak, to Rycerze Świętego Granatu Ręcznego. Wedle legendy przemierzają oni świat w poszukiwaniu tego cennego artefaktu, aby wykorzystać jego potężną moc do walki ze złem.

Rycerz
kłaniając się w pas
W istocie to my, Szlachetny panie. Zaszczyt to dla nas, że szlachetny cel naszej Świętej Krucjaty jest wam znany.

Abadon
ciągnie dalej
Ponoć poszukiwania trwają już od setek lat i ciągle nie przynoszą rezultatu. Rycerze kontynuują je jednak dzięki darowi nieśmiertelności, jaki otrzymali, gdyż przysięgli na Boga, że nie spoczną póki broni tej nie znajdą. Wielu wybitnych filozofów polemizuje na ten temat, zastawiając się, czy nieśmiertelność osiągnięta w ten sposób jest darem, czy raczej przekleństwem. Nikt nie doszedł jeszcze do jednoznacznej odpowiedzi, a i zapewne sami Rycerze nie są tego pewni. Niemniej jednak ich czyn jest z pewnością aktem wielkiej odwagi i niesamowitego wręcz poświęcenia, brzemienia tak ciężkiego, że tylko nieliczni wybrani są w stanie je udźwignąć.

Rycerz
Zaiste Panie, schlebiasz nam wielce. Pozwól jednak, że zgodnie z tradycją zadam wam jedno pytanie, które zawiera w sobie cel naszej podróży – Czy macie może przy sobie Święty Granat Ręczny?

entrop
Niestety, ale nie.

Rycerz
No to macie.
wręcza im Święty Granat.

SCENA DRUGA

entrop, Abadon

W tle zachodzące na czerwono słońce. Z oddali zbliżają się dwa małe punkty w tumanie kurzu. W miarę jak odległość się zmniejsza można rozpoznać pojazdy naszych śmiałków. Pędzą z wielką prędkością wprost na widza. Im są bliżej tym bardziej kamera drży. Niestety kamerzysta nie wpadł na to, żeby się odsunąć...
Po chwili kamera przestaje wirować i upada na ziemię ukazując hamujące z

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

poślizgiem kilkanaście metrów dalej pojazdy.
Abadon
wysiada z samochodu, podchodzi do bagażnika.
Fajki mi się skończyły.
otwiera klapę, sięga do środka i zaczyna wyrzucać stamtąd wszystko, co nie przypomina paczki papierosów, a przeszkadza w szukaniu.
Po chwili leży koło niego trzynaście minigunów, cztery pancerze wspomagane, osiem wyrzutni rakiet, dwóch zdezorientowanych Supermutantów, nocnik, stół bilardowy, trzydzieści dziewięć paczek amunicji różnego rodzaju, zestaw "mały pornogwiazdor" i około dwóch ton innego złomu.
Mam!
Pokazuje pomiętą paczkę papierosów, na której ktoś zalepił logo marki. Wyciąga jednego, zapala, podaje entropowi.
Ruszają w dalszą drogę zostawiając ten cały złom za sobą.

SCENA TRZECIA

entrop, Abadon, Głos Narratora

Kamera podąża za jadącymi tuż obok siebie pojazdami. Co chwilę entrop i Abadon podają sobie przez okno skręta. Obraz zaczyna falować.

Głos Narratora
Wpłynąłem na suchego przestwór oceanu,
Wóz nurza się w pyle i jak łódka brodzi,
Śród fali burz piaskowych, śród radów powodzi,
Omijam kościste szkielety Czołzen Łanów.

Już mrok zapada, nigdzie dziwki, ni baru;
Patrzę w niebo, gwiazd szukam, przewodniczek łodzi;
Tam z dala błyszczy obłok – łuna radiacji na wschodzie;
To błyszczy Reno, cel wszystkich bałwanów.

Stójmy! - jak cicho! - słyszę silników brzmienie,
Których by nie doścignęły źrenice sokoła;
Słyszę, kędy się Vertibird kołysa w przestrzeni,

Kiedy wciąż pełną piersią zaciągam się ziołem.
W takiej ciszy - tak ucho natężam ciekawie,
Że słyszałbym głos z Vaulta. - Jedźmy, nikt nie woła.

entrop
rozmarzonym jeszcze głosem
No właśnie, coś cicho tak.. włącz no jakieś radio Abciu

Abadon
Na wyświetlaczu pojawia się napis: "You failed to learn anything"
Żebym to ja jeszcze umiał obsługiwać.. No jest. Stacja 188,0 AD.

Pojawia się nagle wielki błysk i oba pojazdy znikają w kuli światła. Przez kilkaset metrów jeszcze ciągną się na piasku płonące ślady opon.

SCENA CZWARTA

entrop, Indianin, Małżeństwo starej daty

entrop
rozgląda się na boki i spostrzega, że jedzie w środku galopującej, wrzeszczącej niezrozumiale grupy Indian. Obok z głośnym stukotem pędzi po szynach czarna, masywna lokomotywa Orient Expressu, buchając parą z olbrzymiego komina.

Indianin
spostrzega entropa, patrzy przez chwilę na niego ze zdziwieniem. Uśmiecha się z uznaniem, gdy zauważa na baku choppera błyszczącą, srebrną sylwetkę w pióropuszu, i wręcza entropowi jeden ze swoich tomahawków.

entrop
niewiele myśląc, jak to ma zresztą w zwyczaju, staje nogami na siodle, zdziera z siebie koszulę i wyskakuje z głośnym krzykiem, łapiąc się jedną ręką krawędzi okna. Siła pędu powoduje, że odbija się jeszcze dwukrotnie od ściany wagonu, nim wreszcie mocno zaciska uchwyt. Od razu dostrzega kątem oka zbliżający się w jego kierunku z olbrzymią prędkością słup telegraficzny. Wtula się mocno w ścianę pędzącego pociągu, przyciskając akurat twarz do szyby.

Mąż starej daty
popijając herbatę
Spójrz, moja droga, jacy ci bandyci w dzisiejszych czasach niewychowani.

Małżonka starej daty
szydełkując
Nawet koszuli na sobie niema, przecież przeziębi się biedactwo.

entrop
gdy zagrożenie wreszcie mija, wbija otrzymaną broń w ścianę wagonu, podciąga się na niej, i tak dostaje się na dach pędzącego wciąż pociągu. Spogląda na Indianina, który dalej galopując trzyma jedną ręką kierownicę choppera, dociskając gaz.

SCENA PIĄTA

Abadon, Wódz Indian, Indianie

Abadon
pojawia się nagle koło pędzącego pociągu. Dookoła widzi Indian na koniach. Tuż przed maską jedzie na swoim pięknym rumaku Wódz Indian.

Wódz Indian
odwraca się, spogląda na znaczek na atrapie chłodnicy samochodu Abadona i z uznaniem kiwa głową.
Podjeżdża od strony kierowcy i mówi nienaganną angielszczyzną:
Zawory trzeba podregulować, bo trochę dzwonią.
Zwalnia lekko puszczając auto przodem

Abadon
za cholerę nie wiedząc, co to zawory i gdzie tego szukać, uznaje, że Wódz Indian naćpał się bardziej od niego. Podjeżdża do pociągu, wyciąga z plecaka, leżącego na siedzeniu pasażera, wielki portret Elvisa, blokuje go pomiędzy fotelem, a pedałem gazu i wychodzi przez okno z auta.
Łapie się rurki na ścianie wagonu, ta jednak obrywa się z jednej strony. Upada na tory, szurając po ziemi nogami, tuż przed szaleńczo kręcącymi się kołami pociągu; trzyma się kurczowo wiszącej rurki i obserwuje jak powoli wykręca się ostatnia śruba, która jeszcze ją utrzymuje.
W ostatniej chwili łapie się czegoś pod wagonem i wsuwa pod spód. Tam jeszcze chwilę obija nogami o podkłady kolejowe aż w końcu zaczepia o coś i nimi. Powoli przechodzi kawałek w kierunku jazdy pociągu i wychodzi z powrotem z boku wagonu, przy całej, jeszcze nie urwanej, rurce.

SCENA SZÓSTA

entrop, Abadon, Indianie

Dach pociągu, z jednej strony wychodzi entrop, a z drugiej Abadon. Stają wyprostowani, patrząc w kierunku jazdy, płaszcze łopoczą na wietrze. Obaj równocześnie wyciągają po papierosie.

Abadon
odpala zapałkę o przelatujący nad nimi semafor, zapala papierosa, po czym podaje zapałkę entropowi.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

ENTROP
po odpaleniu wyrzuca zapałkę przez ramię, ta spada na ziemię i eksploduje. Wciąga dym do płuc. Ruszają wspólnie i spokojnie spacerując po dachu zbliżają się do lokomotywy. Rozpędzone powietrze z siłą uderza im o twarze, lecz na śmiałkach nie widać najmniejszego nawet wysiłku przy pokonywaniu kolejnych barier wiatru, lekko przeskakują po kolejnych wagonach. Po bokach pociągu w dalszym ciągu galopują INDIANIE.

ABADON
zatrzymuje się przed wagonem lokomotywy, spogląda w dół na maszynistę
Skaczemy na niego, na trzy.

ENTROP
również patrząc na maszynistę
Dobra.

ABADON
patrzy pod nogi szykując się do skoku
Raz, dwa..
napina mięśnie

ENTROP
Zaczekaj!
Lecimy na trzy, w sensie: raz, dwa, trzy i siup, czy: raz, dwa i siup?

ABADON
bacząc czy maszynista ich nie spostrzegł
Nie wiem. Nie zastanawiałem się nad tym, po prostu na trzy.

ENTROP
zerkając pod nogi
To na trzy.

ABADON
Czyli w końcu jak?!

ENTROP
No raz, dwa i siup.

ABADON
Dobra.

ENTROP
Dobra.

ABADON I ENTROP
wspólnie
Raz, dwa...
Uderza w nich rura dystrybutora wody.

Wiszą na niej przez chwilę, po czym szybko zeskakują lądując szczęśliwie na krawędzi ostatniego wagonu.

Stoją na końcu, tyłem do kierunku jazdy, płaszcze powiewają im jednak w przeciwną stronę, ponieważ tworzy to lepszy efekt wizualny. Patrzą na balkonik pod nimi.

ABADON
Może przejdziemy dołem?

ENTROP
Ok.
Na trzy.
Raz... dwa... Trzy!

W tym momencie zeskakują na dół a tuż nad ich głowami przemykają cegły tunelu, do którego właśnie wjechał pociąg.

SCENA SIÓDMA

ABADON, ENTROP, INDIANIE, WÓDZ INDIAN

Na szynach dopala się wrak lokomotywy, za nim leżą wykolejone wagony. Obok stoją nasi bohaterowie i palą fajki. Podjeżdżają INDIANIE *z* WODZEM *na czele.*

WÓDZ INDIAN
Panowie... ale...

ABADON
przerywa mu
Nie dziękuj.

WÓDZ INDIAN
Ale...

ENTROP
To naprawdę nic wielkiego

WÓDZ INDIAN
Ale..

ABADON
poklepując wodza po plecach
Wiemy, że sami nie dalibyście rady

WÓDZ INDIAN
Ale...

ENTROP
Spoko. Nie ma sprawy, naprawdę.

WÓDZ INDIAN
Ale...

ABADON
Żegnajcie
odwraca się i odchodzi

WÓDZ INDIAN
Ale...

ENTROP
Trzymaj się.
odwraca się i rusza za ABADONEM

WÓDZ INDIAN
do siebie
Ale... ja się... chciałem dogoni.. ja tylko spóźniłem się na pociąg...

Akt Trzeci

SCENA PIERWSZA

TRZY WIEDŹMY, THEKATE, ENTROP, ABADON

Pustynna dotąd trasa przechodzi powoli w skażony radiacją teren. Pojazdy bohaterów poruszają się dalej, pod kołami rozpryskują się kałuże radioaktywnej mazi. Pojawia się również wyschnięta, powyginana na upiorne kształty roślinność. W końcu ABADON *i* ENTROP *zatrzymują się przed ogniskiem, na którym gotuje się coś w kotle. Dookoła skłębione są trzy postacie.*

ABADON I ENTROP
podchodzą. Muzyka. Śpiew.
Duchy czarne, białe,
Bure i szare, i kolorowe
Zstąpicie, zstąpcie, zstąpcie
Na to pustkowie.

DRUGA WIEDŹMA
Szósty mnie palec świerzbi u nogi,
Musimy zadbać o czystość podłogi
A że mnie w karku również strzela
Zaraz będziemy tu mieć bohatera.

ENTROP
Nuże, pokątne, stare prorokinie,
Co tam stwarzacie?

WSZYSTKIE TRZY RAZEM
Bigos na winie.

ENTROP
W imię tych potęg, którym hołdujecie,
Jakie bądź one są i skąd bądź może
Pochodzić wasza tajemnicza wiedza,
Odpowiadajcie mi, zaklinam was!
Chociażby wszystkie skarby przyrodzenia
W zarodach swoich miały zmarnieć, ażby
Samo zniszczenie osłabło z znużenia:
Odpowiedzcie mi, odpowiedzcie na to,
Czego od was chcę!

ABADON
Stukając entropa łokciem
Stary, za bardzo wczuwasz się.

PIERWSZA WIEDŹMA
Mów.

DRUGA WIEDŹMA
Pytaj.

TRZECIA WIEDŹMA
Słuchamy.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

Pierwsza wiedźma
Powiedz nam pierwej, czyli wolisz z naszych
Ust to usłyszeć, czy z ust naszej Pani?

entrop
Dobrze, wezwijcie ją, niechaj zobaczę.

Thekate
pojawia się kłębach dymu, mgły i pary.
No.

Trzy wiedźmy
razem
Powiedz, o powiedz, o nasza Pani
Zali nie kryj tajemnic przed nikim
Co czeka tych ludzi w przyszłości oddali

Abadon
I czy w niej będą dziewcząt staniki.

entrop
stuka Abadona łokciem

Abadon
No co?!

Thekate
Widzę.. widzę..

entrop
Gdzie?

Thekate
Przed oczyma dup..szy mojej..
zamyka oczy, kontynuuje
Zali ja widzę węża ze stali
Co po pustyni sunie dymem buchając
Wkoło ludzie czerwoni cali
Kołoń biegną siekierami wywijając
I wrzeszczą, a między niemi
Blaszane dwa twory
Z paszcz których wychodzą bohatery
I węża ubijać poczną..

Abadon
Deja vu?

entrop
odwraca się z przerażeniem
Co powiedziałeś?

Abadon
Nic, no po prostu mam małe deja vu..

entrop
natarczywie
Co zobaczyłeś?!

Abadon
No.. nic, mam wrażenie że to o czym ona mówi miało już miejsce..

entrop
Jak bardzo, czy to był ten sam kot?

Abadon
Jaki, kurna, kot?

entrop
łapiąc się za słuchawkę w uchu
Operator!

Abadon
Jaki, kurna, operator?!
podbiega do okna, zauważa, że jest zamurowane.
Skąd tu się, kurna, wzięło okno?

entrop
Deja vu zdarza się zazwyczaj, kiedy zmieniają kod.

Abadon
mocno zdenerwowany
Jaki, kurna, kot ?!!!

Thekate
wtrąca się nieśmiało
A przepowiednia?

Abadon
Daj mi spokój, kobieto.
rzuca jej drobne.

entrop
przez chwilę skupia się na tym, co słyszy ze słuchawki w uchu. W końcu patrzy z niepokojem w oczach na Abadona
Uciekamy stąd.

SCENA DRUGA

entrop, Abadon, Strażnik Mostu

Dwa pojazdy mkną przez pustynię, tnąc piasek niczym fale oceanu. Obok, jak rozbawione delfiny, przemykają czerwie, co rusz wynurzając swoje wielkie cielska z żółtych odmętów, rozpryskując chmury pyłu z każdym wyskokiem i popiskując radośnie. Pojazdy zbliżają się do rozpadliny, długiej na jakieś pięćdziesiąt metrów i szerokiej na dziesięć. Przez środek przerzucona jest kładka. Przed nią stoi postać w radzieckim mundurze, z burzą jasnych loków na głowie i złowieszczym uśmiechem.

Strażnik Mostu
Stójcie!

Pojazdy zatrzymują się.

entrop
Czego chcesz człowieku?

Strażnik Mostu
Przejdziecie przez most tylko, jeśli odpowiecie na trzy pytania.

Abadon
wysiada z samochodu
Wal.

Strażnik Mostu
Pierwsze pytanie: Ile science trzeba mieć żeby dostać ludzki mózg dla Skynet'a?

entrop
E... to proste. Sto dwadzieścia i dwa procent.

Strażnik Mostu
Dobrze. Drugie pytanie: Wszechmogący przewidział przeszkodę dla tankowca, ale nie została ona wykorzystana. Co to było?

Abadon
Dwa razy się nie dam. Łódź podwodna!

Strażnik Mostu
Cholera... nigdy nikt nie doszedł do trzeciego pytania. Co by tu wam... kurde.
stoi tak chwilę bezradnie po czym rzuca się w przepaść.

entrop
podchodzi do krawędzi, zagląda w dół
Hej! Żyjesz?!

Strażnik Mostu
Taaak!

entrop
Nic ci nie jest?!

Strażnik Mostu
Nieee!

entrop
To wyłaź!

Strażnik Mostu
Nie mogę!

entrop
Czemu?!

Strażnik Mostu
Bo jeszcze lecę!

entrop
rozgląda się dyskretnie na boki i nachyla się nad przepaścią

Abadon
Nie pluj!

entrop
z miną obrażonego sześciolatka wraca do choppera.

Abadon
Wiesz co, moje auto i tak się na tym moście nie zmieści.
wsiada do samochodu i objeżdża rozpadlinę bokiem.

Abadon i entrop

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

Holodysk

Zapach świąt

Gdy czytasz ten tekst, zapewne za oknem jest już ciemno. A raczej jest tego duże prawdopodobieństwo, ponieważ grudniowe dni mają to do siebie, że Słońce świeci w nich bardzo krótko. Konsekwencją tego jest również uciążliwe zimno, na które przy komputerze, raczej też nikt narzekać nie powinien, ze względu na ciepły kaloryfer, lub grzejnik tuż obok. Nozdrza niektórych z was podrażniane są przez zapachy świątecznych ciast pieczonych w waszych domach. Być może niektórzy postanowili oderwać się na chwilę od świątecznego obżarstwa i zajrzeć, co też tam ciekawego napisano w tym numerze Reaktora? A nawet, jeżeli wygrzebałeś, czytelniku, ten numer z jakiegoś archiwum, kilka miesięcy, czy lat po jego wydaniu, położysz się zapewne dzisiaj spać w wygodnym łóżku, a gdy będziesz zasypiał, towarzyszyć ci będą przyjemne myśli.

Zawołaj teraz mamę, brata, siostrę, córkę, czy kogokolwiek będącego w pobliżu umiejącego czytać, aby skorzystał z tej umiejętności, a sami zamknijcie oczy wsłuchując się w poniższe słowa.

,,Dzień zbliża się już ku końcowi, lecz ciężko to stwierdzić, ze względu na potwornie ciemne chmury zalegające niebo od kilku lat. Oczy samoistnie zamykają się, zmęczone od ciągłego mrużenia i wypatrywania wszystkiego w otaczającej szarości. Nieustanna cisza, również zachęca do snu. Jedynie ledwo słyszalne ujadanie psa, znajdującego się w sporej odległości daje szanse zawieszenia na czymś myśli, tak, aby nie zasnąć samotnie. Niewygodny materac i przeciąg w pomieszczeniu bez okien oraz zimno ciągnące od ziemi, również wydają się w takiej sytuacji zbawienne. Odgryziony duży palec u stopy, mimo że minął tydzień, jeszcze się nie zagoił. Wciąż piecze i usilnie domaga się przemycia wodą, czystą wodą. Marzenia o tabletce przeciwbólowej nawet nie zbliżają się do głowy. Coraz głośniejsze i coraz dziwniejsze szczekanie pozwala na chwile zapomnieć o głodzie, towarzyszącym od wielu tygodni. Obok leży zmoczona deszczem kanapka z wyschniętym serem, lecz jest ona zachowana na dzień jutrzejszy. Uderzające w dziurawy dach krople deszczu, wcale nie zagłuszają szczekania, robi się ono coraz bardziej niepokojące."

Już możesz otworzyć oczy, spojrzeć w stronę kuchni i jeszcze raz zaciągnąć się świątecznym zapachem. Dlaczego o tym piszę? Coraz częściej spotykam się z negatywnymi opiniami na temat dzisiejszego świata. Jaki to on jest zły, wredny i chce nas tylko zniszczyć, więc my powinniśmy go uprzedzić, i zniszczyć go pierwsi. Może i rzeczywistość nie jest tak bajeczna, jak byśmy chcieli, ale czy nie warto się przemęczyć, dla ciepłego kaloryfera, świeżej karkówki pieczonej przez mamę na święta, wygodnej pościeli, niczym nie zakłóconych myśli o swojej ukochanej ? Czy naprawdę jest aż tak źle by rezygnować z tego ciepła, którym obdarowujemy się wzajemnie ?

Czechu

Wojny Nie Będzie!

Polemika

W ostatnim numerze „Fucking Wasteland" został opublikowany tekst autorstwa SilentJob'a pt. ,,Wojny nie będzie...". Pozwoliłem sobie na napisanie tej polemiki, ponieważ niezbyt zgadzam się z tezą postawioną przez autora, jak i argumentami przez niego użytymi. Są one zbyt ogólne i dość krótkowzroczne, ponieważ nie przewidują wielu czynników, które w opisanej sytuacji mogłyby mieć miejsce.

Nie mam konkretnie zastrzeżeń do opisu odtajnionych niedawno akt Układu Warszawskiego, który to zapewne miał ukazać zagrożenie dla buforowych państw wielkich mocarstw. SilentJob stwierdził jednak, że najbliższe konflikty zbrojne nie będą już miały charakteru konwencjonalnego. Cała wojna miałaby się rozegrać ,,na bomby neutronowe". Osobiście uważam, że takie stwierdzenie świadczy o zupełnym przyczynach konfliktów, jakie nim targają.

W dzisiejszych czasach nie istnieją już konflikty pomiędzy wielkimi i bogatymi mocarstwami, tak jak bywało to jeszcze niedawno. W artykule, z którym polemizuję, słusznie zostało zauważone, że wiele się zmieniło. Obecnie dużo większym zagrożeniem jest terroryzm, braku wiedzy o dzisiejszym świecie i o czy dochodzenie do władzy skrajnych fundamentalistów w państwach islamskich. Jak wiadomo tym organizacjom, czy państwom bardzo ciężko uzyskać broń atomową, która to wymaga wielu nakładów finansowych i badań w specjalistycznych laboratoriach. Obecnie z krajów muzułmańskich jedynie Pakistan posiada broń jądrową. Przy obecnej, dość agresywnej i stanowczej polityce prezydenta USA - Georga W. Busha, raczej nie zapowiada się, by jakiemukolwiek innemu państwu taka technologia została udostępniona, nie mówiąc już o pojedynczych organizacjach. Wszelkie takie próby zostaną prawdopodobnie rozbite w zarodku.

Kolejnym problemem jest pewna nieścisłość, której dopuścił się autor. Otóż napisał on, że najbliższe wojny będą toczyć się między innymi o pokarm, którego może zabraknąć. W dalszej części tego artykułu zostało napisane, że bomba neutronowa niszczy wszystko, co żywe w miejscu, w którym wybuchnie. Co za tym idzie, wszelka roślinność wraz z polami uprawnymi również uległaby totalnemu zniszczeniu. W takim razie, po co krajowi walczącemu o środki niezbędne do życia spustoszałe zabudowania miejskie?

Jeżeli w najbliższych latach dojdzie do wojny, to będzie ona jednak miała charakter ideologiczny, spowodowany atakiem Muzułmanów na zepsuty świat zachodu. Bardzo wątpię by mieli oni jakiś konkretny plan na to, co będzie po wojnie, a liczyć będą się jedynie jak największe zniszczenia.

Nowoczesna wojna będzie się, mimo wszystko, odbywać na polach gospodarki, sabotażu i polityki. Im lepiej rozwinięta technologia militarna, tym mniejsze szanse na jej użycie. Kraje bogate nie będą musiały uciekać się do działań zbrojnych zdając sobie sprawę z ich konsekwencji, a kraje biedne będą w razie zagrożenia szybko kontrolowane przez mocarstwa, tak, aby nie dochodziło do eskalacji konfliktów.

Czechu

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

Odprawa Kwatermistrza #2

Grease Gun

Spocznij!

Widzę, tępe strzały, że stan osobowy bez zmian. Znaczy, że wszystkim udało się przetrwać szkolenie strzeleckie z Jackhammerami. No proszę, może jeszcze będą z was żołnierze...

Dzisiaj mam wam opowiedzieć o pistolecie maszynowym M3, a konkretnie jego zmodernizowanej wersji - M3A1. Pukawki te nazywano „Smarownicami" („Grease Gun"). Zaraz zobaczycie, dlaczego.

SLAJD!

I co? Podobny do samochodowej smarownicy, nie?

W czasie poprzedniej wielkiej wojny Jankesi chętnie korzystali z pistoletów maszynowych Thompson – może kiedyś wam o nich opowiem. Problem z nimi był taki, że sporo kosztowały i długo się je robiło. Potrzebne było coś tańszego i łatwiejszego w produkcji. Amerykańcy podkradli parę rozwiązań technicznych z brytyjskiego Stena i niemieckiej MP40-tki, dorzucili nieco własnych i tak narodził się M3. Niespecjalnie się jednak spisał na scenie wojennej, miał sporo wad, więc po dwóch latach wypuszczono wersję rozwojową - M3A1. Ten wypadł już lepiej, choć wszystkiego nie poprawili.

SLAJD!

Żołnierz... Po zajęciach zameldujesz się w gabinecie lekarskim. Niech ci jakieś okulary przydzielą. A teraz popraw mi to!

Co fajnego ma w sobie ta pm-ka? Przede wszystkim prostą konstrukcję i niski koszt wykonania. Trzaskali więc tego w fabrykach mnóstwo. Jest też mała i poręczna. Szczególnie lubili ją za to traktorzyści - wróć! - załogi pojazdów pancernych, i spadochroniarze. Piechota mniej - woleli pewniejsze Thompsony. Niewątpliwą zaletą tej broni są też bajery, których twórcy upchali w niej sporo, szczególnie jak na tak mały model. Ale o tym później.

Oczywiście nie obędzie się bez wad. A jest ich niemało – słaba celność (przy dłuższych seriach znosi w prawo, nie ma też regulacji przyrządów celowniczych), mały zasięg (co prawda z pistoletem maszynowym i tak nie będziecie się bawić w snajperów, ale mogło być lepiej), skopany magazynek, będący najczęstszą przyczyną zacięć (a i słabe sprężyny powrotne dadzą wam się we znaki), brak selektora ognia (choć to akurat jest do obejścia). W dodatku taka sobie konstrukcja zespołu zamka i lufy powoduje, że spora część potencjału potężnego naboju .45 ACP, którego M3A1 używa, po prostu się marnuje. Jednak, mimo wad, ta pukawka zdobyła sporą popularność.

SLAJD!

Ojcami „Smarownicy" są Frederick Sampson – pracownik General Motors, spec w dziedzinie głębokiego tłoczenia... Nie rżeć! To dzięki tej technologii można było produkować M3-ki szybko i na masową skalę. Drugim był George Hyde – konstruktor pistoletów maszynowych. Swoje dziecko wykonali niemal w całości z metalu, dorzucając nieco tworzyw sztucznych. Drewna najwyraźniej nie lubili...

Zobaczmy, jakie wymiary ma ślicznotka, którą stworzyli. Długość z kolbą złożoną to 579 mm (z czego na lufę przypada 203 mm), z rozłożoną 757 mm. Masa niezaładowanej – 3,64 kg. Z nabojami 3,9 kg. Szybkostrzelność teoretyczna to 450 strzałów na minutę. Niedużo, ale ma to pewien plus. Jak mówiłem, ta broń nie ma selektora ognia – wali zawsze serią. Ale przy tych parametrach wprawny strzelec może prowadzić ogień pojedynczy po prostu ściągając i puszczając spust. Skuteczny zasięg to, niestety, jakieś 50 metrów.

SLAJD!

M3A1 używa amunicji .45 ACP. Dla tych na bakier z jednostkami podpowiem, że 0.45 cala to jakieś 11,5 milimetra. Istnieje też możliwość dostosowania tego sprzętu do amunicji 9 mm. I tu wracamy do jednej z największych wad tej broni. „Smarownica" używa magazynka pudełkowego, mieszczącego 30 naboi. Ułożone są one w dwa rzędy, jednak

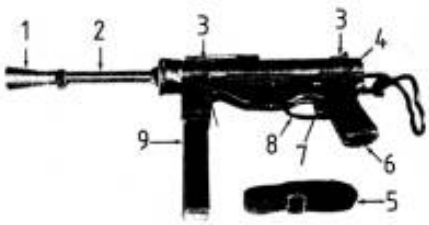
Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

magazynek zwęża się i jest skonstruowany tak, by przy wylocie naboje ustawiały się w jednej linii. To ciasne wyjście jest cholernie niewygodne przy ładowaniu - bez odpowiedniego sprzętu narobicie sobie niezłych odcisków, w dodatku pewnie będziecie martwi, zanim skończycie wpychać naboje. Co gorsza ta konstrukcja sprzyja zacięciom, szczególnie jeśli magazynek jest zanieczyszczony. W późniejszym okresie inżynierowie kombinowali coś z plastikowymi osłonkami, ale niewiele to pomogło.

SLAJD!

Pogadamy sobie teraz o bajerach. Szczególnie sprytnie twórcy zaprojektowali kolbę. Tak wyprofilowali ten kawał pręta, że, poza swoją podstawową funkcją, robi za narzędzie do odkręcania lufy, klucz, wycior (odpowiednio wyprofilowane końcówki) i przyrząd do ładowania magazynka (ten „dziubek" w kształcie „L", który, przy okazji służy też jako ogranicznik wyciora). A zaradni chłopcy w wojsku znaleźli też kilka zupełnie nowych zastosowań. Generalnie – sprzęt do wszystkiego. Jak to mówią – goli, chromoli, wyrywa zęby, usuwa ciąże i na małym krawaty wiąże. Ale to nie koniec. W rękojeści upchnięto olejarkę i zasobnik na olej. W tym małym cacuszku macie kompletny zestaw do konserwacji. Wystarczy znaleźć kawał szmaty i do dzieła. Przećwiczycie to sobie dzisiaj.

SLAJD!



1. Tłumik płomieni (dodatek); 2. Lufa; 3. Zaczep paska; 4. Blokada kolby; 5. Pasek; 6. Olejarka; 7. Spust; 8. Osłona spustu; 9. Blokada magazynka; 10. Magazynek.

Dobra, na koniec o działaniu tego cacka. M3A1 funkcjonuje na zasadzie odrzutu zamka swobodnego i strzela z otwartego zamka. W M3 zamek był napinany uchwytem umieszczonym po prawej stronie. Ale okazało się, że ten mechanizm ma tendencje do zacinania się, więc zastąpiono go specjalnym wycięciem na palec. Jak dobrze poszukacie, na pewno znajdziecie.

A teraz ruszać tyłki na strzelnicę. Zobaczymy ile wam w tych kwadratowych łbach zostało. Sprzętu nikomu nie zabraknie, mamy go sporo. Ale to nie znaczy, że macie go popsuć!

Odmaszerować!

kpr. Wolvson

PARADOKS.net.pl

literatura, film, gry, muzyka, sztuka, newsy, publicystyka, forum, galerie

Wejdź! Zobacz! Zostań!

Ogłoszenia matrymonialne:

Samotny ghul w kwiecie wieku pozna panią: szczupłą, bez nałogów, przed dwusetką, z ocalałymi narządami płciowymi, w celu wzajemnego obdarzania się przyjemnością. Tylko poważne oferty ze zdjęciem w/wym organów proszę kierować na adres re(d)akcji.

Jednogłowy brahmin pozna tolerancyjną, bezpłodną samicę w celach matrymonialnych, ale nie prokreacyjnych (dość już dziwactw na tym świecie). Wygląd nie ma znaczenia, liczy się dusza. Tylko zdecydowane na spotkanie.

Wysoki, ciemnowłosy, przystojny szeryf małego miasteczka, niezależny finansowo, posiadający własny samochód, bez nałogów, pozna młodego, przystojnego pana, lubiącego podporządkowanie i różowe karabiny z pluszową kolbą. Odpowiem na wszystkie listy.

Sprzedam niewolnice doskonale nadające się do roli kury domowej. Wszystkie bardzo ładne, szczepione, odrobaczone, ciemnowłose lub blondynki, robotne, płodne i chętne. Jedyne 9 999 kapsli! Liczba sztuk w promocji ograniczona!

Robopies szuka robosuczki ze sprawnymi podzespołami w celu wymiany części.

Szukam entropa. Abadon.

Wysoki, przystojny, kudłaty, z kłami i pazurami pozna panią w celu przedyskutowania problemu wpływu migracji rmówek amazońskich na rozmnażanie latynoskich wdów. Mile widziane rude włosy i niewyparzony język.

Szpon Śmierci szuka dominującej samicy z dużymi pazurami. Kto mnie podrapie po pleckach?

Rude, zadziorne i pyskate szuka frajera do noszenia bagaży i glancowania obuwia. Gwarantuję złamanie serca i podeptanie uczuć. Tylko zdecydowani.

Agencja NUKErotica. 0-700 69 69 69

Gdzie jesteś Abciu? entrop

Lśniący Highwayman, bez śladu rdzy, ze skórzanymi fotelami, pozna ładną, zadbaną panią mechanik bez nałogów do wspólnych przejażdżek w kierunku zachodzącego słońca.

Shamo

fallout community

największy serwis dla fanów fallouta! artykuły, poradniki, mody, newsy, blog, album, forum dyskusyjne.

tablica reaktora!

wejdź na

http://shamo.gry-online.pl/

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

Foyer

historia sceny

subiektywnie by hammer

Przyszła pora żeby troszkę powspominać. Ludzie ze sceny zapewne mnie kojarzą – z zapału do ortografii i wszelkich poważnych tematów – ale liczę, że zin dotrze także do ludzi z nią niezwiązanych.

Na scenie pojawiłem się pod koniec 2002 roku. Byłem od tego czasu świadkiem wielu przemian. Raz na lepsze, raz na gorsze. Postaram się pokrótce napisać, jak ja widziałem zmiany na polskiej scenie Fallouta. Nie mówię, że tekst będzie obiektywny, jednak redakcja przyjęła pewną dozę subiektywizmu w tym dziale. A zarazem stara się, aby swoje punkty widzenia przedstawiło w nim kilka różnych osób.

Zaistniałem na scenie za sprawą DoPr'a, człowieka, dzięki któremu Trzynasty Schron przetrwał do dziś. Pod koniec października znalazłem się na SHAMO. Warto wspomnieć, że nie było ono pierwszym falloutowym forum. Wcześniej był Nethit, po nim tablica na Tytanie. Mniej więcej, gdy ja debiutowałem na scenie, rozpadł się wielki falloutowy serwis: Wasteland. Strona była ogromna. W owych czasach był to największy, obok SAD, konkurent Schronu. Nie istniało wtedy Fallout Corner, ani VDHP. Na dobrą sprawę nikt nie wiedział, czemu strona się rozpadała. Nikt z nas nie pytał. Wasteland przez dłuższy czas był jeszcze w Internecie. Potem, w niewyjaśnionych okolicznościach, zniknął. Jedno wiem na pewno - trzeba się postarać żeby strona wróciła w charakterze pamiątki starych czasów.

Po tym rozpadzie redakcja Wastelandu zaczęła tworzyć własne strony. W efekcie Kazul i Obsy założyli SHAMO, Kaczor - VDHP (Vault Dweller's Home Page), G0nz0 zajął się Radiated. Wszystkie te wydarzenia były troszkę rozłożone w czasie. Rolę rednacza Radiated pełnił Kazul. Pisywał tam Saladyn, Kaczor, Obsy... ogólnie wielu porządnych ludzi znanych, lub pamiętanych do dziś. Niestety - i na Radiated przyszła pora. Po kilku numerach zin się po prostu wypalił - brak tekstów, koniec zapału...

Należy wspomnieć o jednym ewenemencie sceny. Osobie, którą wielu wspomina, to lepiej, to gorzej, ale na pewno jako jednego z większych idealistów. Mianowicie: Doc... pokręcony, zakręcony i odstający od wszystkich norm zwyczajowych naszej społeczności. Czasem dogadanie się z nim było niemożliwe... cóż, ta niekompatybilność... Dlaczego utkwił mi w pamięci taki jego obraz? Odpowiedz jest prosta. Doc był indywidualistą, który swoim podejściem nieraz potrafił zaskoczyć. Czasem miał fochy, czasem był zupełnie normalny... Czasem ni stąd ni zowąd poluzował mu się dekiel.. czasem... a czasem Bóg wie co jeszcze... Ogólnie bardzo ciekawa osobowość. Można by na jego przykładzie napisać prace magisterska z psychologii ;>

Doc był głównodowodzącym „=W=" - klanu Fallout Tactics (pełna nazwa to „Wasted", o ile dobrze pamiętam). W każdym razie między =W= i Junkersami, którzy siedzieli na OPCF miał miejsce pewien incydent. Jeden z poważniejszych –takich, które zachwiały klimatem panującym na scenie (o klimacie za chwilę).

Na serwerze CDP przez krótki czas była strona zawierająca obraźliwe treści pod adresem =W= i jego członków. Nie zagłębiając się w szczegóły - były tam pewne starsze panie i pewien napis. Przemilczmy dokładny opis. Wzbudziło to olbrzymie oburzenie ze strony nie tylko =W=, ale i całej sceny. Treść była, łagodnie mówiąc, niesmaczna. Wiele osób krytykowało tą sytuację i żądało usunięcia strony. O ile dobrze pamiętam, efekt przyniosła dopiero interwencja w tej sprawie do CDP, jako że był to ich serwer.

Co do klanów - powstały niedługo po premierze FT w Polsce. Najbardziej znany w dzisiejszych czasach to KSGR (Krzyżowcy Świętego Granatu Ręcznego). Przez pewien czas klany działały dość intensywnie - pojedynki, strony, rekrutacje. Potem traciło to stopniowo na dynamice, aż do stanu, w jakim jest dziś. Ciekawostką jest to, że miał powstać klan 13 Schronu. Ostatecznie jednak projekt został zarzucony.

Teraz o wspomnianym klimacie. Na scenie zawsze panowała miła i koleżeńska atmosfera. Częściowo dlatego, że się wiele osób znało się od dłuższego czasu – scena była stosunkowo mała – a częściowo, ponieważ szybko się poznawaliśmy. Chodzi głównie o fora i różnorakie dyskusje. Bywało, że obrzucaliśmy się mięchem, ale ludzie mieli do tego dystans i nie wkurzali się na serio. A dzięki temu się rozładowywali. Jeśli przyszło do załatwiania czegokolwiek, zawsze byli skorzy do pomocy na ile tylko mogli. Najlepszy przykład to sposób, w jaki scena rozreklamowała nową (ówcześnie) stronę Kaczora – VDHP. Nie twierdzę, że nikt nie rywalizował o odwiedziny, ale o zwiększenie oglądalności nie walczono torpedując konkurencję, tylko pracując nad stroną. Wszystko robiliśmy dla

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

wyższego celu, tzn. poniekąd dla całości sceny, a nie dla naszej strony. Więc jeśli trzeba było coś nagłośnić, to nikt się nie przejmował, że chodzi o inną stronę. Moim zdaniem o wartości człowieka dla sceny decyduje to, jak mówi o swoich osiągnięciach - wiele osób, które znam mówi, że wiele dla sceny nie zrobiło i nadal coś robi. Za człowiekiem mają przemawiać czyny, nie słowa, szczególnie słowa, które sam wypowiada.

Warto wspomnieć, że odkąd pamiętam społeczność Fallouta cechował duży dystans do siebie, swojej pracy i stron. Można to choćby zaobserwować w archiwalnych topicach z SHAMO, choć, niestety, niektóre już usunięto. Spam i off-topic na tym forum był zawsze. Ale ostatnio, wraz z wykruszeniem starej generacji działaczy scenowych, strasznie stracił na jakości. Czego skutkiem było wprowadzenie regulaminu. Kiedyś ludzie robili off-topic wszędzie, ale off-topic z sensem. Temat zaczynał się o jednym, a potem stopniowo ewoluował w wiele stron o czymś innym. Szliśmy z prądem dyskusji, a nie pisaliśmy bezsensowne posty. W efekcie był to zlepek różnych poważnych, lub mniej poważnych tematów w logicznej całości. Ponadto było wiele żaluzji, aluzji i takich tam, aż się miło czytało. :] Ale trzeba wziąć pod uwagę, że ta społeczność zawsze cechowała się dość sporą średnią wieku, co sprawiało, że aluzje z podtekstami damsko-męskimi były ogólnie rozumiane i stosowane. Jeszcze do niedawna kultowy (dla niektórych) topic „Słów kilka do szefa tego Bur... Baru" był logiczny, potem zszedł na rozmowy typu „kto postawi", „pijemy"- nuda i bezsensowny spam. To już nie to, co kiedyś...

Może teraz troszkę historii... na początek SHAMO. Jak zapewne pamiętają nieliczni, SHAMO było kiedyś zielone. Ten kolor nosiło długo, kilka lat, może więcej. Forum stało na vBulletinie, do czasu aż dwóch arabów się z nim zakolegowało. Pamiętam jak wchodziło się na SHAMO, a tam coś po arabsku i dwa maile ludzi, którzy nam je zhackowali. Forum padło bodaj dwa razy, potem była przesiadka na IBF i żółty skin. Ten, który podziwiacie teraz jest od stosunkowo niedawna.

VDHP zmieniało layout chyba trzy razy, aż w końcu stało się polską częścią NMA (No Mutants Allowed). Kaczor po pewnej sprzeczce wyniósł się z SHAMO, dlatego nie ma już nań tablicy VDHP. SAD (Sierra Army Depot) z kolei po dłuższym czasie samodzielnego funkcjonowania stało się polskim ramieniem DAC (Duck and Cover). Ausir (naczelny SAD) i tak był redaktorem DAC, więc proces wchłonięcia był raczej bezbolesny. Fallout Corner istnieje do dziś w prawie niezmienionej formie. Nie kojarzę daty powstania strony. To jedna z czarnych dziur w mojej pamięci. Identycznie sprawa ma się z Fallout Fraction. Że zin powstał dowiedziałem się, gdy miał już kilka numerów. Pewnie dlatego, że powstawał niezależnie od działaczy sceny, tzn. bez ich udziału. Co w efekcie zmniejszyło szum przy jego wydawaniu. A Unknown? Pamiętam mniej więcej jak powstawało. Jeśli mnie pamięć nie myli, Manior chciał się wkręcić do naszego wortalu, tzn. Phonixa, ale jego podanie rozbiło się o opinie moją i Sajdona. Cóż, nie wiedzieliśmy, czy sobie poradzi z własnym pomysłem. Jak widać, poradził. Chwała mu za to. Narodził się też Wasteland Rangers eltora. Miał olbrzymi download i sporo ciekawych rzeczy. Rozwijał się prężnie – do czasu. Znaczy, póki nie miał problemu z serwerem. Potem w dziwnych okolicznościach zniknął z Internetu. Redakcja się odgraża, że wrócą! Czekamy. ;) Może wspomnę jeszcze „Niekończącą Się Opowieść". Za czasów jej świetności dość dynamicznie się rozrastała, niedawno próbowano wskrzesić projekt, niestety spotkało się to z niewielkim zainteresowaniem ludzi. Co za tym idzie NSO jak stało w miejscu, tak stoi. Dlaczego? Może dlatego, że nikt już nie rozumie sensu tego przedsięwzięcia.

Wtrącę słów kilka o Trzynastym Schronie. Stronę założył Oozy... nie był zbyt dobrym grafikiem, a więc oprawą wizualną zajął się człowiek, który chyba raz, czy dwa grał w Fallouta - Krzychoo. Jego dzieło – telewizorek – podziwiacie do dziś. W pewnym momencie tylko zmodyfikował go nieznacznie, aby zmieścić więcej działów. W międzyczasie Ooziego zaczął się czepiać DoPr i tak się jakoś złożyło, że w efekcie przejął stronę... Warto wspomnieć Mathiasa, który dołączył do Schronu i zostawił po sobie wiele wspaniałych niepublikowanych grafik. Niedługo przede mną do Schronu dołączyli de Wonderer. A także Sajdon. Tego futrzaka każdy zna - po odejściu DoPr'a był (i teoretycznie dalej jest) naczelnym. Ale coś studia za bardzo mu się spodobały i nas na razie olewa ;>

Ale co się działo ze Schronem.. to już inna historia. Wiem że przez pewien okres był zamknięty, cóż, brak czasu, Potem DoPr wrócił i strona z powrotem ruszyła. Moja przygoda ze Schronem (jako stroną logistycznie, a nie merytorycznie) zaczęła się gdy schron był na serwerze lava... Ale podobno przed tym też był problemy z serwerami, przenosinami i miejscem. Jak wiadomo Schron to dużo plików i dużo MB, a z takimi rzeczami przy padach serwera itp. są niezłe problemy. Wiem że gdy lava padła wcisnąłem Schron po znajomości na serwer I LO w Białymstoku. Byliśmy tam przez pewien czas, dopóki sytuacja polityczna w LO nie zaczęła się zmieniać, jakiś nauczyciel, przerośnięte ego itp. Nie wspominając o tym że chyba nikt nie wiedział że w ogóle tam jesteśmy... Potem dzięki uprzejmości eltora przez pewien czas byliśmy na serwerze jego firmy... - tu właśnie widać że na scenie wszyscy pomagają nawet konkurencji :] – z tego serwera przenieśliśmy się już na obecny. Mówię tu o dołączeniu do wortalu i zajęciu miejsca na serwerach Phonixa. Może co nieco o tym co na Schronie się pojawiło. Podczas premiery FT w Polsce naprędce opracowywano projekt klanu, sam projekt wraz z całym zapleczem leży sobie na schronie i jak na razie pozostaje tajemnicą... napomknę, że tajemnicą ze wspaniałymi grafikami. Quiz to projekt, który powstał wieki przede mną, ale dopiero ja posiadałem środki techniczne możliwe do jego realizacji. Nasz Fallout Tribiute to np. pożegnalnie DoPr'a ze Schronem. Wonderer tłumaczył Biblie Fallouta... ale chyba już mu się odechciało, więc dementuję wszelkie pogłoski jako by ktoś od nas miał zamiar ten projekt kontynuować. Chyba, że jakaś nowa osoba z zapałem, która kiedyś dołączy do Schronu.

Mimo iż Fallout 3 nie został wydany od kilku ładnych lat, nasza rodzima scena Fallouta nadal funkcjonuje. Ludzie wciąż znajdują sobie coś do robienia. Począwszy od modów, poprzez strony, ziny i projekty gier w świecie post-apo. :] Warto wspomnieć że Polska może się pochwalić jednym z większych modów do FT – Awakenem... Darkfall – kolejny mod – powoli powstaje... Ostatnimi czasy narodził się kolejny zin: Reaktor... właśnie w nim to czytacie ;) Jakoś w tym samym okresie Vault Dweller postanowił zrobić kolejny zin – „Fucking Wasteland". Dzieje się naprawdę dużo :]

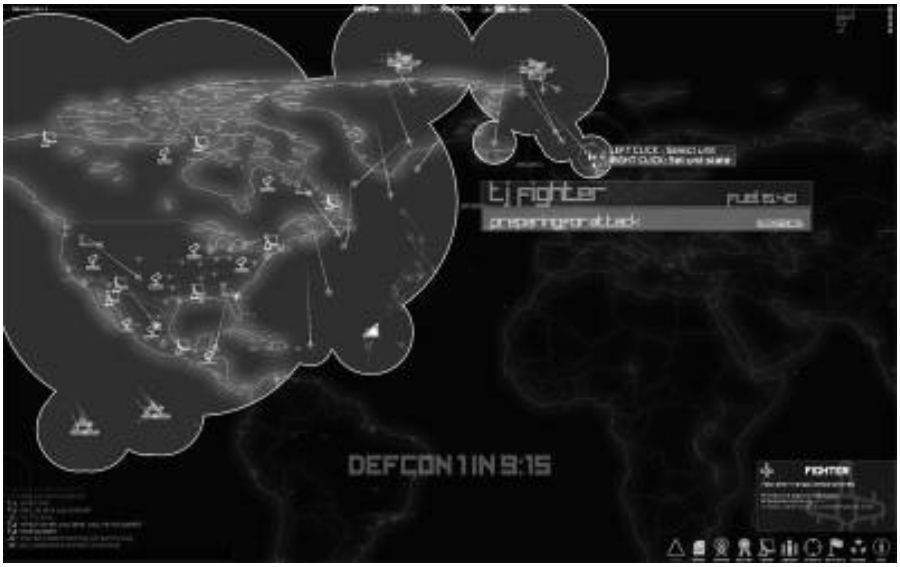
Na tym bym zakończył te sentymentalne brednie... wiele mogłem przeoczyć, coś mogłem przekręcić, o czymś mogłem zapomnieć. Po prostu napisałem co i jak pamiętam... Więc do usłyszenia. OVER AND OUT.

Hammer

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

Recenzje

DEFCON



Co wy, wszelkiej maści psychole i „rzeźnicy", w których umysłach roją się niezliczone plany podbicia świata (tu wstaw szatański szyderczy śmiech nr 4) byście powiedzieli na "Symulator Globalnej Zagłady Ludzkości" za jedyne 14 Euro?! Brzmi kusząco, prawda? A jeśli wam powiem, że w DEFCON-ie, bo o nim tu mowa, nie znajdziecie ani odrobiny krwi, flaków, „pindziesięciu" rodzajów giwer, ani setek przeciwników? Brzmi już trochę gorzej? A jeśli wam powiem, że ów „symulator" zajmuje jedynie ok. 60 MB na dysku twardym, nie obsługuje „texture shadingu", „bilinear filteringu" ani innego „superduperśmingu", a mimo tego zapewnia rozrywkę na najwyższym poziomie, to weźmiecie mnie za szaleńca? Cóż, jak znam życie to pewnie tak – ale zanim to nastąpi postaram się żebyście mieli pełny obraz mojego szaleństwa :-)..

Tradycyjnie, tytułem wstępu, wypadałoby napisać, co nieco o twórcach DEFCON, ludziach z niewielkiej firmy brytyjskiej Introversion Software, która, jako jedna z nielicznych, chlubi się wydawaniem i produkcją gier w klasycznym stylu. Ci, którzy grali w Darwinię - ich poprzednie dzieło wiedzą, czego można się po nich spodziewać, a fani komputerowych lat 80-tych i starej grafiki opartej o wektory, będą zacierać ręce. DEFCON podobnie, jak wspomniana już Darwinia czerpie wiele ze starych lat przemysłu gier, koncentrując się na pomyśle i grywalności, a grafika gra tu drugorzędną rolę i nie ma na celu oszałamiać gracza kosmicznymi fajerwerkami, wyciskanymi w pocie czoła z nowych „Dżiforsów" i „Rejdijonów", lecz sprowadza się jedynie do przekazywania pomysłu i zasad gry w jak najbardziej czytelny i klimatyczny sposób. Mówiąc bardziej przystępnym językiem – liczy się pomysł!

A ten, trzeba przyznać, jest dość...kontrowersyjny – anihilacja ludzkości na Ziemi za pomocą bogatego arsenału nuklearnego. Podobny pomysł wykorzystano, co prawda w, mało znanym, tytule Missile Command, niemniej jednak nie można powiedzieć by ta tematyka była szczególnie popularna wśród twórców gier komputerowych (litościwie przemilczmy tu RTS-y, w których konflikt nuklearny był przygrywką do typowej siekaniny z udziałem jak największej liczby jednostek).Choć DEFCON też jest RTS-em, w tym przypadku zwrot „Real Time-based Strategy" nabiera naprawdę pozytywnego znaczenia (zwłaszcza słowo Strategy). Twórcy nie ukrywają, że inspirację fabularną stanowiły dla nich lata Zimnej Wojny, w tym zarówno wydarzenia historyczne tego okresu, jak i cała otoczka, design i elementy wystroju z tamtych lat, które szczególnie widoczne są w filmach z epoki, traktujących o podobnej tematyce („Gry Wojenne", Dr. Strangelowe"). Zostało to dość sugestywnie ukazane w oprawie graficznej gry, która tworzy niepowtarzalną atmosferę tamtych lat (widząc menu główne już mamy wrażenie jakbyśmy siedzieli w Dziale Dowodzenia :-))

Mimo tak wyraźnych inspiracji, DEFCON nie posiada fabuły – nie uświadczycie tu trybu Kampanii, cut-scenek, wprowadzenia, ani jakieś rozbudowanej historii. Cała idea gry sprowadza się do czystej i niczym nieskrępowanej rozwałki na pociski balistyczne. Cel i przesłanie gry są jasne – unicestwić jak najwięcej ludzkich istnień na terenach wroga, minimalizując jednocześnie straty wśród ludności własnej (stąd zapewne hasło reklamowe DEFCON-a - „World First Genocide'em Up!"). Prawda, że proste? Nic tylko usiąść wygodnie w fotelu i wcisnąć wszystkie czerwone guziki...wróć! Aż tak łatwo nie będzie! DEFCON mimo swej prostoty wymaga od gracza sporej dawki myślenia, jeśli poważnie myślmy o wygranej zarówno z komputerowym przeciwnikiem, jak i z człowiekiem. Podstawą jest opanowanie interfejsu i zapoznanie się z ekranem głównym, na którym toczy się walka – jest to schematyczna mapa globu ziemskiego z naniesionymi kontynentami, wyraźnie inspirowana filmem „Gry Wojenne". Cechuje ją jedno – ziemia przedstawiona jest tu tak, jakby miała kształt stożka, a nie kuli (możemy opłynąć ją dookoła jedynie w kierunkach wschód-zachód) Takie rozwiązanie, podobnie jak „łukowate" ślady rakiet nuklearnych na mapie, zostało zaimplementowane celowo, i, jak twierdzą autorzy, jest jedną z cech klimatu czasów Zimnej Wojny. Cóż, mnie osobiście to nie razi – co prawda możliwość dotarcia flotyllą łodzi podwodnych z płn. Rosji do płd. Afryki w krótszym czasie byłaby bardzo na rękę, ale nie jest to jakaś poważna wada.

Skoro już jesteśmy przy łodziach podwodnych, wypada wspomnieć co nieco o rozgrywce i jednostkach

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

dostępnych w grze. Odmiennie, niż w innych grach z gatunku RTS, nie będziemy nic budować, nic wydobywać, prowadzić badań itp. Dostajemy z góry ustalony przydział budowli (radary, silosy, lotniska) i jednostek (pancerniki, lotniskowce, łodzie podwodne, bombowce, myśliwce), który rozmieszczamy na terenie własnego terytorium lądowego i morskiego. Jako swe terytorium możemy wybrać jeden z 6 obszarów: Europy, Rosji, Azji, Afryki, Ameryki Płn. oraz Ameryki Południowej. Na każdym z obszarów rozmieszczono pewną ilość miast, o różnej wielkości populacji, wyrażonej w milionach mieszkańców (suma ludności wszystkich miast jest taka sama dla każdego obszaru – różni się tylko rozmieszczeniem populacji w poszczególnych miastach). Po wyborze obszaru i określeniu koloru naszej frakcji, zostajemy przeniesieni na ekran główny z mapą Świata – i wtedy zaczyna się rozgrywka. Tempo rozgrywki możemy kontrolować - zwalniać i przyspieszać – ale tylko w grze z komputerowym przeciwnikiem (w grze wieloosobowej zasady są nieco odmienne). Wiąże się to z odwzorowaniem w grze amerykańskiego systemu oznaczeń aktywności i gotowości bojowej wobec zagrożeń zewnętrznych zwanego w skrócie DEFCON (ang. *Defence Condition*). Stopnie te opisują gotowość użycia wszelkich środków militarnych dostępnych w grze, co wymusza odpowiednie zaplanowanie pewnych czynności w grze – odpowiedni stopień DEFCON-u (od 5 do 1) nakłada ograniczenia, co do kolejności i możliwości wykonania pewnych określonych działań bojowych. I tak, w czasie pokoju (DEFCON 5) jedyne, co możemy zrobić to rozmieścić nasze struktury i jednostki na naszym terytorium, w czasie pokoju o zwiększonej działalności wywiadu i wzmocnionej ochronie (DEFCON 4), prócz wspomnianej już możliwości rozmieszczenia jednostek i struktur, możemy przemieszczać swe jednostki pływające (bez możliwości działań zaczepnych), a nasze radary są w stanie penetrować terytorium wroga. Stan niskiej gotowości bojowej (DEFCON 3) daje nam możliwość operowania jednostkami powietrznymi zarówno z lotnisk naziemnych jak i z lotniskowców, zaś flota morska może w końcu podejmować działania bojowe- tracimy jednak możliwość rozmieszczania struktur i jednostek pływających (więc jeśli nie rozmieściliśmy wszystkich dostępnych odpowiednio wcześniej, to po prostu przepadają. Wysoka gotowość bojowa (DEFCON 2) nie różni się zasadniczo od stopnia 3, i jest to jedynie etap przed stanem najwyższej gotowości bojowej - DEFCON 1, w którym nie ma żadnych ograniczeń, i jest możliwe użycie broni nuklearnej (w końcu! ;-))

Cechą, która najbardziej wpływa na grywalność DEFCON-a jest zróżnicowanie działań bojowych, na skalę mikro- i makro-. W tej pierwszej mamy do czynienia z zarządzaniem i dowodzeniem niewielkimi grupkami, lub pojedynczymi jednostkami podczas potyczek na morzu bądź w powietrzu – ilość jednostek i sposoby prowadzenia walki są niezwykle dynamiczne (no może nie tak bardzo przy minimalnej prędkości gry ;-)) i często można się wręcz pogubić przy śledzeniu działań wojennych poszczególnych jednostek. A te są ze sobą powiązane i nie ma jednostki dobrej na wszystko, do tego w grę wchodzi element losowy (każda jednostka ma określoną szansę na trafienie, wyrażoną osobnym wzorem). Daje to gwarancję niepowtarzalności potyczki w każdej kolejnej grze nawet przy identycznych siłach – jednakże nie psuje to rozgrywki gdyż szczęście ma tu jedynie niewielki wpływ – przede wszystkim liczy się zaskoczenie przeciwnika, odpowiedni dobór jednostek na początku gry, oraz umiejętne wydawanie rozkazów. Zarządzanie zasobami bojowymi w skali makro sprowadza się do prowadzenia wojny na odległość za pomocą rakiet balistycznych, które w zależności od typu mają dość mały lub nieograniczony zasięg. Ataki na odległość wymagają śledzenia informacji na bieżąco, analizę mapy z naciskiem na przypuszczalne rozlokowanie wrogich jednostek, oraz umiejętności przewidywania ruchów przeciwnika. Wszystko to pomaga nam nie tylko skutecznie korzystać z potężnego arsenału głowic nuklearnych w naszych silosach, ale również skuteczną obronę przed nadlatującymi pociskami wroga.

Opanowanie wszystkich zasad i specyfiki pola walki w DEFCON nie jest trudne dzięki znakomitemu tutorialowi, który stopniowo wprowadza gracza w arkana strategicznego zarządzania zasobami bojowymi. Po jego opanowaniu możemy zmierzyć się z przeciwnikiem komputerowym, lub z człowiekiem (jeżeli dysponujemy połączeniem z Internetem). Sztuczna inteligencja gra na mocnym poziomie i by pokonać komputer w potyczce 1 vs 1 trzeba się nieźle natrudzić. Kluczowe znaczenie ma tu wybór terenu zarówno naszego, jak i oponenta – zupełnie inną taktykę należy przyjąć grając przeciwko oponentowi rozlokowanemu tuż za nasza granicą, niż gdy rezyduje on na drugim końcu mapy, gdzieś hen za wielką wodą ;-). Po kilkunastu potyczkach z komputerem jesteśmy w stanie „nauczyć się" jego sposobu gry i skutecznie stawiać odpór jego poczynaniom. Nieco rozczarowuje brak możliwości stopniowania AI komputerowego przeciwnika – dla doświadczonych graczy komputerowy oponent nie będzie po pewnym czasie zbyt wymagającym przeciwnikiem i jedyne, co im pozostanie to walka via Internet z innymi graczami. A tu po raz kolejny sprawdza się zasada, iż człowiek jest zupełnie nieobliczalny. Taktyki z uporem i powodzeniem stosowane przeciw komputerowi rzadko kiedy sprawdzają się w konfrontacji z ludzkim przeciwnikiem (no, chyba że jest on zupełnym nowicjuszem :-)). W sieci doświadczonych graczy w DEFCON nie brakuje, co już świadczy o popularności tej gry. Dzięki możliwości gry z różnymi ludźmi z całego globu, możemy poznać i wypróbować własne, jak i podpatrzone u kogoś taktyki. Na swe usprawiedliwienie dodam, że w grze wieloosobowej ograniczony byłem jedynie do możliwości, jakie oferuje wersja demonstracyjna DEFCON-a (brak możliwości ingerencji w szczegółowe ustawienia rozgrywki,) stąd też wszelkie działania wojenne przeprowadziłem na standardowych ustawieniach wersji demo. W pełnej wersji programu otrzymujemy możliwość konfiguracji sytemu punktacji, trybu rozgrywki – tu twórcy prócz typowych ustawień przygotowali kilka smaczków. Do najciekawszych należą:

Speed DEFCON – w tym trybie rozgrywka trwa max 15 minut, czas

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

upływa na najwyższym poziomie przyspieszenia, bez możliwości pauzy – gra jest szybka i dynamiczna, ale wymaga wprawy i obeznania z interfejsem. Tu szczególnie wyraźna jest sprawność komputerowego przeciwnika w wydawaniu kilku rozkazów naraz. Dobra alternatywa dla doświadczonych graczy.

Office Mode – ciekawy tryb gry, która uruchamia się bez dźwięku, trwa niezmiernie na najniższej prędkości (tryb rzeczywisty) oraz ma możliwość szybkiego zminimalizowania gry do paska zadań – oczywiście wszystko to by nie stracić interesującej rozgrywki w biurze, kiedy nagle wejdzie szef. Bardzo przydatna opcja (Szefowie firm zapewne znienawidzą za to Introversion Software :-))

Big World – jak sama nazwa wskazuje – większy obszar pola walki. Zasadniczo rozgrywka bez zmian, poza tą, iż zasięg radaru, uzbrojenia, prędkość oraz rozmiar jednostki jest zmniejszony o połowę. Daje nowe możliwości rozgrywki dla tych, którym normalna wielkość mapy nie wystarcza.

Diplomacy – najciekawsza chyba opcja rozgrywki, w której wszyscy gracze startują jako członkowie jednego sojuszu z włączoną opcją „współdzielenia radaru" Sojusz ten może być zerwany w każdej chwili przez każdego z członków. Daje to dodatkowe elementy walki psychologicznej, możliwość blefowania i pokazania innych ukrytych zazwyczaj cech ludzkiej natury :-). Z racji tego ten tryb rozgrywki posiada odmienny system punktacji – nie ma punktów dodatnich za liczbę ofiar u wroga, a jedynie punkty ujemne za straty własne. Dla równowagi każdy z graczy zaczyna grę z +100 punktami a wygrywa ten który poniesie najmniejsze straty na koniec rozgrywki.

Jako że nie miałem dotychczas okazji przetestować ww. trybów rozgrywki podczas gry z innymi graczami, niewiele mogę napisać o tym, jak to wygląda w rzeczywistości. Mogę jedynie obiecać iż w miarę możliwości postaram się opisać wrażenia z pełnej wersji multiplayer – więc spodziewajcie się dalszego ciągu tej recenzji w kolejnym numerze Reaktora ;-)

Co do oprawy graficznej i dźwiękowej gry – nie można jej nic zarzucić. Grafika jak już napisałem nie jest żadnym ósmym cudem świata, ale i nie ma takiej potrzeby – gra jest mało skomplikowana graficznie, a całość rozgrywki ukazana jest w dwuwymiarze. Jednostki i obiekty przedstawione są w sposób bardzo uproszczony(piktogramy), co nie odbija się na jakości rozgrywki, a jedynie dodaje smaku, zwłaszcza ze ikony są na tyle intuicyjne, iż nie sposób się nie połapać się, co jest czym. Twórcy skorzystali jednak z osiągnięć nowoczesnego sprzętu – większość plików gry to płaskie bitmapy dodatkowo filtrowane, co daje efekt rozmycia i czyni grafikę przyjemniejsza w odbiorze i całkiem poprawną nawet jak na dzisiejsze standardy. Dodatkowo udostępniono pełną możliwość konfiguracji interfejsu w zakresie stosowanych czcionek, kolorystyki poszczególnych elementów menu itp. Słowa uznania należą się autorom muzyki – niezwykle klimatyczne, kojące dźwięki ambientu, wprowadzające w nastrój gry i zmieniające się wraz z rozwojem sytuacji na mapie. Dodane w tle odgłosy idealnie komponują się z głównymi motywami dając niezapomniane wrażenia podczas rozgrywki. Wielkim plusem jest fakt, iż muzyka z gry jest zapisana w formacie .ogg co pozwala na odsłuchiwanie jej niezależnie na Winampie, bądź innym odtwarzaczu. Z ciekawostek, które bardzo pozytywnie wpłynęły na odbiór gry, należy wymienić rewelacyjny podręcznik użytkownika (dostępny jako .PDF, wydany w sposób bardzo przypominający ten z Fallouta – czyli w formie książki-poradnika, zawierającego prócz informacji o samej grze, różne ciekawe wiadomości o opadzie radioaktywnym, schronach, sposobach przeżycia na terenie napromieniowanym itp. Widać, że twórcy DEFCON-a postanowili dokładnie zgłębić całą otoczkę i specyfikę tematu z powodzeniem wykorzystując tego typu elementy w grze.

W moim przekonaniu DEFCON to pozycja obowiązkowa dla fanów tematyki około-nuklearnej. Dostarcza ona naprawdę wielu emocji związanych z rozgrywką, i to zarówno dzięki dużej grywalności samej gry jak i charakterystycznej otoczki, na którą składa się idealnie dobrana oprawa muzyczna, graficzna i klimat rodem z Zimnej Wojny. Dzięki temu gracz jest w stanie naprawdę wczuć się w globalnego stratega. Wyobraźcie sobie tę nerwy i niepewność, kiedy śledzicie trasę waszych głowic podążających bezlitośnie w kierunku stolicy oponenta...obrona przeciwlotnicza wypluwa swe antyrakiety strąca jedną, potem drugą...lecz reszta dociera do celu, a waszym oczom ukazuje się komunikat „**NEW YORK HIT 7.0 MLN DEAD**" – radość i satysfakcję z dobrze zsynchronizowanego ataku odczuwacie jeszcze długo potem...w międzyczasie zerkając na rosnące straty nieprzyjaciela...i kiedy całe jego terytorium pokryje się chmurą radiacji i opadnie radioaktywny pył....czujecie wtedy dumę i radość z wygranej, odbieracie gratulacje od sojuszników...oglądacie klęskę nieprzyjaciela i upajacie się hekatombą z milionów istnień, której sami byliście autorami...a kiedy macie już dosyć...wyłączacie komputer i wracacie z powrotem do realnego świata :-). Taaak... bez wątpienia to jest szaleństwo. Jednak polecam każdemu osobnikowi mniej, lub bardziej zbzikowanemu na punkcie realiów post- (i nie tylko) apokaliptycznych – doświadczcie tego szaleństwa na własnym silosie :-). Warto.

MartEEnez

PRODUCENT	Introversion Software
DYSTRYBUTOR	Introversion Software
POLSKI DYSTRYBUTOR	Brak (dystrybucja przez internet)
CENA	14 €
PLATFORMA	PC
MINIMALNE WYMAGANIA	PIII 600 Mhz, 128 Mb RAM, GeForce , Win 98/ME/2000/XP, połączenie z Internetem (multiplayer)
ZALETY	- nietuzinkowy pomysł i cel rozgrywki - prosty i czytelny interfejs - klimat rodem z czasów Zimnej Wojny - ciekawa oprawa graficzna i dźwiękowa - duże możliwości taktyczne - niskie wymaganie sprzętowe - dobry i klimatyczny podręcznik użytkownika - duża grywalność, mimo prostoty rozgrywki
WADY	- brak stopniowania AI komputerowego przeciwnika - brak trybu kampanii - prawdziwą grywalność osiąga dopiero w multiplayerze - brak spolszczenia (dla nie-poliglotów)
OCENA	

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

Pokłóciłeś się z dziewczyną? Dostałaś kiepską notę w szkole? Szef wywalił Cię z pracy, ukradziono Ci samochód, w dodatku od rana pada? Myślisz, że masz dziś pecha? Zagraj w „Bad Day L.A.", a dowiesz się, jak wygląda naprawdę zły dzień…

Anthony Williams jest ex-agentem gwiazd, obecnie bezdomnym z wyboru. Żywot popychacza wózka bardzo mu odpowiada – ludzie nie przejmują się nim, on też nie musi się nikim przejmować. Do czasu… Ten dzień zaczyna się, jak każdy inny – Tony wędruje środkiem tłocznej autostrady, przepychając się ze swym wózkiem między samochodami, utrudniając ruch i wymieniając z kierowcami „uprzejmości". Idylliczną atmosferę przerywa nagle samolot spadający na stojący nieopodal most, na którego pokładzie znajdują się tajemnicze chemikalia. Ta katastrofa uruchamia łańcuch wydarzeń, które zmuszą naszego (anty) bohatera do zmierzenia się między innymi z hordami zombie, trzęsieniami ziemi, terrorystami, deszczem meteorów, tsunami, czy meksykańskimi rebeliantami. Nie zabraknie też atomowego „grzyba". Co gorsza walcząc o przetrwanie i starając się uciec z rejonu zagrożenia Anthony będzie musiał działać na rzecz miasta, którego nie cierpi i pomagać mieszkańcom, których nienawidzi. Wspierać go w tym będą persony nie mniej ekscentrycznie, jak on sam: wiecznie wymiotujący Sick Kid, Juan – Meksykanin z amnezją, tępiący przeciwników piłą łańcuchową, Beverly – „plastikowa" nastolatka z nieodłącznym ratlerkiem, oraz Sarge – żołnierz – inwalida, ruszający do boju z cytatami z G. Busha na ustach.

American McGee zasłynął w branży gier komputerowych jako człowiek z nieszablonowymi pomysłami i świeżym podejściem do tematu. Tym razem wziął na tapetę amerykańskie stereotypy i tabu, ze szczególnym uwzględnieniem lansowanej w Stanach „kultury strachu". Tamtejsze media codziennie karmią odbiorców potężną dawką informacji o możliwych zagrożeniach i kataklizmach, sprawiając, że Jankesi żyją w ustawicznym poczuciu lęku. Dostaje się też histerii związanej z terroryzmem i politycznej propagandzie rządzących. Już pojawiająca się na początku intra plansza z hasłem „Be good sheeple!" jasno daje do zrozumienia , że czeka nas przygoda z produkcją ironiczną i prześmiewczą. I faktycznie taka jest, choć humor w niej prezentowany często nie jest najwyższych lotów. Całość przypomina nieco klimatem serial „South Park" – wariacki humor, uproszczona grafika, przerysowane postacie, przesadnie krwawe zgony, liczne, wciskane niekiedy na siłę, przekleństwa (nieźle zbalansowało to tłumaczenie, ale o tym dalej), itp. Niemniej daje to całkiem niezły efekt i miejscami naprawdę bawi (warto na przykład przyjrzeć się tabliczkom przy ofiarach dyrektora teatru ;)).

„Bad Day LA" nie jest produkcją typowo post-apokaliptyczną. A jednak, mimo komediowego zabarwienia, daje całkiem niezły obraz apokalipsy. Wszechobecny chaos, panika, okrzyki przerażenia, pożary, trzęsienia ziemi, powodzie, płonący ludzie, bijatyki, strzelaniny, kradzieże… Wszystko, czego miłośnik apokaliptycznych klimatów może sobie zażyczyć. Ta gra pozwala spojrzeć apokalipsie prosto w twarz.

Rozgrywkę obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby. Sprowadza się ona do realizowania kolejnych celów w lokacjach wzorowanych na autentycznych dzielnicach Los Angeles. Zadania polegają najczęściej na likwidowaniu przeciwników (zombie, terrorystów, gangsterów), ratowaniu cywilnych mieszkańców, zdobywaniu określonego przedmiotu, lub znalezieniu sposobu na przedostanie się do dalszej części poziomu. Szkoda, że twórcy nie postarali się o większe urozmaicenie misji i nie dali graczowi większej swobody. Każdy z dziesięciu poziomów realizuje się liniowo, zgodnie z zaplanowanym przez twórców przebiegiem. Jeśli postanowimy pójść inną, niż sugerowana, ścieżką, dość szybko natrafimy na „ścianę".

Aby nieco urozmaicić rozgrywkę twórcy wprowadzili system „buziek", który wymusza na graczu wspieranie potrzebujących w jego otoczeniu. Za każdy dobry uczynek (likwidację niemilca, uleczenie ran, ugaszenie płomieni, zabicie/uleczenie zombie, powstrzymanie złodzieja, itp.) dostajemy „śmieszka", który obniża negatywne nastawienie otoczenia. Za uczynek zły (najczęściej zabicie niewinnego, lub poskąpienie pomocy potrzebującemu w najbliższej okolicy) dostajemy „smutasa", który zwiększa wrogość. Ludzi wokół nas jest najczęściej sporo, warto więc utrzymywać niezadowolenie na niskim poziomie. Rozgniewany tłum, rzucający w bohatera kamieniami, potrafi mocno uprzykrzyć życie. Natomiast przychylnie nastawieni ludzie potrafią być pomocni – jeśli się zgubimy (co zdarza się rzadko, ale jednak), możemy spytać dowolnego przechodnia o drogę. Zaowocuje to wyświetleniem nad głową Tony'ego wielkiej strzałki wskazującej właściwy kierunek. Jeśli zaś w grze pojawi się jakiś nowy element, najczęściej napotkamy w okolicy pełniącą rolę „helpa"… wiewiórkę (czy wspominałem już o wariackim humorze? ;)). Pewną odskocznią są też etapy z „celowniczkiem". Komputer bierze wówczas sterowanie na siebie, a Tony

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

(na pokładzie karetki, lub czołgu) skupia się tylko na ostrzeliwaniu przeciwnika.

Jak wspomniałem wcześniej, w jego „Ucieczce z Los Angeles" wspierają Anthony'ego cztery postacie niezależne: Sick Kid, Juan, Beverly i Sarge. Twórcy twierdzą, że ich zróżnicowane umiejętności wymuszają taktyczne podejście przy ich doborze (na raz może nam towarzyszyć tylko jedna postać, choć zmieniać je można w każdej chwili), jednak mnie przez większość gry towarzyszyli Juan (wymachujący piła łańcuchową) i Sarge (obrzucający przeciwników granatami). Z Sick Kida (wymiotujacego na niemilców) zrezygnowałem tak szybko, jak to było możliwe, a dla Beverly (biegającej ze śmieszną maczugą, lub kopiącej w kostkę) nie znalazłem żadnego zastosowania.

Wszystkie powyższe elementy bawią, jednak po pewnym czasie bieganie, strzelanie, gaszenie i leczenie robi się nieco nużące. Szczególnie, że sporo zadań powtarza się na kolejnych poziomach (np. likwidacja zombie jest chyba na wszystkich...). Grę ratuje jednak humor, nietypowe postacie i kilka ciekawych elementów w fabule.

W toku rozgrywki Tony dostaje do rąk całkiem rozbudowany (i miejscami nietypowy) arsenał. W jego skład wchodzą: klucz do kół, gaśnica (leczy zombie i oszałamia pozostałych), shotgun, karabinek AK, karabin snajperski, koktajl mołotowa, improwizowany miotacz ognia (zapalniczka + lakier do włosów), cążki do paznokci (na krótki dystans najpotężniejsza broń w grze – serio!) i wyrzutnia rakiet. Broń generalnie zachowuje się poprawnie, choć jakoś trudno mi jednak uwierzyć, że nawet największy twardziel zniósłby trzy trafienia z shotguna z bliskiej odległości. Skuteczność „snajperki" również pozostawia nieco do życzenia. Na szczęście amunicji jest wokół sporo, w dodatku po pewnym czasie ponownie pojawia się w miejscu, z którego ją podnieśliśmy. Niestety odnawiają się również przeciwnicy i to w najbardziej irytujący sposób – gdy odwrócimy się plecami do ich miejsca respawnu. Nie ma to, jak dostać serię w plecy stojąc pięć metrów od miejsca, w którym jeszcze chwilę temu leżał martwy niemilec. :/

„Bad Day LA" cechuje się oryginalną, stylizowaną na komiks, grafiką uzyskaną dzięki technologii cel-shadingu. Postacie i otoczenie są komicznie uproszczone, karykaturalne i samym swym wyglądem budzą sympatię. Dziwi jednak brak możliwości wyboru rozdzielczości i ustawień graficznych. Jedyne, na co mamy wpływ, to jasność, kontrast i gamma, oraz obecność cieni. Działa to na niekorzyść gry, bo mogłaby wyglądać dużo lepiej (widać to choćby w cut-scenkach między poziomami, opartych przecież na tej samej technologii). Irytujące są też „skoki" częstotliwości odświeżania. O ile w samej grze wszystko jest w porządku, o tyle np. przy ekranach ładowania ilość Hz zauważalnie spada i oczy zaczynają się męczyć. A skoro już jesteśmy przy ekranach ładowania – są świetne! Proste, a jednak oryginalne i zabawne. Każdy etap ma własny i dostosowany do sytuacji. Przykładowo: przy etapie z wojnami gangów mamy dziesięciu gangsterów, ustawionych naprzeciw siebie (po pięciu na stronę), którzy, jeden po drugim, padają trupem w miarę ładowania (w różnej kolejności!). Na poziomie z tsunami po ekranie stopniowo przemieszcza się Tony uciekający przed rekinem. I tak dalej. Czasu na podziwianie tych plansz mamy sporo, gdyż poziomy ładują się dość wolno.

Jeśli o oprawę dźwiękową chodzi, nie mam większych zastrzeżeń zarówno do dźwięków otoczenia, jak i muzyki. Dźwięki dobrze spełniają swoje zadanie, utwory muzyczne całkiem ładnie wpasowują się w klimat gry. O ile jakieś są, bo zdarza się, że biegamy w zupełnej ciszy. Całkiem dobrze dobrano również głosy postaci, choć piskliwy wokal Anthony'ego nieco mnie irytował.

Wersję, w którą miałem przyjemność grać, zlokalizowali kinowo panowie Andrzej „EGM" Sawicki i Tomasz „Ghost" Matusik. Tłumaczenie miejscami dość mocno odbiega od dosłownego znaczenia, dobrze jednak oddaje kontekst i sens wypowiedzi. Szczególnie podobał mi się sposób, w jaki rozwiązano kwestię wulgaryzmów. Przypomina on nieco, kultowy już, skecz z udziałem Macieja Stuhra o polskich tłumaczeniach dialogów filmowych. Widać, że panowie EGM i Ghost dobrze bawili się przy pracy i, co najważniejsze, równie dobrze bawi się odbiorca. Żałuję tylko, że nie spolonizowano też wstawek filmowych. W ten sposób część zabawnych dialogów umyka mniej uzdolnionym językowo graczom.

„Bad Day LA" nie jest arcydziełem. Wielu elementom zabrakło końcowego szlifu, a całej grze większej swobody. Zasługuje jednak na uwagę ze względu na oryginalną tematykę, pokręcony humor i ciekawą oprawę graficzną. I, mimo powtarzalności zadań, wciąga i bawi. A to najważniejsze.

Wolv

PRODUCENT	Enlight Software
DYSTRYBUTOR	Enlight Software
POLSKI DYSTRYBUTOR	CD Action
CENA	14,90 PLN (cena pisma)
PLATFORMA	PC
MINIMALNE WYMAGANIA	1,4 Ghz, 256 Mb RAM, karta grafiki z 32 Mb, Win 98/ME/2000/XP
ZALETY	- apokalipsa widziana z nietypowej perspektywy - tematyka - humor - nietypowa oprawa graficzna - tłumaczenie - ekrany ładowania
WADY	- mało urozmaicona - ograniczona swoboda - irytujące respawny - pomniejsze bugi
OCENA	

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

MINI RECENZJE

Kantyczka dla Leibowitza
Walter M. Miller Jr.

Tytuł: "Kantyczka dla Leibowitza" (lub "Kantyk dla Leibowitza")
Orginalny: "A Canticle for Leibowitz"
Autor: Walter M. Miller Jr.
Stron: 365

Z okładki:

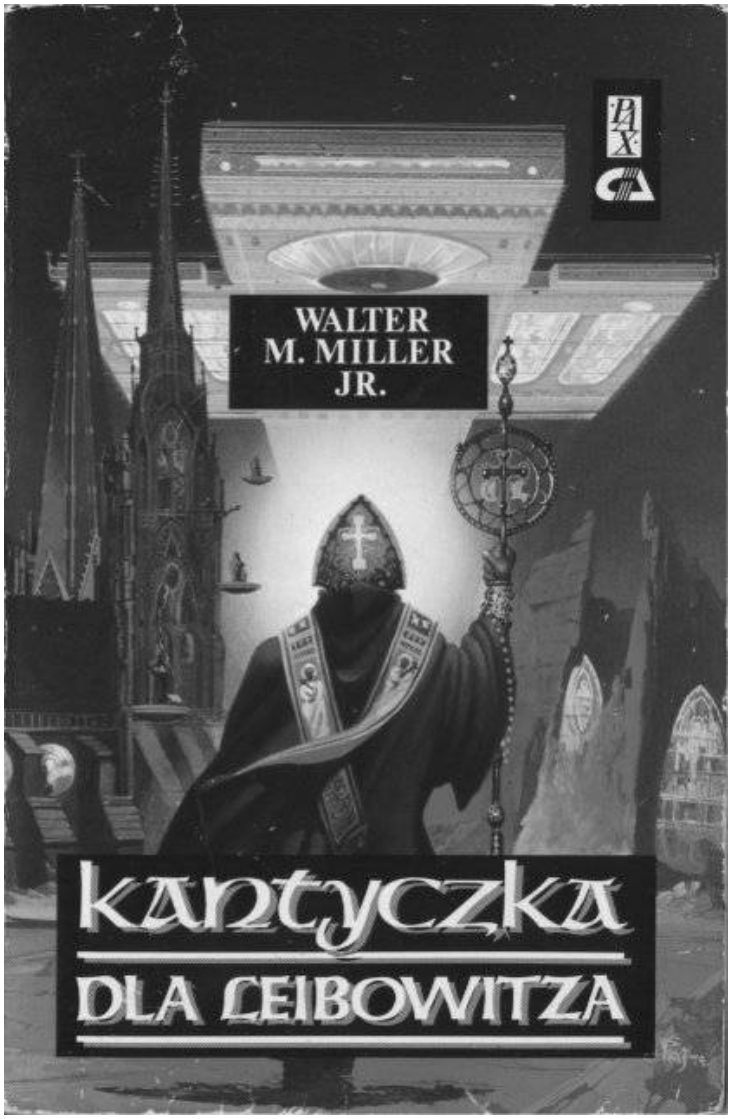
Walter M. Miller Jr. to pisarz amerykański, który urodził się w 1922 r. na Florydzie, tam też się wychował. Zaczął pisać stosunkowo późno, zadebiutował w 1951 r. Przez kilka lat był znany wyłącznie z opowiadań, potem przyszła jedyna do tej pory, za to szeroko znana, zaliczana do żelaznej klasyki SF, powieść "Kantyczka dla Leibowitza" (1959) będąca opowieścią o losach ludzkości po katastrofie nuklearnej. Rolę przewodnika tych, którzy przetrwali, przejmuje odrodzony kościół katolicki, a konkretnie mnisi zakonu Leibowitza.
I w zasadzie się to udaje, podobnie, jak stało się to już raz w dziejach, bowiem przetrwanie skarbów kultury w mrokach średniowiecza zawdzięczamy głównie mnichom irlandzkim.

Jest to powieść prosta, ale skłaniająca do myślenia. Dla SF był to kamień milowy, co zaznaczyła przyznana w 1960 r. nagroda Hugo.

Od Bio:

Jest to książka niezwykła. A właściwie niespotykany jest pomysł umieszczenia kościoła w roli strażnika i obrońcy wiedzy, w zniszczonym i zdziczałym świecie post-atomowej rzeczywistości. Kilkaset lat po nuklearnej zagładzie i tzw. "Erze Uproszczenia", ludzkość podnosi się z mozołem z upadku. Ze spuścizny wspaniałej cywilizacji, jej techniki, odkryć i wynalazków - nie zostało prawie nic. Era Uproszczenia przyniosła śmierć wszelkim przejawom intelektu - nawet umiejętność pisania była tępiona. W tych mrocznych czasach jedynie kościół oparł się upadkowi. Szczególna rola przypadła Zakonowi Św. Leibowitza. Ma on za zadanie gromadzić i chronić pozostałości wiedzy Starożytnych (czyli tak na dobrą sprawę nas :)). Zakonnicy poszukują ocalałych dokumentów, specyfikacji technicznych, schematów i kopiują je chroniąc przed zapom-nieniem, niektórzy uczą się nawet całych książek na pamięć :).

To podstawowe cele zakonu. Co więcej - prowadzone są badania nad odzyskaniem utraconej wiedzy. Choć nie wszystkim braciom się to podoba, mnisi próbują zrozumieć przepisywane "manu-skrypty" i wkuwane na pamięć formułki. Próbują wypełniać luki w często niekompletnej dokumentacji, uzupełniać brakujące części układanki - tak by starożytna wiedza z dziedziny fizyki, chemii, techniki znowu służyła ludzkości. Świadkiem takich przełomowych odkryć (jak np. prototyp żarówki :)) jest brat Francis, którego losy śledzimy dalej w książce. Ludzkość zaczyna ponownie się cywilizować, krążą pogłoski o wojnie... Czyżby koło historii miało się znowu zamknąć?



O nieprzerwanej popularności książki świadczyć może ponad 30 wydań i wznowień, które ukazały się w USA i Wielkiej Brytanii od 1959 r.

Subiektywna ocena ogólna:

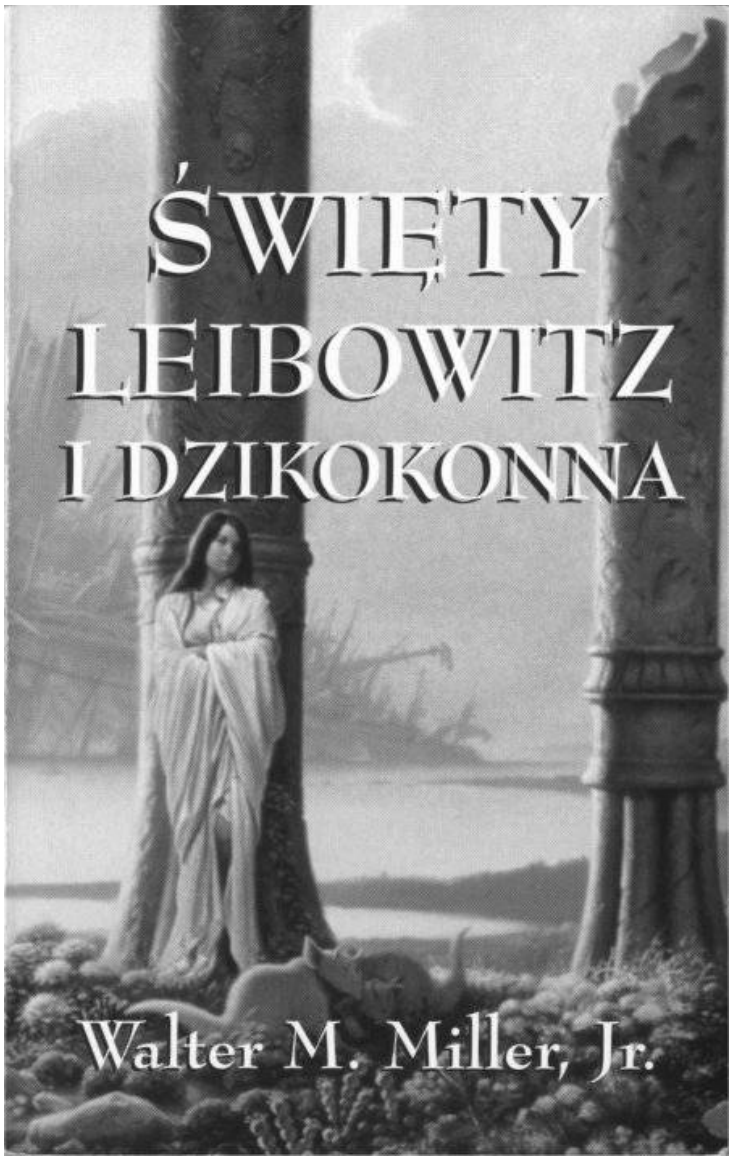
☣☣☣☣☣☣

„Fajny patent" aka „co mi utkwiło w pamięci":

- Gloryfikacja schematów technicznych; uczenie się przez mnichów wzorów i definicji naukowych na pamięć :)
- Scena odnalezienia przez brata Francis'a "Fallout Survival Shelter" :). Jest wręcz klasyczna - jakby żywcem wyjęta z Fallout'a - choć oczywiście to twórcy Fallout'a mogli się inspirować Kantyczką a nie na odwrót :)
- "Dolina Potworów" - miejsce, w którym osiedliły się i ukrywają resztki ocalałych mutantów.
- Przewijająca się przez całą książkę postać żyda Benjamina - pustelnika i wędrowcy, którego wydaje się nie dotyczyć upływ czasu.

Bio_Hazard

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.



Św. Leibowitz i Dzikokonna
Walter M. Miller Jr.

Tytuł: "Św. Leibowitz i Dzikokonna"
Orginalny: "Saint Leibowitz and the Wild Horse Woman"
Autor: Walter M. Miller Jr.
Stron: 587

Z okładki:
Po blisko czterdziestu latach Walter M. Miller Jr. napisał kontynuację jednej z największych i najbardziej znanych książek science fiction: "Kantyk dla Leibowitza".
"Św. Leibowitz i Dzikokonna" to powrót do świata walczącego z przerażającym dziedzictwem ciemności, do świata pełnego napięć między miłością a przemocą, walki dobra ze złem - bohater powieści wyrusza w podróż pełną przygód i odkryć, wypełniając los, jaki został mu przeznaczony.

"Św. Leibowitz i Dzikokonna" jest dziełem najwspanialszego geniuszu. To surowa, cudowna, trzymająca w napięciu opowieść, pełna mistycyzmu i bożego szaleństwa.

Od Bio:
Prawie sześć stuleci po wydarzeniach z pierwszej części pt. "Kantyczka dla Leibowitza". Ludzkość po raz kolejny dźwiga się z cywilizacyjnego upadku. Na tym świecie prawie nie ma już reliktów "pracywilizacji" XX w. Plemiona nomadów zaczynają rosnąć w siłę. Kolejny raz człowiek zaczyna pragnąć władzy. Czy podzielony wewnętrznie kościół przetrwa tę próbę?
Na tle tych wydarzeń jesteśmy świadkami przygód brata Czarnozęba od Św. Jerzego. Zostaje on przydzielony jako tłumacz do świty kardynała Kucisawego, aby towarzyszyć mu podczas wyprawy na tereny plemion nomadzkich.
Jako kontynuacja "Kantyczki" książka wypada raczej blado. Moim zdaniem jest po prostu za długa. Tak jak "Kantyczkę" czytało się z zapartym tchem, tak tu czasami musiałem zmuszać się, aby brnąć dalej z czytaniem. Właściwie z klimatu post-nuklearnego niewiele zostało, czasami zdawkowe wzmianki czy porównania. Równie dobrze akcja mogłaby dziać się w okolicach XV - XVI wieku, czy nawet wcześniej.
Ogólnie rzecz biorąc, miłośnikom szybkiej akcji - nie polecam. Niech nikogo nie zwiedzie nieco bałwochwalczy tekst z okładki (a szczególnie ostatni akapit).
Z ciekawostek dodam, że właściwie książkę dokończył i wydał Terry Bisson, gdyż Walter M. Miller Jr. popełnił samobójstwo w momencie gdy książka była prawie skończona.

Ocena ogólna:

☣☣☣☣☣☣

„Fajny patent" aka „co mi utkwiło w pamięci":
- "Mamidła" - czyli mutanci wyglądający jak normalni ludzie, a nawet z pozoru piękniejsi. Rodzą się dzięki temu, że czasami cechy "potworności" rodziców okazują się recesywne.
- Przez całą książkę przewija się, a nawet zyskuje ważniejszą rolę, postać do złudzenia przypominająca Żyda-pustelnika z "Kantyczki". Dla przypomnienia - wtedy był już stary, a teraz akcja dzieje się 600 lat po tamtych wydarzeniach...

Bio_Hazard

Posłowie

Prezentowane powyżej mini recenzje nie mają na celu rozkładania książki na czynniki pierwsze i analizowania jej pod każdym kątem. Tzw. „tekst z okładki" uzupełniony, po przeczytaniu książki moimi wrażeniami lub sprostowaniami, ma stanowić zachętę do lektury lub też przed nią przestrzec.

Wyłącznie subiektywna skala ocen recenzenta:

☣☣☣☣☣☣
La tortura, lepiej się nie zbliżać, nie dotykać, nie czytać – może pogryźć.

☣☣☣☣☣☣
Można poświęcić kilka stron jeśli akurat brakuje papieru toaletowego.

☣☣☣☣☣☣
Na bezsenność, skoro nie mamy akurat „nic lepszego" do roboty.

☣☣☣☣☣☣
Dobre „bagienne czytadło" – uwaga miejscami może wciągać!

☣☣☣☣☣☣
Pożeracz czasu, ale pozwala jeść, pić i korzystać z toalety.

☣☣☣☣☣☣
Zarywacz nocek, trzeba też pamiętać o strawie i napojach, o toalecie niekoniecznie.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

Inny wymiar Wastelandu

CYBERPUNK 2200

Schron korporacyjny typu ul

W poprzednim artykule zaproponowałam modyfikację systemu RPG Cyberpunk 2020 dostosowującą go do realiów post-apokaliptycznych. Dla doświadczonego MG wprowadzenie graczy do posuniętego o jakieś dwieście lat świata tego systemu nie jest zbyt trudnym zadaniem. Zaproponowałam już pewne rozwiązania, jak wprowadzić klimat post-apo. Jednakże trudne może być odnalezienie odpowiednich dla gry realiów, takich jak umiejscowienie gry oraz niezbędne modyfikacje mechaniki systemu. Zaznaczam, że jak każdy podręcznik jest tylko systemem wskazówek i nie musi być w stu procentach przestrzegany, tak moje propozycje mogą być dowolnie modyfikowane przez każdego MG. Jednakże można to robić TYLKO na własny użytek.

Największe możliwości gry w świecie post-apo dają ogromne, korporacyjne schrony. Problem powstaje jednak, gdy trzeba taki schron stworzyć. Zajmijmy się wiec „budową" modelowego schronu korporacyjnego. Wybór firmy zostawiam Wam. To, co stworzyłam, można przypasować do każdej korporacji.

Schron typu „ul"

Ogólny zarys przekroju schronu jest podobny do „Ula" korporacji Umbrella z „Resident Evil": kilkadziesiąt poziomów o różnej powierzchni, ułożonych tak, by najwęższe znajdowały się na górze i na dole, zaś najszersze w środku. Uważam to za optymalne rozwiązanie. Dlaczego? Jak rozmieścić niezbędne pomieszczenia? Załóżmy, że schron jest stosunkowo nieduży (ma około dwudziestu poziomów) i ma pomieścić pracowników korporacji (tych szeregowych, szefostwo niższego i wyższego szczebla, ochroniarzy, specjalistów), ich rodziny, pomieszczenia mieszkalne, dwa niezależne centra medyczne, koszary oraz niewielką fabrykę z magazynem (wszak każdy z szefów Korporacji liczy na to, że kiedy schrony zostaną otwarte, pierwszy wyjdzie na świat z gotowymi do sprzedaży urządzeniami =)).

Pierwszy poziom, tuż pod ziemią, będzie siłą rzeczy bardzo szeroki, ponieważ to tutaj zbiorą się ludzie tuż po alarmie. Nie będzie on jednak zbyt bogato wyposażony. Prawdopodobnie to wielka hala z krzesełkami i kilkoma biurami, w których urzędnicy Korporacji zajmą się ewidencją przyszłych mieszkańców schronu i ich rzeczy oraz podziałem obowiązków. Na pewno znajdzie się tam także punkt informacyjny oraz niewielki punkt pierwszej pomocy. Przy prowadzeniu rozgrywki od pierwszego alarmu należy pamiętać, że atmosfera w takim miejscu na pewno jest napięta. Każdy poszkodowany dźwiga ze sobą pewnie spory dobytek najbardziej niezbędnych rzeczy, który odpowiednie służby będą starały się uszczuplić ze względu na ograniczone miejsce w schronie. Ludzie będą starali się jak najszybciej dotrzeć do wind prowadzących do poziomów mieszkalnych. Gdzieniegdzie wybuchnie panika, ktoś gdzieś zemdleje. Takie miejsce to raj dla wszelkiej maści typków spod ciemnej gwiazdy, więc solo korporacji będą mieli pełne ręce roboty.

Poniżej tego galimatiasu znajdzie się pierwszy poziom techniczny, z filtrami powietrza, które mają zasilić olbrzymi (w skali człowieka) schron, same są więc pewnie ogromne. Prócz tego magazyn sprzętu niezbędnego do ich naprawy, dyżurki dla techników... Znajdzie się tam także stacja uzdatniania wody oraz maszynownie wind kilku niezależnych szybów prowadzących na niższe kondygnacje. Poziom niżej pierwsze „fabryki żywności". W specjalnych pomieszczeniach produkowana będzie syntetyczna żywność dla mas mieszkających kilka poziomów niżej. Myślę, że zapotrzebowanie będzie tak duże, że „fabryki" zajmą także następną kondygnację. Poniżej, na nieco bardziej rozległym poziomie umieszczone są koszary, czyli sale mieszkalne i ćwiczebne dla solo korporacji. Dlaczego akurat tutaj? Jako, że racje żywnościowe są wydzielane, prędzej czy później może pojawić się możliwość napaści na „fabryki żywności". Poza tym, kiedy zagrożenie na powierzchni minie, grupy z zewnątrz mogą spróbować ataku na niczego nieświadomych mieszkańców schronu. Pod poziomem koszar znajduje się centralny serwer schronu. Komputery zajmujące olbrzymie pomieszczenia, system chłodzący te potworne maszyny, pomieszczenia dla netrunnerów, stołówka... Zapytacie: czemu cały poziom zajmuje centralny komputer i podjednostki? Otóż w dobie, gdy przemieszczanie się po świecie staje się prawie niemożliwe, obecność w sieci staje się niezwykle istotna. To ona symuluje niedostępny świat zewnętrzny, o którym informacje tylko tutaj można uzyskać. Netrunnerzy stają się ogromną siłą, bardzo istotną dla korporacji...

Poniżej znajduje się piętro administracyjne. Jednostki zarządzania całym schronem: coś w rodzaju departamentów do spraw żywności, leczenia, organizacji pracy - mały rząd małego państwa, które jest pod ziemią. Na niższych poziomach zaś kwatery mieszkalne. Zrozumiałe jest, że są one dużo mniejsze niż standardowe mieszkania nad ziemią, tego jednak wymaga ograniczone miejsce w schronie. Jako, że zamieszkują tam całe rodziny, niektóre pomieszczenia są większe. Istnieją także zbiorowe sypialnie dla samotnych. Prócz tego wspólne stołówki, w których wydzielana jest żywność, której do pomieszczeń sypialnych, ze względów sanitarnych, wynosić nie można. Nie zrozumcie mnie źle, schron to nie więzienie, jednakże osobliwe warunki wymuszają osobliwe wzorce postępowania. Na tak ograniczonej przestrzeni nie trudno o skrajne zagrożenia, jak na przykład epidemia. Na tych pięciu - sześciu poziomach mieszkalnych znajduje się stacja medyczna dostępna dla ludności przebywającej w schronie. Zależnie od decyzji MG może to być szpital w rodzaju polowego, gdzie udzielana jest tylko niezbędna pomoc medyczna, jak i rozwinięta klinika specjalistyczna, gdzie dokonuje się wszczepów (co zrozumiałe jest w przypadku schronów korporacji te wszczepy produkujących). Poniżej kolejne koszary. Tym razem solo nie tyle pilnują ludności, co znajdujących się na niższych poziomach laboratoriów i/lub fabryk, strzegą tajemnic korporacji przed niepowołanymi mieszkańcami schronu. Fabryki, ze względu na istniejące zagrożenie, również mają do dyspozycji niezależne

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

centrum medyczne. Na najniższych poziomach zaś maszynownie, stacje uzdatniania ścieków i przerabiające odpady, których mieszkańcy produkują ogromne ilości.

To oczywiście tylko szkielet, każdy może zmodyfikować go wedle własnego uznania, kładąc nacisk na przykład na rozbudowanie fabryki czy części mieszkalnej. W schronie można umieścić także coś w rodzaju kantyny. Oczywiście nie będzie tam dostępny alkohol, gdyż ludzie go używający mogą stanowić zagrożenie dla stabilności systemu, ale zawsze przecież barman może sprzedać coś spod lady (zawiązek przygody gotowy).

Jeśli chodzi o modyfikacje mechaniki dla schronów, jest ich kilka. Przede wszystkim czas przybycia oddziału lekarzy. Na każdy poziom schronu inny niż ten, na którym znajduje się stacja, przypada jedna minuta, na tym samym poziomie to około trzydziestu sekund. Oprócz tego modyfikacji wymaga system zliczania obrażeń z broni palnej. Jako, że w schronie jest jej mało, powinna zyskać większą moc, proponuję obrażenia przez nią zadawane mnożyć przez 1,5 lub używać do ich zliczania kości ośmio, nie sześciościennych. To zwiększy realizm rozgrywki. W poprzednim artykule wspomniałam o modyfikacji dostępności wszczepów w trakcie przebywania w schronie. Ulegnie jej także mechanizm cybepsychozy. Nie jest ona już tak łatwa do osiągnięcia, w związku z czym zasadność istnienia Psycho Squadu może być dyskusyjna. Powtarzam, to zależy od dostępności cyborgizacji w schronie. Jeśli wszczepienie sobie implantu graniczy z cudem w takim schronie Psycho Squadu nie będzie. Co jednak, jeśli przez pomyłkę urzędników wylądował tam prawie cyborg na krawędzi szaleństwa? W takim wypadku zadziałają niewykwalifikowani solo i prędzej zlikwidują delikwenta, niż spróbują go przywieść do normalności...

Jeśli chodzi o netrunning, on również ulegnie zmianie. Otóż, prawdopodobnie, szefowie korporacji niekoniecznie chcą, by ich ludzie szwendali się dowolnie po Sieci, dlatego taki schron posiada pewną przestrzeń dostępną dla jego mieszkańców, w której znajdują się także fortece danych jego fabryki czy laboratoriów, ale tylko netrunnerzy korporacji będą mogli wydostać się poza ten obszar. Niedzielnym bywalcom cyfrowych odmętów nie uda się raczej uzyskać informacji o świecie zewnętrznym. Do Mistrza Gry należy stworzenie tej przestrzeni. Może to być na przykład piękna wyspa, którą będą zwiedzać mieszkańcy schronu, co uchroni ich przed popadnięciem w obłęd.

Ostatnią, niezwykle istotną, modyfikacją jest wartość pieniędzy. Oczywiście od MG zależy, czy całkowicie wyeliminuje ich używanie, czy nie, ale dla każdego mieszkańca schronu żywność i mieszkanie dostępne jest za darmo! Logiczne wydaje się jednak to, że w tak zamkniętym i ograniczonym środowisku rozwinie się podziemie. Na pewno znajdą się fanatycy, którzy będą się starali zgromadzić bogactwa na wypadek opuszczenia schronu, niektóre rzeczy będzie można tylko kupić, ale bardziej rozwinięty będzie handel wymienny.

Schron korporacji to nie Night City, ale gra w nim może być równie ekscytująca. Wiąże się to z pewnymi ograniczeniami - w takim schronie niekoniecznie znajdzie się miejsce dla nomada, choć i to nie jest nie do przeskoczenia. Ograniczeniem jest tylko wyobraźnia. Mam nadzieję, że udało mi się ją pobudzić i fani post-apo spojrzą bardziej przychylnym okiem na system Cyberpunk 2020. W następnym numerze trochę o mniejszych schronach prywatnych, możliwych anomaliach w Sieci i wstęp do gry na wypalonych promieniowaniem zgliszczach Night City.

Ogoniok

PS. Jeśli posiadasz ciekawy pomysł na przygodę w realiach Cyberpunka 2200, podziel się nim z re(d)akcją. Pisz na adres zinreaktor[at]gmail.com w temacie maila wpisując [cp2200] i nazwę scenariusza. Najciekawsze zostaną opublikowane w dziale „Inny wymiar Wastelandu".

Ogłoszenie

Re(d)akcja informuje, że przyjmowane są reklamy i ogłoszenia drobne do następnego numeru Reaktora. Jedyną formą płatności za reklamy jest zamieszczenie w miejscu, którego ona dotyczy, informacji o Reaktorze. Ogłoszenia drobne są bezpłatne. Muszą one posiadać stosunkowo długi okres trwałości oraz zwrotny adres e-mail. W celu zamieszczenia reklamy lub ogłoszenia w następnych numerach zina należy skontaktować się z re(d)akcją pod adresem: zinreaktor[at]gmail.com.

Rockman

Najtrudniej było wejść do Schronu. Wszyscy kłębili się przy śluzie, jakby to właśnie ich miało nie być na liście. Zewsząd dobiegał szloch i jęki. Gdzieś z tyłu ktoś krzyczał przeraźliwie, ale obsługa nie zwracała na niego najmniejszej uwagi. Koszmar zdawał się trwać w nieskończoność.

Nagle, gdzieś z tyłu usłyszałem dźwięk gitary. Ktoś jakimś cudem zdołał przetransportować ją aż tutaj? Po chwili dojrzałem młodego mężczyznę w tygrysiej skórze grającego na czarnym Fenderze, relikcie sprzed dwóch setek lat. Kilka sekund później ponad głowami stłoczonych ludzi zaczął nieść się czysty, mocny głos. Śpiewał coś o wolności umierania, a tłum kołysał się miarowo jak jedno wielkie cielsko. Gitarzysta wszedł na jakąś skrzynkę, teraz każdy mógł go dostrzec...

Kiedy ucichły ostatnie akordy piosenki, rockman wrzasnął:

- Czemu to oni wybierają, kto ma żyć?

Cisza stała nie gęsta i lepka, nie do zniesienia...

- Kim oni są, by decydować? Prawem zwierzęcia jest walczyć! - rockman zrobił pauzę obserwując zasłuchane twarze. - Naszym prawem jest zwyciężać! Do schronu!!!

W jednej chwili ponad piętnaście tysięcy ludzi zaczęło krzyczeć, powtarzając słowa gitarzysty. Tygrysi chłopak zniknął w tłumie. Po chwili ponad głowy zaczął wybijać się miarowy rytm tupania nogami i krzyk:

- Do schronu!

Solo korporacji odbezpieczyli broń, a obsługa zniknęła za olbrzymią śluzą. Zaczęli zamykać ją od środka. Tłum zerwał się do biegu.

***

Siedzimy w ciemnym schronie już ósmy tydzień. W wyniku walki został uszkodzony główny generator, a zapasowe są włączane tylko po to, by oświetlić najważniejsze strategicznie punkty schronu. Wszędzie wybuchają zamieszki. Ludzie walczą o wszystko – jedzenie, wodę, miejsce do spania, prysznic, toaletę... Pełnimy dyżury podczas snu, rockerzy są w stanie poderżnąć ci gardło tylko dlatego, że masz czystszy kawałek podłogi... Wciąż w głowie pobrzmiewa mi piosenka gitarzysty sprzed wejścia.

Naszym prawem jest wygrywać... Przez niego przegraliśmy wszystko. Wybiliśmy prawie całą obsługę. Psuje się pompa dostarczająca tlen. Nikt nie umie jej naprawić. Słyszę kroki... Oby to nie byli tamci...

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

Fotoplastykon

JASNOŚĆ

TEGO DNIA SPŁYNIE NA NAS JASNOŚĆ.

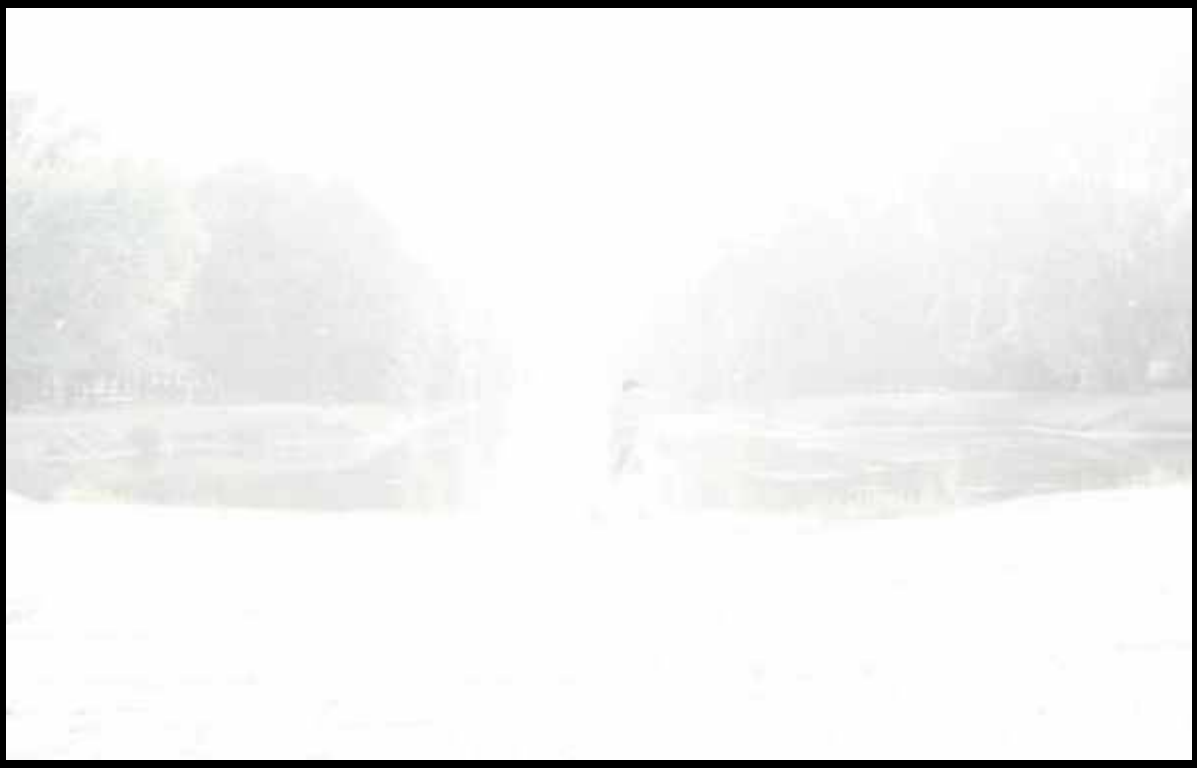
NA LUDZI...

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

DRZEWA...

B
U
D
Y
N
K
I
.
.
.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.



NA WSZYSTKO...

JASNOŚĆ NIE PRZYJDZIE OD BOGA.

O NIE,TA JASNOŚĆ BĘDZIE INNA...

PRZYJDZIE OD CZŁOWIEKA.

POCHŁONIE CIĘ ZANIM ZDĄŻYSZ SIĘ PRZEŻEGNAĆ, ZROBIĆ COKOLWIEK.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

NIE ZDĄŻYSZ NAWET POMYŚLEĆ, CZY PRZYSZŁA Z BLISKIEGO WSCHODU, CZY TEŻ Z DALEKIEGO...

TAK, JEŚLI JASNOŚĆ ZAJRZY CI PROSTO W OCZY, BĘDZIESZ MIEĆ PEŁNE PRAWO DO TEGO, BY CZUĆ SIĘ WYBRAŃCEM.

BO JEŻELI NIE...

JEŻELI SPŁYNIE NA CIEBIE JASNOŚĆ, A TY ODEJMIESZ DŁONIE OD TWARZY, POPATRZYSZ WOKÓŁ I STWIERDZISZ, ŻE WCALE NIE JESTEŚ W NIEBIE...

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

ŻE ZIEMIA JEST SPALONA NA POPIÓŁ...

A NAD TWOJĄ GŁOWĄ WISI CHMURA OPADOWA...

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.

TO BĘDZIE OZNACZAĆ, ŻE NIESTETY NIE MASZ SZCZĘŚCIA...
NALEŻYSZ DO TYCH, KTÓRZY PRZEŻYLI...

eden

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody zabronione.