



# Reaktor



numer 2

polski zin postnuklearny

IX 2006

## HISTORIA SCENY FALLOUTA SUBIEKTYWNIE

Drzwi celi, w której siedziałem otworzyły się powoli z charakterystycznym zgrzytem. Na moją twarz padło światło z korytarza, zmuszając mnie do przymrużenia powiek. Do pomieszczenia wszedł jakiś mężczyzna. Zbliżył się do telewizora umocowanego na ścianie. Usłyszałem charakterystyczne pstryknięcie. Był to znak, że zaraz znowu zaczął zadawać pytania. Zawsze zadawali je przez ten telewizor. W celi nie było nic oprócz niego i krzesła, do którego byłem przywiązany. Pytania za każdym razem brzmiały tak samo. Ja dawałem zawsze takie same odpowiedzi. Mimo to nadal się tu znajdowałem, a oni (kimkolwiek byli) nie zamierzali mnie stąd wypuścić...

Czytaj dalej na str. 14

## DZIEDZICTWO FALLOUTA cz. II

Na stercie gruzu siedziała mała dziewczynka o niezwykle jasnych, rudych włosach. Śmiała się, a jej śmiech radosny i szczerzy zmusił Monick do uśmiechu. Jednak uśmiech szybko zmienił się w grymas obrzydzenia, szoku i niedowierzania. Dziewczynka pokazywała na zmasakrowane szczątki innego dziecka i śmiała się do rozpuku. Z pękniętej czaszki wylewała się gęsta, biała ciecz. Gałki oczne, nienaturalnie rozszerzone, wgapiły się tępo w dłoń. Dłonie... Palce dziecka były ustawione pod różnym kątem, a gdzieś tam można było dostrzec połamane kości przebijające bladą skórę. Nogi zostały oderwane tuż przy biodrach i zwiisały teraz po obu stronach ramion.

Czytaj dalej na str. 4

## KU CHWALE OJCZYZNY

Naraz poczułem na szyi, przez nie dopiętą maskę, lekkie i ciepłe muśnięcie. (...) Zrozumiałem, że wybuch już nastąpił. Po kilku chwilach dotarła do nas fala akustyczna. (...) Wyskoczyłem z okopu. Wysoko, nad główną pozycją obrony "nieprzyjaciela", kłębiąc się i wylewając z ogromnej kipiącej kuli, w której buzował jeszcze płomień, wznosił się ku niebu kolosalny, niesamowity obłok.

Czytaj dalej na str. 9

## OldTown 2006

„Banda okolicznych Raiderów, z początku lekceważona przez wszystkich, dała się we znaki mieszkańcom. To już nie była grupka mętów pustynnych, lecz dobrze zorganizowana grupa dowodzona przez ludzi znających fach wojenny. Już pierwszego dnia udało im się wdrzeć do miasta, pojmać jednego z miastowych i tylko dzięki udanej akcji Szeryfa ze wsparciem B.o.B. udało się odbić jeńca.”

„Dla mnie stało się jasne, że podczas tegorocznej Pory-Przybyszów będę służył nie tylko Świętemu Płomieniowi, ale również dowództwu KSGR. Oficjalnie współpracowałem jeszcze z Karawanami (których szefem był Zwonimir), ale przysięga lojalności związała mnie tylko z Zakonem i KSGR. Nawet nie wiedziałem jak to skomplikuje sprawy...”

## Myśl anarchistyczna a rzeczywistość post-apokaliptyczna

Postulat zniesienia organizacji państwowej wywodzi się z końca XVIII wieku. Prekursorem tego kierunku był William Godwin (1756-1836), który jako pierwszy głosił potrzebę oparcia stosunków międzyludzkich na dobru, które tkwi w człowieku, a nie na przymusowej organizacji, jaką jest państwo. Idea ta brzmi bardzo pięknie i wzniosłe, lecz wielka szkoda, że ten pan nie miał okazji zapoznać się ze światem stworzonym przez twórców serii gier pt. „Fallout”. Świat po wojnie nuklearnej został odcięty od państwowości bardzo gwałtownie, a co najważniejsze w 100% skutecznie. Teoria umowy społecznej, która na ludziach została wymuszona, przestała funkcjonować w ciągu kilku dni od rozpoczęcia Wielkiej Wojny 23 października 2077 roku. Można było śmiało zacząć budować społeczeństwo oparte na równości społecznej, radykalnej myśli liberalnej, a przede wszystkim tym dobru tkwiącym w człowieku, które to od wieków było tłumione przez walkę o byt i pozycję społeczną w państwie.

Czytaj dalej na str. 8

„Życie lekkie nie jest... Szczególnie życie medyka. Od rana roboty tyle, że głowa mała. A najgorsze jest to, że mimo, że nie byłem jedynym medykiem w miasteczku, wszyscy chcieli do mnie. Wiadomo – kobieta. W miejscu o tak dużym stężeniu testosteronu każdy chce być, choć raz, troskliwie opatrzony przez seksowną sanitariuszkę.”

„Do tego dochodzą ciągłe bójkі – bywa, że napieprza się cała klientela. Nie wiadomo od kogo zaraz dostaniesz po mordzie i w dodatku może to być Twój najlepszy kumpel! Po tym całym syfie trzeba później posprzątać (łącznie ze sztywniakami, którzy dostali kosę pod zebra).”

Czytaj dalej na str. 15-21



Uczestnicy OldTown 2006

## CYBERPUNK 2200

Wszystko to kwestia wyobrażenia sobie zaistniałych warunków i przekonania do nich graczy. Ci otwarci na nowe doznania się ucieszą, a zatwardziali wielbicieli cyberpunkowego pozerstwa... Heh, czemu nie przeprowadzić małego eksperymentu? Umieść fanatyków klasycznego CP w schronie tuż po wybuchu. Na pewno będą bardzo autentyczni w odgrywaniu postaci zamkniętych przed kilkoma dniami. Razem z rozwojem wydarzeń będą się uczyć działania na innym, nieznanym terenie. Jeśli się nie nauczą i sesja będzie szła topornie, zawsze możesz ich pozabijać... W końcu Ty tu jesteś Mistrzem Gry!

Czytaj dalej na str. 23

## Spis treści

<b>Spis treści i wstępniak</b> .....	2
<b>Co tam, panie, na pustkowiu</b> .....	3
<b>Opowieści z Krypty</b>	
Dziedzictwo Fallouta cz. II – Cudowne dzieci I.....	4
Zły dzień cz. I.....	6
<b>Holodysk</b>	
Myśl anarchistyczna a rzeczywistość post-apokaliptyczna.....	8
Ku chwale ojczyzny.....	9
Odprawa kwatermistrza I – Pancor Jackhammer.....	11
Bomba kobaltowa.....	12
Reaktor BWR.....	13
<b>Foyer</b>	
Historia Sceny Fallouta subiektywnie.....	14
OldTown 2006.....	15
<b>Łoża szyderców</b>	
Marek Baraniecki „Głowa Kasandry”.....	22
<b>Inny wymiar Wastelandu</b>	
Cyberpunk 2200.....	23
<b>Fotoplastykon</b>	
Covilhã i Krapkowice.....	25
<b>U Harolda</b>	
Historia re(d)akcji.....	27
Listy do redakcji.....	28
<b>Stopka</b> .....	28

Witam!

Znam takich, którzy mówili, że ten numer już nie wyjdzie. Znam też takich, którzy bardzo chcieli, żeby drugi numer się nie pojawił. Ale my wszystkim zrobiliśmy psikus a i oto przed Wami świeżutki, jeszcze pachnący plastykiem rozgrzanych klawiszy, numer „Reaktora”!

Jak widać na pierwszy rzut oka, zmieniliśmy się trochę. Przede wszystkim postanowiliśmy zmienić format, w jakim dostępny będzie „Reaktor”. Teraz u każdego będzie wyglądał tak samo, niezależnie od używanej przeglądarki czy wersji Windows, ponieważ to Portable Document Format!!! Jest to też ukłon w stronę tych czytelników, którzy zina zamierzają drukować. Poza tym nasza redakcja się rozrasta systematycznie. Podczas prac nad tym numerem zawiązałam duszami Czecha (który w pierwszym „Reaktorze” wysmażył arta o OldTown) i MartEEneza. Ha.. bu.. ha... hahahaha.... buhahahahahaa.... Wybaczcie, poniosło mnie... Poczułam się jak na kolegium redakcyjnym... Nastąpiła mała reorganizacja zawartości – mamy kilka nowych działów (m.in. Newsy i RPG), a stare dostały śliczne, nowe nazwy. Redakcja również przeszła mały lifting. Bardziej wydajnie podzielił się obowiązkami, a dzięki naszemu nowemu koordynatorowi – Wólwowi (brawa) re(d)akcja działa w sposób zorganizowany i sprawnie. Staliśmy się, byście w tym numerze nie znaleźli tylu błędów, co w pierwszym. Mam nadzieję, że nam się to udało.

Nasze forum zostało zamknięte. Rozpoczęliśmy (mam nadzieję) pokojową i owocną współpracę z Shamo. Tam mamy własną tablicę, na której zarówno re(d)akcja, jak i czytelnicy mogą wyrażać swoją opinię. Z tego miejsca pragnę podziękować Obsydianowi.

Na Scenie wyrosła nam konkurencja. „Fucking Wasteland” to twór niejakiego VaultDwellera. Nieco więcej w newsach. A co jeszcze w tym numerze? Na pewno kontynuacja cyklu „Dziedzictwo Fallouta” autorstwa Ange i Saladyna. Poza tym „tragikomedia erotyczna z delikatną nutką dekadencji”, czyli „Zły dzień” Abadona i Entropa. Polecam miłośnikom kowbojsko-pustynnych klimatów. Socjologom z zamiłowania i z zawodu polecam zaś niezwykle ciekawą rozprawę Czecha o konfrontacji ideologii anarchistycznej z rzeczywistością post-apo. W „Holodysku” znajdziecie także garść artykułów z dziedziny techniki. W naszym re(d)akcyjnym Foyer tym razem relacje z największej w Polsce imprezy w klimacie post-apokaliptycznym, OldTown, oraz kontynuacja cyklu subiektywnych historii Sceny z punktu widzenia ludzi, którzy ją tworzą. Saladyn zrecenzował „Głowę Kasandry” Marka Baranieckiego, a ja staram się dostosować system RPG Cyberpunk do realiów post-apo. W Fotoplastykonie zdjęcia Wolwa wraz z jego komentarzem, niezwykle klimatycznym i oddziałującym na wyobraźnię, natomiast u Harolda początek przygód re(d)aktorów na Wastelandzie. Polecam też listy do re(d)akcji wysmażone przez Grigorija i Wolwa.

Życzę przyjemnej lektury!  
Ruda

### Ogłoszenia drobne:

Każdą ilość piwa przyjmę.  
Zdesperowany B.o.B.

Kupię głowę brahmina nadającą się do przeszczepu. Cena nie gra roli.  
Jednogłowy

Poznam panią, minimum 3,5 metra wzrostu, wypolerowane rogi i komplet szponów, w celach prokreacyjnych.  
Szpon Śmierci

Dywany kupię, przyjmę, każdy rodzaj i wielkość.  
Ruda

Zatrudnię firmę profesjonalnie odklejającą Rudzielce od klaty. Pilnie!  
Wolv

Reaktor atomowy, typ BWR, najchętniej fabrycznie nowy, kupię pilnie. Kontakt w re(d)akcji.  
Młody technik

Pilnie nabędę sadzonkę drzewa owocowego, najchętniej jabłoni.  
Ghul

Zaginął karabin maszynowy typu M47, pomalowany na różowo, kolba owinięta błękitnym pluszem. Uczciwego znalazcę czeka nagroda.  
Szeryf

Sprzedam Hydroelektryczny Regulator Magnetosfery. Prawie nowy.  
Chosen One

Sprzedaż bomb atomowych o różnej sile rażenia. Produkcja na zamówienie, przepowiadanie przyszłości.  
Abuyin ibn Djadir ibn Omar ben Khalid

Kupię save'y sprzed wejścia na teren New California Republic.  
Quicksaver

Odkupię Święty Granat Ręczny. Cena nie gra roli! Pilnie!  
Krzyżowiec

Śluby, chrzty, pogrzeby, morderstwa na zlecenie, oszustwa na szeroką skalę.  
Zakon Świętego Płomienia

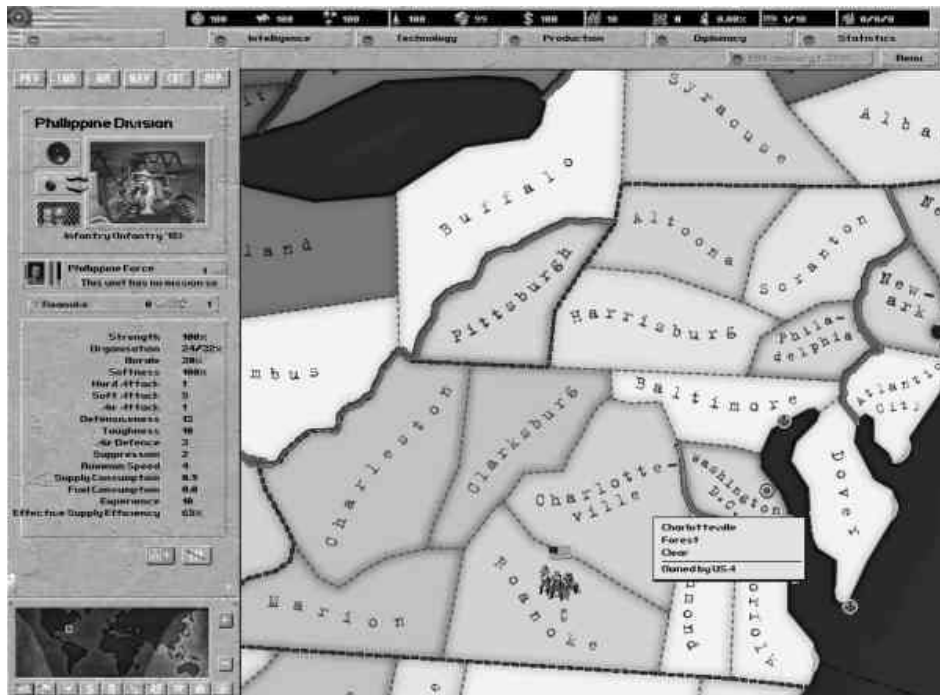
Szeryf to pała, wygląda mi na pedała.  
Zastępca Szeryfa

Zatrudnię pomoc domową. Godziwa płaca, wyżywienie, zakwaterowanie w specjalnym centrum.  
Elizabeth, Vault City

Pilnie kupię rękaw do kurtki skórzanej!  
Szalony Max

# Co tam, panie, na pustkowiu...

Od 6 września dostępne jest nowe wydanie magazynu „eXtra Gra”. A w nim cała saga „Fallout” (F1, F2, Tactics) na jednej płycie DVD! I to nie wszystko! W pakiecie otrzymujemy też mody, grafiki, opowiadania, grę planszową i inne, sympatyczne dodatki. Kolejnym, choć niezwiązanym z realiami post-apo, bonusem jest dwustronny plakat z motywami z gry „Company of Heroes: Kompania Braci” oraz reprodukcja mapy sztabowej. Cena bez zmian - 19,99 zł.



Zespół Wastelands Interactive podjął ambitne zadanie przeniesienia realiów „Fallouta” na grunt gier strategicznych. Ta międzynarodowa ekipa fanów przygotowuje moda do gry „Hearts of Iron 2”, zwanego „Fallout’s Doomsday”, dzięki któremu dane nam będzie poprowadzić do

walki postacie znane z falloutowego cyklu. Mod zakłada 4 rasy: ludzi, ghule, mutanty i roboty, dzielące się na 26 frakcji. Wśród możliwości technicznego rozwoju czekają nas zaś takie atrakcje, jak choćby wynalezienie FEV! Więcej na oficjalnej stronie projektu: [www.hoi2-fallout.com](http://www.hoi2-fallout.com)

Wciąż brak danych na temat daty premiery samodzielnego dodatku „Mutant City” do, zdobywającej coraz większą popularność, gry „The Fall”. Wiadomo jednak, iż akcja gry toczyć się będzie trzy lata po wydarzeniach z pierwowzoru. Na miejscu dawnej władzy wyrosły liczne i brutalne gangi. Co gorsza, pojawiło się zupełnie nowe zagrożenie – śmiertelnie niebezpieczne, tajemnicze mutanty zwane „beztwarzowcami”. W nową grę dojdą 8 nowych, „rekrutowanych” NPC, zaś ogólna liczba broni i sprzętu zwiększy się do ponad 600. Obszerniejsza zapowiedź na: [www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl). Oficjalna strona gry: [www.the-fall.com](http://www.the-fall.com)



Kilka dni temu pojawił się nowy, polski, post-apokaliptyczny e-zin pod, nieco kontrowersyjną, nazwą „Fucking Wasteland”. Więcej na temat założeń projektu i osób biorących w nim udział przeczytać można na forum zina, pod adresem: [www.fuckingwasteland.fora.pl](http://www.fuckingwasteland.fora.pl)



Cubik z Fallout Modding Center zlokalizował nieoficjalny patch grupy TeamX do „Fallouta 1” w wersjach 1.0, 1.1 i 1.2. W skład owego patcha wchodziły wszystkie oficjalne poprawki oraz poprawki z nieoficjalnego patcha 1.31, nie trzeba więc instalować innych łatek przed użyciem omawianego.

## NEW DAWN

Ekipa Undead Society, pracująca nad projektem „New Dawn”, czyli post-apokaliptyczną cRPG, wykorzystującą motyw uderzenia komety, rozpoczęła akcję „forum dla fanów”. Wszelkie komentarze na temat tej polskiej produkcji zamieszczać teraz można pod adresem <http://forum.newdawn-game.com>.

newsy zebrał  
**Wolv**

## Creep Games Glutton

Prace nad systemem „Fallout PnP d20” trwają. W najbliższym czasie udostępniony do ściągania ma być rozdział „Intro” przygotowywanej podstawki. Twórcy „FPnP d20” poszukują też autorów scenariuszy do tego systemu. Więcej informacji na: [www.gluttoncreep.com](http://www.gluttoncreep.com)

## Opowieści z Krypty

# Dziedzictwo Fallouta

## część II

## Cudowne dzieci I

*Tata patrzył przez zabrudzoną szybę, na inkubatory po drugiej stronie.  
... Cudowne Dzieci klasy "S"..  
... Klasy idealnych snajperów..  
... Nie potrzebujących broni..  
... Nie potrzebujących amunicji..  
... Wynalazki przedwojennych naukowców..  
... Dzieci...*

Szła brudną alejką, pomiędzy budynkami grożącymi zawaleniem. Nie rozglądała się, lecz mimo to widziała przyczajonych w cieniu ćpunów i pijaków. Nie przejmując się potencjalnym zagrożeniem szła sprężystym krokiem, od czasu do czasu muskając dłonią Desert Eagle'a przy pasku. Smród niemytych ciał, opary taniej gorzały i słodko-mdlący odór odpadów fizjologicznych był wszechobecny. Wszystko tu cuchnęło na swój własny, oryginalny sposób. Nieobca też alejce była "muzyka". Dalekie pokaskiwanie i jęki, chrobot szczurów, odgłosy walki o kawałek spleśniałego chleba. Monick przystanęła. Dźwięk inny niż wszystkie, a przy tym szalenie nie pasujący do tej ponurej scenerii sprawił, że poczuła się dezorientowana. Nie lubiła tego.

Przez chwilę uważnie nasłuchiwała, a następnie bezszelestnie biegiem dotarła do źródła dźwięku.

Na stercie gruzu siedziała mała dziewczynka o niezwykle jasnych, rudych włosach. Śmiała się, a jej śmiech radosny i szczery zmusił Monick do uśmiechu. Jednak uśmiech szybko zmienił się w grymas obrzydzenia, szoku i niedowierzania. Dziewczynka pokazywała na zmasakrowane szczątki innego dziecka i śmiała się do rozpuku. Z pękniętej czaszki wylewała się gęsta, biała ciecz. Gałki oczne, nienaturalnie rozszerzone, wgapiły się tępo w dłoń. Dłonie... Palce dziecka były ustawione pod różnym kątem, a gdzieś tam można było dostrzec połamane kości przebijające bladą skórę. Nogi zostały oderwane tuż przy biodrach i zwisły teraz

po obu stronach ramion.

Lata spędzone w tym świecie uodporniły Monick. Jednak nie tak bardzo jak myślała. Zwróciła zawartość żołądka tuż za załomem muru.

Tymczasem dziewczynka przestała się śmiać i z ciekawością przypatrywała się zwłokom. Przypadkowo zauważyła Monick opierającą się o pokruszoną ścianę.

Posłała jej uroczy, pełen niewinności uśmiech i wyciągnęła rękę w stronę głowy trupa. Monick zdołała się powstrzymać przed kolejnym rzygiem, gdy tamta machała otwartą dłonią przed oczami dziecka.

- Przegrał! Przegrał! Przegrał! - nuciła cichutko rudowłosa - Szkoda, że tatuś tego nie widział, byłby dumny!

- Jaki Bóg na to pozwala...? - Monick czuła żółć w ustach. Nie zwróciła uwagi na podśpiewywane słowa.

Mała przechyliła głowę w geście zdziwienia.

- A co to „Bóg”?

Monick czuła się jak po maratonie. Osunęła się na ziemię.

- To ktoś, kto może zrobić wszystko, ktoś, komu nigdy nie stanie się krzywda, ktoś, kto powinien opiekować się tym chorym światem... - zabrakło jej słów - Nieważne. Wracaj do domu, dziecko.

Z trudem zdołała się podnieść. Odchodząc, usłyszała jeszcze zamyśłone:

- Mój tatuś był Bogiem. Też bym chciała być Bogiem.

Monick skrzywiła się ironicznie.

- Taa... teraz to już widziałam i słyszałam wszystko...

Monick klęczała ukryta w zaroślach porastających ruiny dworca kolejowego. Jej skórzana kurtka i spodnie, były tak brudne i wytarte, że służyły za doskonały strój moro. Z karabinkiem snajperskim na ramieniu trwała w bezruchu już kilkadziesiąt minut. Otworzyła usta, by nie było słychać jak oddycha, i czekała... Młody deathclaw nieufnie zbliżył się na odległość 30 kroków. Jego pobratymcy pożywni truchłem Raidera spali trochę dalej. Wkrótce dołączył do nich.

Monick policzyła w myśli do stu. Wycelowała i pociągnęła za spust trzy razy. Trzy deathclawy odeszły błękitnym tunelem. Pozostała dwójka zbudziła się i już szukała zagrożenia. Monick, ustawiona pod wiatr, zdołała położyć trupem jeszcze jednego, gdy rozległ się

hałas. Kobieta w czerwonym płaszczu pojawiła się znikąd na torach i teraz dała się przeraźliwie, patrząc na dwumetrowego potwora. Ten błyskawicznie pomknął w jej stronę.

Monick bez namysłu, za to klnąc niczym emerytowany marynarz chory na reumatyzm, rzuciła się jej na pomoc. Wyjawszy dwa SMG prula w stronę zwierzęcia-matki. Twarda skóra stanowiła wcale niezły pancerz, jednak stworzenie było bez szans. Z łomotem zwałiło się na ziemię tuż obok wciąż wrzeszczącej kobiety. Monick podbiegła zwinnie i kantem broni uderzyła tamtą w podbródek. Kobieta zachwiała się i runęła na piach.

- Cholera - mruknęła snajperka i odwróciła się.

Instynktownie się schyliła. Pazury nie dobitej bestii rozorały powietrze tuż nad jej głową. Odrzuciła rozładowane pistolety i wyszarpnęła zza pasa Desert Eagle'a. Kierując lufę ukośnie w górę strzeliła kilka razy. Deathclaw w przedśmiertnych drgawkach zahaczył o jej ramię swoją łapą.

Usłyszała chrobot miażdżonych kości. Swoich kości. Odszokowała niezdarnie i wylądowała na tyłku. Dyszała ciężko, jednak zwierzę się nie podnosiło.

- Cholera! Gdzie te Stimpaki?! - zdążyła pomyśleć, nim ogarnęła ją ciemność.

- Gdzie jestem? - zapytała, nie otwierając oczu. Czuła pod sobą miękką materac, a na nagim ciele szorstki koc.

- Jesteś u Boga - odpowiedział jej męski głos. Ostry ból w barku powstrzymał ją przed gwałtownym uniesieniem się.

- Że, kurwa, co?

Mężczyzna, a raczej chłopak, siedzący obok niej na łóżku uśmiechnął się debilnie.

- Bóg się tobą zaopiekuje - powiedział, wciąż z kretyńskim wyrazem twarzy - Jesteś bezpieczna u Boga.

Chwilę patrzyła na niego, niezdolna do wypowiedzenia wszystkich cisnących się na usta wulgaryzmów.

- Jasne. Gdzie są moje ubrania i broń?

Chłopak powstał i milcząc podał jej czerwony płaszcz, identyczny jaki miała na sobie niedoszła ofiara deathclawa.

- Nie myślisz, że ja to, kurwa, na siebie włożę? - zapytała uprzejmie. Idiotyczny uśmiech był jedyną odpowiedzią. Z westchnieniem i sykiem bólu nałożyła tandetę na siebie i wstała.

- Zaprowadzę cię przed oblicze Boga - stwierdził chłopak i ruszył w stronę drzwi. Monick, chcąc - nie chcąc, posłusznie, i boso, podreptała za nim.

Korytarz był zbyt długi jak na jej gust. Mijała po drodze wielu ludzi, wszystkich z tym samym rodzajem uśmiechu. Oni także nosili czerwone płaszcze. Zmrużywszy po kocemu oczy rejestrowała każdy szczegół ich postawy ciała, oraz rozplanowanie rozgałęzień korytarza. Byli nieuzbrojeni - to rzuciło się w oczy, szczególnie, że w tych czasach było to oznaką niezwyklej odwagi bądź ogromnej głupoty. Wychodziło na jedno.

Po około 7 minutach dotarli przed podwójne, metalowe drzwi. Chłopak otworzył je bez wysiłku. „Muszą być często używane” - przemknęło jej przez myśl. Weszli do przestronnej sali, w której na posadzce siedziało sporo osób. Tym bardziej oddalona o jakieś 16 kroków postać na wysokim krześle, była widoczna. Monick zmarszczyła czoło. Na pseudo tronie siedziała najwyżej 12-letnia dziewczynka o płomiennie rudych włosach.



- Witaj - przemówiła wielkopańskim tonem, zadzierając nos do góry - Jestem Bogiem!

Monick parsknęła śmiechem. Była głodna, obolała i wściekła. Musiała się wyładować, a ta sytuacja była tak absurdalna, że aż śmieszna. Rudowłosa gówniara cierpliwie czekała, aż Monick się uspokoi, po czym nie zmieniając sposobu mówienia, odrzekła:

- Ocaliłaś życie jednej z moich kapłanek, a więc potraktuję twoje bezczelne zachowanie pobłażliwie. Aby jednak nie stało się ono przykładem dla innych...

Chłopak stojący obok snajperki zaczął się podejrzanie trząść. Z każdego pora na jego ciele zaczęła wypływać krew. Monick z przerażeniem oglądała upiorne przedstawienie. Odeszła jej ochota do śmiechu. Chłopak skąpany we własnej krwi, padł na kolana. Nie przestając się trząść trwał tak długą chwilę, patrząc oskarżycielsko na Monick oczami pozbawionymi źrenic.

Wszystko to rozgrywało się w absolutnej ciszy. Łoskot ciała uderzającego o kamienną posadzkę rozbrzmiał echem po sali. Snajperka zmusiła się by spojrzeć na dziewczynę. Jej niewinny uśmiech i isierki radości w dużych zielonych oczach zaszokował ją bardziej niż ta niezwykła śmierć. Jedyną oznaką, że to bezcelowe acz tak dziwne morderstwo jakoś na nią wpłynęło, była nagle, nienaturalna bladeść na twarzy.

- To ty... - wycharzczała przez zaciśnięte gardło - Ale jak...?

Smarkula przechyliła na bok głowę, zupełnie jak przy ich ostatnim spotkaniu, 5 lat temu.

- Spełnię twoje jedno życzenie - zaczęła, trochę jakby niepewna swoich słów - A jeśli zostaniesz moją wyznawczynią, trzy. Proś więc o co chcesz. Jeśli chcesz wiedzieć JAK to zrobiłam...

Monick oddychała głęboko, próbując zebrać myśli.

- Kim...czym ty jesteś?!!

Rudowłosa lekko zmarszczyła nosek.

- Jestem Bogiem.

- Raczej potworem!

Kobieta oddalona od Monick o jakieś 5 metrów nawet nie poczuła bólu, gdy jej głowa eksplodowała z cichym mlaśnięciem przydeptanej purchasek. Krew i kawałki mózgu oraz kości obryzgały siedzących dookoła, lecz nikt nawet się nie skrzywił. Nawet nie drgnął...

- Skoro tak łatwo ci nad nimi panować, dlaczego jeszcze... Dlaczego jeszcze mnie nie zabiłaś? - zapytała Monick, głosem opanowanym i cichym.

"Bóg" uśmiechnął się rozbrajająco.

- Bo jestem ci winna.

Monick zachwiała się pod wpływem olśnienia.

- Czy to przeze mnie?

- Nie. To dzięki tobie. Tato stworzył wiele mi podobnych, ale dzięki tobie jestem jedyna w swoim rodzaju. Jestem Bogiem. - powtórzyła po raz kolejny.

Cisza była dosłownie grobowa.

- Zostaw mnie w spokoju - powiedziała, nagle zmęczona Monick - Oddaj mi broń i ciuchy, i zostaw mnie w spokoju. To moje życzenie.

- Będzie jak chcesz - odparła smarkula i klasnęła w dłonie.

Drzwi się otworzyły. Dwie kobiety wniosły dobytek snajperki, położyły go na podłodze nie zwracając uwagi na świeże trupy i pokłoniwszy się "Bogu", odeszły. Rana już nie krwawiła, lecz przypominała o swoim istnieniu tępym bólem i rwaniem w ramieniu. Monick zaczęła się ubierać.

- Skąd tyle zła? - mruknęła do siebie, sama nie wiedząc dlaczego.

- Zło czy dobro, jaka to różnica? - roześmiała się radośnie rudowłosa - Ten świat potrzebuje opieki Boga, sama to powiedziałaś.

- Jeśli powtórzy się jeszcze raz... - obiecała sobie w duchu Monick.

- A ja jestem Bo... - nie dokończyła rudowłosa, gdyż przerwał jej wystrzał broni. Snajperka nie spojrzawszy za siebie, opuściła komnatę. Po kilku minutach udało jej się wydostać z kompleksu zabudowań. Siedziby Boga.

- Teraz to już zrobiłam wszystko - pomyślała z ironią, przeładowując broń.

Petra Arkanian (Ange)

© 2003

## KONKURSY

Konkurs na opowiadanie w klimacie post-apo, spełniające następujących siedem warunków (prace nie spełniające tych warunków nie będą brane pod uwagę):

- w opowiadaniu wystąpić musi czerwono-włosa feministka;
- jednym z rekwizytów musi być Hydroelektryczny Regulator Magnetosfery;
- muszą pojawić się przedstawiciele trzech ras: mutant, ghul i szpon śmierci;
- w opowiadaniu wystąpić musi dziecko maksimum pięcioletnie, które będzie wypowiadało co najmniej dwie kwestie;
- musi pojawić się opis krwawej janki z użyciem dowolnej broni białej;
- musi wystąpić opis pustkowia co najmniej pięciostaniowy;
- w opowiadaniu fizycznie muszą pojawić się Raiders, tzn. że nie wystarczy o nich wspomnieć.

Prace konkursowe należy wysłać do redaktor naczelnej do 1 XI 2006, na adres e-mail obledny\_ognik@o2.pl. Nagrodą jest publikacja nagrodzonych opowiadań na łamach „Reaktora”, dyplom okolicznościowy i nagroda niespodzianka (zostaną przesłane pocztą).

### Konkurs na miss i mistera post-apo!

Zapraszamy do udziału w konkursie na najbardziej post-apokaliptyczną postać! Zrób sobie zdjęcie w stroju post-apo na tle klimatycznego krajobrazu (pokój z różową tapetą w króliczki nie jest klimatyczny...), jeśli uważasz, że to doda smaczku, podrasuj fotkę w programie graficznym (sepia, szumy) i wyślij ją na adres naczelnej do 1 XI 2006 wraz z odpowiedzią na pytanie „Jak uchroni(a)byś świat od zagłady nuklearnej?”.

Dla autorów i bohaterów najlepszych fotek nagrody:

- publikacja zdjęcia i wywiadu z autorem na łamach „Reaktora”;
- dyplom okolicznościowy (zostanie wysłany pocztą).

Re(d)akcja

# ZŁY DZIEŃ

(The Bad Day)

czyli  
tragikomedia erotyczna z delikatną nutką  
dekadencji, w siedmiu aktach, prawie jak  
wierszem pisana.

część I

## Prolog

*Wejście do jakiejś podrzędnej speluny,  
gdzieś na rozdrożach, ciemna noc  
rozświetlana tylko przez daleką lunę  
radiacji.*

### SCENA PIERWSZA

*MĘŻCZYŻNA w brudnym, przepoconym  
podkoszulku, wyglądający na twardziela.  
Ma zarośniętą twarz i nieodłączne cygaro  
w zębach. GŁOS MŁODEJ KOBIETY  
dobiegający z wnętrza.*

MĘŻCZYŻNA  
zniecierpliwiony  
Chodź szybciej, nie czas na rozmowy!

GŁOS MŁODEJ KOBIETY  
naiwne  
Grozi nam coś?

MĘŻCZYŻNA  
coraz bardziej zdenerwowany  
No chodź!

### SCENA DRUGA

*MĘŻCZYŻNA oraz DZIEWCZYNA -  
szczupła, drobna, z bladą cerą - taka  
francuzeczka z rudymi włosami.*

DZIEWCZYNA  
pojawia się w drzwiach i widzi motor  
Skąd masz ten motor, kochanie?

MĘŻCZYŻNA  
To nie motor, kochanie, to chopper. No  
chodź już.

DZIEWCZYNA  
poganiana podchodzi wreszcie do  
mężczyzny.  
Jesteś ranny?

MĘŻCZYŻNA  
bagatelizuje  
Nie, nie, skąd. Może tylko złamałem nos.  
Wskakuj.

DZIEWCZYNA  
ociąga się

MĘŻCZYŻNA  
Kochanie, proszę.. no, skarbie, musimy  
już, kurwa, odjeżdżać!

DZIEWCZYNA  
niechętnie, ale w końcu wsiada  
Czyj to motor kochanie?

MĘŻCZYŻNA  
To chopper, kochanie.

DZIEWCZYNA  
Czyj to chopper?

MĘŻCZYŻNA  
entropa.

DZIEWCZYNA  
Kto to entrop?

MĘŻCZYŻNA  
patrzy niepewnie na drzwi do baru, po  
chwili dopiero odpowiada  
entrop sieje wentrop, kochanie..  
..entrop sieje wentrop.

*Słychać dobiegającą głośną muzykę z lat  
60tych (XX wieku).*

## Akt Pierwszy

Budynek baru, początek zadymy.

### SCENA PIERWSZA

ABADON, ENTROP, WŁAŚCICIEL BARU  
– kręcone włosy do ramion, sympatyczna,  
naiwna twarz, JEDYNIENIE SŁUSZNE  
NACZYNIENIE DO PICIA PIWA, STÓŁ

ENTROP  
gdzieś w środku tłumu wymachuje ciągle  
dwoma Desert Eagle'ami, oddając strzały  
w idealnie przypadkowych kierunkach.

ABADON  
pojawia się nagle, zauważa ENTROPA.  
Wraz ze zwężeniem się jego źrenic  
kamera przechodzi na widok  
panoramiczny. Ekran przesuwają się za  
plecy i zjeżdża powoli do poziomu pasa  
za którym wiszą dwa Colty. Cowboy  
przesuwa ciężar ciała na jedną nogę, z  
chrzęstem rozprostowuje kości w palcach.  
Kręci głową strzelając karkiem, wypływa  
żółte dotąd, lekko świecące od  
promieniowania, żółte słomy. Czas  
zatrzymuje się na chwilę, gdy kamera  
dokonuje obrotu o 180° ukazując front  
postaci – i wypływa kawałek trawy trafia  
akurat prosto w oko kamerzysty. Słychać  
stłumione przekleństwo. Tymczasem  
cowboy zatyka jedną rękę za pas, a drugą  
poprawia pokryty pyłem pustkowi  
kapelusz. Pomimo środka nocy zegar  
wybija samo południe.

Pierdolę.

*olewa dramatyczną i pełną napięcia  
sytuację, podchodzi i chwytając pierwszy  
zauważony browar, zastawia się  
pierwszym zauważonym STOLEM i  
spokojnie pije rozglądając się dookoła.*

WŁAŚCICIEL BARU  
Widząc, że skradziono mu piwo, podbiega  
do ABADONA i z całej siły kopie w STÓŁ  
niszcząc tym samym kryjówkę.

Ty bucu!

*robi szczęśliwą minę – dostał rolę  
mówioną.*

ABADON  
bierze tylko piwa i przez denko kufła  
obserwuje rozpędzony STÓŁ lecący w  
kierunku ENTROPA, który nie ma już  
żadnych szans na unik. Spoglądając  
przez dno JEDYNIENIE SŁUSZNEGO  
NACZYNIENIA DO PICIA PIWA, które działa  
jak soczewka zakrzywiająca przestrzeń  
przed oczami odbiorcy, widzi jak STÓŁ  
leci obracając się wokół własnej osi, na  
przemian zasłaniając i ukazując, niczym  
migawka, obraz ENTROPA, który kolejno  
ma szeroko rozłożone ręce, jakoby Kate  
Winslet na dziobie Titanica, na przemian  
ze skrzyżowanymi na piersiach niczym  
obnażona dziewczyna przesłaniająca swe  
wdzięki, a każdy z tych obrazów  
zwieńczony jest dwoma płomieniami  
wydobywającymi się z rozgrzanych już do  
białości łuf siewców śmierci i zniszczenia.  
Gdy już przelewa się ostatnia kropla  
złocistego trunku jego umysł wyostriża się  
tak znacznie, wyszukując kolejnego źródła  
rozkoszy dla podniebienia, że nawet czas  
spowalnia swój bieg, aby dostosować się  
do niego.

ENTROP  
zauważa lecący w jego kierunku element  
furnitury. Działając instynktownie, jak  
drapieżca na polowaniu, wycelowuje w  
niego ze śmiertelnym brakiem precyzji  
oba Desert Eagle. Każdy palec delikatnie  
naciska, pieszcząc czule, niczym  
romantyczny kochanek, spust, który  
zwalnia naprężoną, twardą sprężynę, a  
ona opuszcza naciągnięty do granic  
możliwości kurek, który zdecydowanym,  
silnym ruchem skierowanym do wnętrza  
tej skomplikowanej maszyny, popycha  
od tyłu iglicę uderzającą w dziewczęco  
czystą splotkę uwalniającą moc zaklętą w  
niewielkim, podłużnym, lśniąco zimnym  
metałem walca zakończonym masywną  
głowicą oczekującą niecierpliwie na  
eksplozję i na ruch, aby zagłębić się ze  
śmiertelną rozkoszą w miękkie, wilgotne i  
ciepłe ciało ofiary..

WŁAŚCICIEL BARU  
Natenczas pijak chwycił na taśmę  
przypięty  
Swoją nogę stalową, długą, hartowaną, krętą  
Jak wąż boa, oburącz w złości go ścisnął,

Wzdął policzki jak banię, w oczach krwią  
zabłysnął,  
Zasunął wpół powieki, wciągnął w głęb pól  
brzucha  
I z płuc wysłał krzykiem cały zapas ducha,  
I zapiał jak kur strasznym, wirowatym  
dechem  
Niesie w knajpę harmider i podwaja  
echem.  
Umilkli żule, stali pijacy zadziwieni  
Mocą, czystością, dziwną harmoniją pieni.  
I wtenczas wyskoczył przed oblicze  
złodzieja  
Co BROWAREK mu był zabrał, parszywy  
szuja.  
I wyszczerzył kły ostre, we złości  
spienione  
I patrzył w denko kufła, pianą zabrudzone.  
I trafiły go kule ołowiu rozgrzane  
Przez ENTROPA z Desertów naraz  
wystrzelane.  
I padł na ziemię krzykacz krwią dokoła  
brocząc,  
ENTROP uszczęśliwiony do góry  
podskoczył.  
Oto po raz pierwszy udało mu się trafić  
I choć celował w STÓŁ – dał radę kogoś  
zabić.

WSPOMNIENIE ENTROPA  
pomimo serii wystrzałów stół dalej leci na  
niego z morderczą prędkością i tylko  
jednym celem: zabić. Nieomal widać jak  
słoję drewna układają się w złowieszczy,  
złe wróżący uśmiech. Gdy jest już tuż  
przed twarzą, czas znowu zwalnia swój  
bieg – wojownik rozpościera gwałtownie  
ramiona, równocześnie kucając i  
rozpoczynając efektowny półobrot pod  
przelatującym kilka milimetrów wyżej  
stołem. W trakcie tej akrobacji ledwo  
dostrzegalnym ruchem zwalnia w swych  
Desertach przyciski przytrzymujące puste  
już magazynki, i nim te zdążą na dobre  
opuścić kolby pistoletów, sięga już do  
pasa po następne. Cały proces  
przeladowania broni odbywa się w czasie  
krótszym niż ułamek sekundy i  
wystarczającym jeszcze na efektowne  
wyprostowanie się, po tym jak STÓŁ już  
przeleci, z brońmi wycelowanymi i  
gotowymi do wystrzału. Ze śmiertelnie  
chłodną anty-precyzją i doskonale  
pozbawionym celności skupieniem  
wypuszcza w kierunku ABADONA trzy  
serie – seria! seria! seria! W zwolnionym  
tempie widać jak pociski lecąc rozgarniają  
na boki kolejne fale nagrzanego  
powietrza, zostawiając po sobie kuliste  
ślady. Nadlatują z precyzją tak wielką, że  
absolutnie żaden nie ma nawet szansy  
trafić.

WSPOMNIENIE ABADONA  
paskudna, wyszczerzona twarz pojawia  
się w polu widzenia, skutecznie  
zawężonym przez kufel, lecz nagle znika  
wijąc się w konwulsjach. Dalej widać  
leczący stół i ENTROPA próbującego  
przeskoczyć nad zbliżającym się

obiektem. Niestety potyka się przy tym o  
czołgającego się w strachu żula... a może  
to był barman...? W każdym razie potyka  
się i upada plackiem na drewnianą  
podłogę, podczas gdy stół przelatuje tuż  
nad jego głową. Podczas upadku  
przypadkiem zwalnia blokady  
magazynków w swoich Desertach, widząc  
upadające, puste już magazynki, sięga do  
kieszeni po nowe. Z pierwszej kieszeni  
wyciąga pomietą, pustą paczkę po Lucky  
Strike'ach, zepsutą zapalniczkę, i okulary  
przeciwświatłowe. Przygląda się temu  
chwilę i uznając, że nie pasuje to do  
Deserta próbuje dalej. W kolejnej znajduje  
lekko zieloną kanapkę z czymś, co kiedyś  
było mięsem, prostego banana (jak on to  
zrobił?) i szczura. Szczur niewiele się  
zastanawiając gryzie w nos zezującego  
na niego ENTROPA i porywając kanapkę  
umyka w siną dal. ENTROP niezrażony  
natrafia w końcu na poszukiwane  
zasobniki z amunicją i wkłada je do  
pistoletów. Wkłada... wkłada. I wkłada.  
Zawsze miał problemy z wkładaniem.  
Przygląda się im chwilę, po czym obraca  
je i wkłada dobrą stroną. Szczęśliwy  
celuje wprost w oczy obserwującego całe  
zdarzenie cowboya, prawdopodobnie z  
braku innych charakterystycznych celów, i  
strzela. Z łuf potężnych niczym armaty  
czołgowe wydobywają się płomienie i  
kilkanaście pocisków z chirurgiczną  
precyzją mija twarz spragnionego piwosza  
o milimetry.

ENTROP  
spluwając  
To miasto jest za małe dla nas dwóch.

ABADON  
Patrzy przenikliwie, sięga do kieszeni  
wyjmując pomietą paczkę Cameli - bez  
filtra. Lekko stukając w spód paczki  
wysuwa z niej trzy papierosy, każdy  
wystający odrobinę dalej niż ten obok, po  
czym chwyta ustami najbardziej  
wysuniętego szluga, wyciąga drugą ręką z  
innej kieszeni zapalkę, pociera odpalając  
ją o wypięte dupsko uciekającego obok na  
czworaka pijaka i zbliża zapalkę do końca  
papierosa skupiając wzrok na ENTROPIE.  
Powoli, niemalże z namaszczeniem,  
zaciąga się dymem i mówi:  
To miasto...  
Pociąga kolejnego, głębokiego macha,  
wypuszcza nosem dym dodając:  
To miasto jest za małe nawet bez nas.

## SCENA DRUGA

ABADON , ENTROP, MĘŻCZYZNA I  
DZIEWCZYNA.

Drewniane drzwi baru chciałyby wylecieć  
z hukiem, lecz niestety były tak  
spróchniałe, że rozsypały się pod  
potężnym kopnięciem.  
Dookoła latają drewniane wióry, po ziemi

ni to czołgając się, ni to biegnąc, uciekają  
bywalcy speluny. W otworze, który  
pozostał po drzwiach i futrynie widać dwie  
postacie. Za nimi wesoło płonie bar.

## ENTROP

wychodzi i widzi mężczyznę, który stara  
się odpalić jego choppera. Niewiele  
myśląc, jak to ma zresztą w zwyczaju,  
wycelowuje w niego jednego z Desertów i  
naciska spust. Pocisk trafia, co miało  
niewiele wspólnego z zamierzonym  
celem, w pobliski przedziewiały  
dystrybutor benzyny. Fala uderzeniowa  
powstałego wybuchu zrzuca  
MĘŻCZYZNĘ i DZIEWCZYNĘ z fotela,  
pozostawiając chopper nienaruszonym.  
Tymczasem on zakłada swoje  
przyciemniane okulary, uśmiecha się do  
ABADONA szczerząc zęby.

Let's hit the road, Jack..

Tym razem on wyciąga z kieszeni siwego  
garnituru paczkę Lucky Strike'ów. Stuka  
niedbałym gestem w dno paczki, jeden z  
papierosów wystrzeliwuje w niebo i  
spadając trafia wprost do ust. Ze szlugiem  
w zębach podchodzi do choppera.  
Przekręca klucz i odpala go, i motor  
wraz z układem wydechowym ścigają się  
o to, który wyda bardziej rasowy dźwięk.  
Przez parę chwil niedbale zarzyna silnik,  
aż w końcu nachyla się twarzą do rury  
wydechowej i odpala od niej papierosa.

..and don't we come back no more, no  
more, no more, no more.

## ABADON

Przygląda się z podziwem mot..  
chopperowi.

Piękna maszyna.. Ja też mam pojazd.  
Kiedyś znalazłem jakąś książkę o  
samochodach z dwudziestego wieku. Po  
emblemacie mogłem dopasować tylko  
jedną nazwę.  
Hyundai Pony.

Wskazuje głową zakurzony pojazd, na  
którego atrapie chłodnicy faktycznie widać  
coś przypominającego kuca, czy też  
konia. Przez całą długość pojazdu ciągną  
się dwa białe pasy.  
Tylko za cholerę nie pasuje mi do opisu ta  
dziura w masce. Ale w końcu ma już z  
dwieście lat.

## SCENA TRZECIA

ABADON , ENTROP

Dwa pojazdy odjeżdżają w kierunku  
zachodzącego słońca, a za nimi unosi się  
wielka chmura radioaktywnego pyłu.

Abadon, Entrop



Holodysk

# Myśl anarchistyczna, a rzeczywistość post-apokaliptyczna

Postulat zniesienia organizacji państwowej wywodzi się z końca XVIII wieku. Prekursorem tego kierunku był William Godwin (1756-1836), który jako pierwszy głosił potrzebę oparcia stosunków międzyludzkich na dobru, które tkwi w człowieku, a nie na przymusowej organizacji, jaką jest państwo. Idea ta brzmiała bardzo pięknie i wzniosła, lecz wielką szkoda, że ten pan nie miał okazji zapoznać się ze światem stworzonym przez twórców serii gier pt. „Fallout”. Świat po wojnie nuklearnej został odcięty od państwowości bardzo gwałtownie, a co najważniejsze w 100% skutecznie. Teoria umowy społecznej, która na ludziach została wymuszona, przestała funkcjonować w ciągu kilku dni od rozpoczęcia Wielkiej Wojny 23 października 2077 roku. Można było śmiało zacząć budować społeczeństwo oparte na równości społecznej, radykalnej myśli liberalnej, a przede wszystkim tym dobrem tkwiącym w człowieku, które to od wieków było tłumione przez walkę o byt i pozycję społeczną w państwie.

Przyjrzyjmy się jednak całej sytuacji od początku. Prymitywna wersja anarchizmu stworzona przez wspomnianego wcześniej Williama Godwin'a, zakładała przede wszystkim decentralizację państwa. Wielu anarchistów opowiadało się za organizacjami, które były nazywane bardzo różnie, od gmin, przez syndyki, po parafie. Wszystkie miały pełnić rolę obecnego samorządu i umożliwiać społeczeństwu samokontrolę. Świetnym przykładem na taką właśnie organizację jest Vault City, znane z „Fallout'a 2”. Nie jest to miasto, w którym panuje chaos, czy anarchia w potocznym znaczeniu tego słowa. Po wojnie, mieszkańcy Krypty 8, nie byli determinowani przez nakazy idące „z góry”. Posiadali wszelkie niezbędne środki do tego, aby przetrwać po katastrofie, a co za tym idzie, pełną samodzielność. Jednak już od samego początku widać, że to ukryte dobro w człowieku, chyba dalej takie pozostało. Mimo ogromnej szansy i wielu możliwości postulatów równości nie zostały do końca zrealizowane w tym miejscu. Po opuszczeniu schronu każdy człowiek był równy i każdy rozpoczynał swoje życie na nowo. Częstokroć były to osoby urodzone i wychowane po 2077 roku, więc nie dźwigały ze sobą bagażu przeszłości. Jednocześnie został zrealizowany kolejny

punkt z ideologii anarchistycznej tj. likwidacja dziedziczenia. Różnice między ludźmi zarysowały się jednak bardzo szybko. Jedni objęli dochodowe i prestiżowe stanowiska podnosząc swoją pozycję społeczną, drudzy o nieco niższej odwadze cywilnej pozostali zwykłymi „robotami”. Byli oni wykorzystywani i niejednokrotnie nimi gardzono. Próbowano wprowadzić system wychowawczy, który niemal natychmiastowo przerodził się w niewolnictwo. Vault City obala ideały, które były głoszone przez anarchistów. Ludzkość organizująca się przez kilkadziesiąt lat wprowadziła takie same podziały, jak ludzkość przedwojenna przez wiele tysięcy lat. Słabi byli słabymi, silni byli silnymi, każdy walczył o swoje interesy nie myśląc ani chwilę o kompromisie.

Zniesienie instytucji państwa miało przyczynić się również do bezpośredniej likwidacji wojny. Wprawdzie w świecie „Fallout'a” wojny rozumiane w naszym pojęciu ciężko dostrzec, lecz czy zwykłego ataku Radier'ów nie można nazwać bitwą, która jest nieodłącznym elementem wojny? Okazuje się, że w zdecentralizowanym świecie, pozbawionym państwa wojna trwa nieustannie! Co gorsza, ciężko jej zapobiec, ponieważ w przypadku wspomnianych Raider'ów nie do końca wiadomo z kim rozmawiać, jak i o czym. Nie istnieje szeroko rozumiana dyplomacja, nie bierze się udziału w mediacjach, czy negocjacjach, które konfliktowi mogłyby zapobiec. Gdy któraś ze stron uzna atak za niezbędny, po prostu go zrealizuje. „Pomoc wzajemna jako czynnik rozwoju”, jakże ironicznie brzmi tytuł dzieła księcia Piotra Kropotkina, traktującego o istotnej roli spontanicznej pomocy międzyludzkiej (która wg niego jest najważniejszym czynnikiem rozwoju) w świetle tego, co zostało powyżej przedstawione. Tak naprawdę każdy czyn człowieka prowadzi do zaspokajania jego własnych potrzeb i realizacji własnych planów. Człowiek to istota społeczna, nastawiona bardzo egoistycznie. Ten właśnie paradoks prowadzi do powstawania coraz to nowych konfliktów. Przeanalizujemy jednak przyczynę powstawania sporów i niemożliwość zniwelowania ich w systemie anarchistycznym od początku. Założmy, że w sąsiednich szalasach żyją

sobie Pan A i Pan B. Oboje od jakiegoś czasu prowadzą osiadły tryb życia i zajmują się zbieractwem. Tak się akurat złożyło, że Pan A wybudował sobie szałas pod jabłonią, która rodzi dużo wspanialsze owoce, niż rosnąca obok grusza Pana B. Czy ten fakt zostanie dla Pana B obojętnym? Na pewno nie. Będzie miał kilka sposobów na zaspokojenie swojej potrzeby w lepszym stopniu i jedzenie owoców z jabłoni Pana A. Obaj mogą się dogadać i Pan B w zamian za jabłka będzie codziennie zbierał Panu A jagody. Dużo prostszym rozwiązaniem będzie zaś zwyczajne pozbycie się przeszkody w dostępie do jabłoni, jaką stanowi Pan A. Identyfikacja sytuacji może zdarzyć się pomiędzy dwoma miastami, syndykami, czy gminami ludzkimi. Zgodnie z anarchistycznymi ideałami zakładamy, że dobro w człowieku zwycięży i zarówno Pan A i Pan B, jak i oba miasta dogadają się i zaczęną świadczyć wobec siebie usługi. Tylko czy taki związek dwóch miast nie jest już zaprzeczeniem anarchizmu? Czy to nie jest załążek państwa? Czy czasem oba syndyki nie zaczęną dostrzegać możliwości coraz większej współpracy? Ktoś może powiedzieć, że w imię wyższego dobra Pan B może obejść się bez dobrych jabłek, ale czy Pan C, E, F, G, H itd., którzy będą przechodzić obok jabłoni Pana A, również się powstrzymają? W „Falloutcie” doskonale widać, że 90% ludzi nie wytrzymuje takiej pokusy i decydują się na czyn, za który nie grozi żadna sankcja prawna. Co gorsze, ludzie o przestępczych skłonnościach organizują się w grupy zwiększając swoje szanse. Tym samym ich ofiary, również zmuszone są do organizacji, aby się uchronić przed niebezpieczeństwem. Należy pamiętać o wielu przypadkach, w których głodny człowiek potrafił zjeść drugiego człowieka, a co za tym idzie, gdy jakaś podstawowa potrzeba człowieka zostanie zaburzona, zapomina on automatycznie o takich pojęciach jak solidarność czy współdziałanie. Organizować mogą się również nie tylko dwie jednostki, ale również dwie grupy, zwiększając swoje szanse na zdobycie dóbr posiadanych przez inną grupę ludzi. Reasumując - tylko szeroko rozwinięta organizacja państwowa może zaspokoić ludzkie potrzeby do tego stopnia, aby nie musieli oni uciekać się do przemocy w walce o chleb. Rozwój zależności między wąskimi społecznościami w takiej sytuacji jest nieunikniony, jednocześnie, aby



usprawnić i rzeczywiście wprowadzać w życie te zależności, należy tworzyć instytucje je kontrolujące, którym do organizacji państwowej już bardzo niedaleko. Niestety to jednak walka o byt prowadzi do rozwoju ludzkości.

Kolejnym problemem, który warto by poruszyć jest gospodarka. Przedstawiciele myśli anarchistycznej różnią się w poglądach na tę sprawę. Nieco mniej radykalni, jak Godwin, nie sprzeciwiali się zniesieniu własności, lecz już Proudhon głosił jedno z bardziej doniosłych haseł, że własność to kradzież i należy ją całkowicie znieść. Postulat likwidacji pieniądza jako środka płatniczego pojawiał się już w prawie każdej koncepcji. Dość ciekawym rozwiązaniem jest mutualizm, wymyślony przez wspomnianego Proudhona, który to był niczym innym jak systemem świadczeń wzajemnych, znanym bardziej jako bartering. Tym samym zaprzeczył on swoim wcześniejszym założeniom i ograniczył likwidowanie własności jedynie do tej, która nie pochodzi z produkcji. Taki stan rzeczy, również nie zaistniał z kilku powodów na Wastelandzie. Zniesienie jakiegokolwiek waluty jest pozbawione zupełnie sensu oraz niczego kompletnie nie zmienia. Mechanika stworzona przez twórców „Fallout'a” jest dość mało realistyczna i pozwala na handlowanie z każdym, wszystkimi przedmiotami. Rzeczywistość nieco lepiej odwzorowała gra „Arcanum”, w której pierwszy napotkany mag nie odkupi od nas mieczy uzbieranych na polu bitwy, ponieważ są one mu kompletnie nieprzydatne, a poza tym ma pewnie w tej chwili ważniejsze wydatki. Wychodzi więc na to, że w świecie pozbawionym pieniądza oraz pośredników handlowych (bo przecież nie można uzyskiwać dochodów z usług), każdy producent musiałby osobiście docierać do swoich odbiorców! Jego potencjał produkcyjny spadłby bardzo szybko, ponieważ szukanie chętnych na zakup jego wyrobów zajmowałoby zbyt wiele czasu. Jednocześnie konsumenci mieliby bardzo utrudnione zadanie, ponieważ zamiast zajmować się produkcją (dzięki której zdobędą środki na zakupy) musieliby całe dnie spędzać na poszukiwaniu towarów. Skutki tego wszystkiego są chyba bardzo łatwe do przewidzenia - gospodarka staje, towarów na rynku jest coraz mniej oraz są coraz droższe. Głód, nędza i strach pomyśleć, co jeszcze może czekać ludzkość... Sektor usług i cała masa pośredników jest niezbędna do rozwoju i wie o tym każde dziecko, ponieważ tylko oni mogą odciążyć zarówno producentów jak i konsumentów z ich obowiązków, dzięki czemu praca wszystkich stanie się wydajniejsza.

Organizacja państwowa jest czymś niezbędnym, do czego każdy człowiek

dąży podświadomie, a system anarchistyczny jest zaprzeczeniem wszelkich potrzeb ludzkości. Dobro, na które powoływali się twórcy tej doktryny może i tkwi w człowieku, ale gdy podstawowe potrzeby człowieka zostaną zaburzone, schodzi ono na drugi plan. Wszystkie złe cechy, które były zarzucane państwu tak naprawdę nie znikną. Spory, czy konflikty zazwyczaj rodzą się między dwoma podstawowymi i w miarę spójnymi jednostkami. Obecnie jest to właśnie państwo, które scala cały naród i nadaje mu wspólną tożsamość, a co za tym idzie wspólnych wrogów i przyjaciół. Gdyby zlikwidować organizacje państwową, te złe cechy spłynęłyby na to, co by po nim pozostało. Obecnie naród zazdrości

narodowi, gdyby zlikwidować państwa i pozostawić jedynie gminy miejskie, uważane za najwyższy stopień rozwoju przez anarchistów, to zazdrość pojawiłaby się między tymi gminami. Gdyby nawet zlikwidować i te miasta i wprowadzić totalną anarchię, to wtedy doszłoby do sytuacji, w której Kowalski, zazdrościłby Nowakowi. Każdy chyba rozumie, że zazdrość, jest pierwszym stopniem do zrodzenia się konfliktu. Aby ją zlikwidować nie wystarczy jeden człowiek, czy mała grupka ludzi, do tego potrzebne jest duże, prężne i dobrze zorganizowane państwo, co zostało udowodnione w powyższym artykule.

Grzegorz „czechu” Polak

## KU CHWALE OJCZYZNY

Czternasty września 1954 roku. Niewiele mówiąca data. Ktoś się wtedy urodził, ktoś zmarł. Ale czy zdarzyło się wtedy coś konkretnego? Poszukajmy w Googlach. Wpisuję „14.09.1954”. Pięć stron znalezionych. Przeglądam każdą po kolei. Nic konkretnego. Dochodzę do strony czwartej. Mała wzmianka: „14.09.1954 Manewry atomowe urządzone przez ZSRR z udziałem 45 tys. żołnierzy”. Stop. Coś znaleźliśmy.

Manewry to duża rzecz. Już nie pojedyncze ćwiczenia, a symulowana walka z udziałem wielu żołnierzy i pojazdów. Jednak jak walczyć, gdy fala uderzeniowa zmiała wszystko na swojej drodze, wysoka temperatura niszczy wszelkie życie, a dzieła dopełnia zabójcze promieniowanie? Tego właśnie chcieli dowiedzieć się radzieccy generałowie.

Nastaje wojna. Setki rakiet z głowicami nuklearnymi uderzają w największe miasta świata. Tego nie trzeba trenować z tysiącami żołnierzy. Przychodzi rozkaz - „odpalić rakiety”. Parę ruchów ręką, koordynaty ustawione, wciskamy przycisk i już. Nie ma rakiet? Wysyłamy Tu-4, Tu-95, całymi setkami, piloci wiedzą, co mają robić. Tak wygląda sytuacja, gdy prowadzimy wojnę totalną. Zniszczyć wroga! Cały naród! Niech klęczą na spalonej ziemi! Ale nie tego chcieli Rosjanie. Po to ćwiczą żołnierzy do wojny atomowej, by umieli zajmować miasta, tam gdzie linia oporu zostanie przełamana przez atak nuklearny. A więc towarzyszą Żukow mówi: „Dobrze, sprawdźmy czy sobie poradzą.” Planuje manewry. Po dziś dzień na poligonie w Tocku stoi tablica z napisem „We wrześniu 1954 roku na tym poligonie przeprowadzono taktyczne ćwiczenia wojskowe pod dowództwem marszałka

Związku Radzieckiego Żukowa”.

Zanim przejdziemy do rzeczy, przyjrzyjmy się założeniom ćwiczeń. Udział w nich brało 45 tys. żołnierzy (nieoficjalnie 60.000) oraz zwierzęta. To one właśnie zostały umieszczone w schronach w epicentrum wybuchu. „Po co?” – zapytacie. Żeby sprawdzić, czy da się przeżyć w takim piekle... tylko po to... Żołnierze zostali podzieleni na czerwonych i niebieskich, pierwsi to atak, drudzy obrona (czy tylko mnie dobór kolorów wydaje się... ciekawy?). Obrońców było mniej, i ich zadaniem było zamknięcie wylotu, jaki spowoduje w obronie atak nuklearny. Atakujący za to, mieli idąc środkiem (tj. w epicentrum) przebić się przez obronę niebieskich. Wszystko to w strefie zabójczego promieniowania.

Przejdźmy do sedna sprawy. Jak więc wyglądały owe manewry? Odwołajmy się do relacji jednego z żołnierzy:

„Wokół panowała przerażająca cisza. Świeciło słońce, zarośla leciutko kołysały się na wietrze. Gdzieś wysoko leciał samolot z bombą atomową. (...) Każdy miał własne, osobiste odczucia, ale jeśli by je zebrać w całość, ułożyłyby się w dwa słowa: niezłe tarapaty. (...) Wreszcie jest sygnał do ataku. Pierwsze, co rzuciło się w oczy z podziemnych schronów - to ogromny na pół nieba obłok. Od spodu jakby popychał go huczący purpurowy płomień, który zmieniał barwę, stawał się malinowy, mniej jaskrawy - wszystko kłębiło się, podnosiło wyżej, ciągnąc za sobą, zasysając z ziemi kurz. Przerażało jeszcze jedno: nie do poznania zmieniła się położona przed nami okolica. Ziemia była równa, obsypana kamieniami, jakby zaorana. Gdzieś tam stopiona. (...) Dymiła. Nie było żadnych roślin ani

niczego innego. (...) I rzecz nieoczekiwana: licznik Geigera prawie nie reaguje na promieniowanie. Dowódca plutonu czołgów donosi ze strachem przez radio: przyrząd jest niesprawny. To samo z innymi czujnikami. (...) Po drodze, bliżej epicentrum, widziano kilka czołgów. Niektóre z nich się roztopiły (...), inne leżały gasienicami do góry odrzucone na kilkadziesiąt metrów."

A teraz inne relacje:

"Naraz poczułem na szyi, przez nie dopiętą maskę, lekkie i ciepłe muśnięcie. (...) Zrozumiałem, że wybuch już nastąpił. Po kilku chwilach dotarła do nas fala akustyczna. (...) Wyskoczyłem z okopu. Wysoko, nad główną pozycją obrony "nieprzyjaciela", kłębiąc się i wylewając z ogromnej kipiącej kuli, w której buzował jeszcze płomień, wznosił się ku niebu kolosalny, niesamowity obłok. Grzyb podobny do tego ze zdjęć, lecz ileż on wydzieliał złej mocy! Jakie przerażenie wywołał w umyśle naocznego świadka!"

"(...) Tego, co zobaczyliśmy nie da się opisać słowami, i nie mieści się to w głowie, nie można się do tego przyzwyczaić, ani tego zapomnieć. (...) Zbliżając się do epicentrum ujrzeliśmy obraz bezlitosnej rozprawy atomowego demona z przyrodą. Najpierw las powitał nas zwiędłymi i pomarszczonymi liśćmi, połamanymi gałęziami i koronami. Dalej były powalone drzewa, z których każde upadło zgodnie z kierunkiem fali uderzeniowej. Bliżej epicentrum cały las zamieniony był w drzazgi i drobne odłamki, jakie można zobaczyć na niektórych porębach. I wreszcie - pustynne i ciemne pola, zniwelowane jak plac budowy, z roztopioną powierzchnią, z małymi dziurami po spopielonych albo porwanych przez atomowy huragan drzewach. (...) Na roztopionym gruncie poniewierały się zerwane wieże czołgowe, (...) kadłuby czołgów, powyginane ławety dział, powiązane w wymyślne supły lufy armatnie, pomięte jak stare chusteczki do nosa kadłuby transporterów opancerzonych i karoserie samochodów."

"W chwili wybuchu ziemia jakby poruszyła się, usunęła spod nóg, rozległ się łoskot, grzmot, trzask, ku niebu wzbił się oślepiający grzyb ognia."

"Przykro było patrzeć na ślepe i zwęglone zwierzęta domowe, strach wspominać powalone drzewa, starty z powierzchni ziemi piękny zagajnik, kilka spopielonych wsi, nędzne szczątki sprzętu wojkowego."

"Co krok w okopach i na otwartym polu można było spotkać skazane na atomową rzeź krowy, kozy, owce, i inne zwierzęta domowe. Jedne żuły jeszcze trawę, innym

wypłynęły oczy i tliła się sierść, jeszcze inne już leżały, odsłaniając okropne rany".

Przyjrzyjmy się fragmentowi artykułu, jaki zamieściła na swoich łamach "Wriemia" (27 Stycznia 2001). Redaktor opisuje swoje spotkanie z Michaiłem Arensburgiem, podoficerem batalionu inżynieryjnego w Tocku.

"Schron, nawiasem mówiąc, był bardzo ładny, wyglądał jak stacja metra. Budowali go nasi chłopcy"- obok fotografia autora - młodego sapera. I fotografia plutonu: porucznik, jego żołnierze i podoficerowie. Z tych 22 uśmiechniętych saperów przeżył jeden. I zaraz prosi dziennikarza: "Proszę mnie nie fotografować, wyglądam okropnie". A oto jego wrażenia: "Chociaż wybuch nastąpił nad ziemią i byliśmy tak daleko, i tak poczuliśmy, jak przez jakąś chwilę ziemia pod nami zaczęła się ruszać, jak fala na morzu. (...) Na naszych przyrządach zabrakło skali, przestały działać. (...) Ku miejscu wybuchu runęły czołgi, rzucili się żołnierze, oczywiście z okrzykiem "Hura!". Wieżę jednego z czołgów wyrzuciło aż na 150 metrów. A las dębowy z wiekowymi drzewami leżał na ziemi, jak trawa pod podmuchem jesiennej wiatru. Wysocy urzędnicy wyjechali zaraz po zakończeniu działań, dosłownie w ciągu kilku minut. Żadnych obiadów i uroczystych przemówień o umacnianiu pokoju na świecie. A na poligonie zostało nie tylko leżące zwałami bydło z oderwanymi kończynami i zwęglonymi bokami. Zostały tam też ludzkie trupy. Akcja zaplanowana była tak źle, że w czasie inscenizowanego natarcia czołgi często najeżdżały na namioty w krzakach, w których znajdowali się żołnierze. Naturalnie, te straty przemilczano. Wydaje mi się, że przede wszystkim chciano przeprowadzić doświadczenia na ludziach i zwierzętach. (...) Chyba dopiero teraz zrozumiałem, że my wszyscy odgrywaliśmy rolę królików doświadczalnych."



Nie tylko żołnierze i zwierzęta stali się ofiarami testu nuklearnego na poligonie tockim. Razem z nimi była tam też nieustalona liczba więźniów. Dla radzieckich generałów nic nie znaczyło życie ich rodaków, a co dopiero los wielu obcokrajowców z republik radzieckich, jak i państw satelickich, którzy wstępowali do Armii Czerwonej z powodu braku innych

perspektyw w ZSRR. Jednym z nich był Jugosłowianin Mładlen Makrowicz. Został on przydzielony jako szef kursów pomiarowych promieniowania, podczas manewrów pod Tockiem. Kogo miał szkolić? Oddział skazańców. A może był to tylko sposób by wszystkich ich zabić? Mało prawdopodobne, Makrowicz miał możliwość rozstrzelania ich wszystkich bez rozkazu w razie kłopotów. Więc skoro można ich tak łatwo zastrzelić, po co katować ludzi chorobą popromienną? Odpowiedź przewija się w tekście cały czas... dla eksperymentu. Zapewne w razie wojny i zrzucenia bomb, to oni pierwsi szliby przed oddziałami liniowymi i sprawdzali jak wysokie jest promieniowanie. Oto relacja Makrowicza:

"Cały nasz sprzęt ochrony osobistej składał się z ogólnowojskowej maski przeciwgazowej, spodni impregnowanych pokostem i bawełnianej peleryny. Falę uderzeniową wybuchu atomowego przeżyliśmy w otwartych okopach. I gdy strona "atakująca" przy pomocy artylerii i lotnictwa rozprawiała się z "nieprzyjacielem" na skrzydłach, ja w czołgu posuwałem się w kierunku epicentrum wybuchu. Skażenie radioaktywne w promieniu 10 kilometrów było wyraźnie zwiększone, a w epicentrum wynosiło 48 rentgenów. Gdy wróciłem do punktu dowodzenia i zameldowałem położonym o wynikach pomiarów, przebyłem już ze wszystkimi drogę do epicentrum, oznaczywszy chorągiewkami stopień skażenia okolicy. Na tym moja rola na poligonie tockim się kończyła.

Nie mogłem ustać na nogach. Skazańców wyprowadzono i nigdy nie dowiedziałem się o ich losie. Mnie położono na nosze, na których przeleżałem kilka dni bez jakiegokolwiek pomocy medycznej."

To, co stało się później z Makrowiczem i innymi żołnierzami zasługuje na oddzielny artykuł.

Radziecka machina wojenna była niedościgniona w wymyślaniu nowych narzędzi zagłady. W wyścigu zbrojeń szła po trupach. Po trupach własnych żołnierzy. Manewry na poligonie tockim były niesłychaną zbrodnią. Zamordowano tam i okaleczono tysiące ludzi i zwierząt. Pytam się: w imię czego?

## Święty

*W artykule wykorzystano materiały z książki "Żukow, Cień zwycięstwa" autorstwa W. Suworowa. Dokładne dane źródła odnaleźć można w ww. Tytule.*

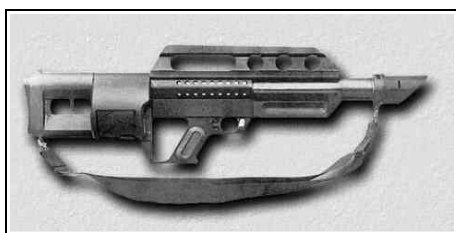
## Odprawa kwatermistrza I

# Pancor Jackhammer

Spocznij!

Dobra, tępe strzały, dowódca kazał mi opowiedzieć wam o strzelbie automatycznej Pancor Jackhammer. Więc słuchać mnie uważnie, bo nie będę powtarzał. Przy odrobinie szczęścia może coś zostanie wam w tych pustych łbach.

SLAJD!



Wygląda trochę jak te laserowe pukawki z filmów z kosmitami, nie?

Dobra, do rzeczy.

Pancor Jackhammer jest strzelbą w układzie bullpup. To znaczy, że magazynek ma za, a nie przed chwytem i spustem, jasne? Co to daje? Ano to, że w stosunku do układu tradycyjnego ma zwiększoną długość lufy, co przy stałych jej wymiarach daje skrócenie samej broni. W dodatku, dzięki kolbie i lufie umieszczonych w jednej linii, broń ma zmniejszony podrzut, a więc zwiększoną celność.

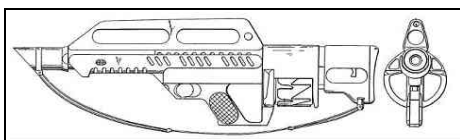
I fajnie, ale są i minusy. Język spustowy w takim układzie trzeba było połączyć z resztą bebechów za pomocą szyny spustowej w postaci długiego pręta. Mechanizm spustowy bywa więc kapryśny. Zajmie wam też trochę czasu przyzwyczajanie się do nowego sposobu zmieniania magazynka. Mam nadzieję, że dożyjecie momentu, kiedy będziecie umieli robić to dobrze. I jeszcze jedno, broń jest krótsza, więc i wylot lufy macie bliżej twarzy. Uważajcie na wasze śliczne buźki, bo rodzona mamusia was nie pozna.

SLAJD!



Jackhammera stworzył niejaki John Andersen. Facet miał parę dobrych pomysłów i odwalił kawał niezłej roboty, ale nie miał dobrych doświadczeń w departamencie obrony, w dodatku produkcja kaset amunicyjnych była drogim biznesem, więc broń do seryjnej produkcji nigdy nie weszła. A szkoda, bo w pełni automatycznych strzelb jest niewiele, a ta jest jedną z najlepszych. Trochę tego jednak wypuścili.

SLAJD!



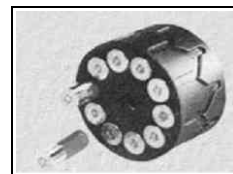
A teraz to, co duzi chłopcy lubią najbardziej – parametry!

Kaliber, jak pewnie się domyślacie, to standardowa dwunastka. Magazynek bębnowy mieści 10 naboji. Długość tego sprzętu to 787 mm, zaś jego lufa ma 525 mm. Nie naładowany Pancor waży 4,57 kg. No i najciekawsze – szybkostrzelność i zasięg. Szybkostrzelność teoretyczna Jackhammera to 240 strzałów na minutę. Z praktyką bywa różnie, ale was powinno interesować głównie to, że serią postrzelacie sobie jakieś 3 sekundy. Skuteczny zasięg tej broni wynosi nieco ponad 50 m i jest jednym z najlepszych w klasie strzelb.

SLAJD!



Co do... ?! Który to taki dowcipny? Hmm... całkiem niezła... Dobra, żołnierzu, zmień mi to...



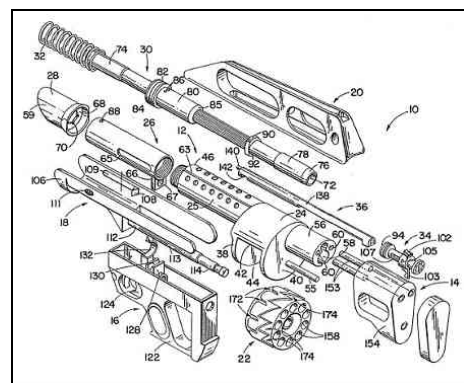
Tak lepiej.

Jedną z największych ciekawostek w Jackhammerze jest jego magazynek. Jak mówiłem, strzelba korzysta z wymiennych zasobników 10-nabojowych – syntetycznych bębnowych zwanych kasetami amunicyjnymi. Pierwotnie kasety te ładowano fabrycznie, czyli w każdej komorze umieszczano pocisk, ładunek miotający i spłonkę. Wywalasz 10 strzałów i magazynek jest do wyrzucenia. Nie dość, że mało to praktyczne, to jeszcze cholernie kosztowne. Wypuszczono więc drugą wersję ze zwykłymi gniazdami, które można ładować wedle uznania: łófkami, brenekami, całą gamą specjalnych – czego sobie książniczki życzą. Właśnie ten drugi typ magazynka mamy na stanie i z niego będziecie uczyć się strzelać.

Żeby załadować taką kasetę przesuwacie łożę do przodu, wsuwacie bęben i cofacie łożę. Proste, jak konstrukcja cepa. Pokażę wam to dokładnie na strzelnicy.

Te magazynki Jackhammera mają jeszcze jeden sprytny bajer. Nazywa się to „pułapka na niedźwiedzia”. Dołączacie do kasety płytę naciskową, zakopujecie i z magazynka robi się wam mina przeciwpiechotna! Pechowiec, który na nią nadeptnie pozna wątpliwą przyjemność oबरwania zawartością dziesięciu naboików na raz.

SLAJD!



Wszystko pięknie, ale jak to strzela? Skupcie się teraz, bo będzie dużo trudnych wyrazów. Jackhammer jest bronią samoczynno-samopowtarzalną. Strzela z zamka zamkniętego. Naciskacie spust, następuje strzał i lufa pod wpływem ciśnienia gazów prochowych przesuwana się do przodu. Następuje odryglowanie i wtedy połączone z lufą cięgiło współdziałając z wycięciami bębna z amunicją powoduje jego obrót o 1/10. Ruch tego cięgiła jest też wykorzystywany do napięcia sprężyny mechanizmu uderzeniowego. Pod wpływem sprężyny powrotnej lufa wraca w tylne położenie i rygluje się z bębniem. Tak to wygląda.

Dobra, widzę, że z czach wam już dymy od nadmiaru wiedzy. Teraz pójście na strzelnicę i zobaczmy jak wykorzystacie ją w praktyce. Sprzętu nie ma dużo, więc jak mi który popsuje, to odpowie głową i jajami. Uważajcie, gdzie celujecie i zaprzecz mi się dobrze przy strzelaniu, bo Pancora nie nazywają „młotem pneumatycznym” bez powodu.

Odmaszerować!

kpr. Wolvson

# CAT'S PAW

**najlepszy bar na pustkowiu zaprasza**

**OFERUJEMY**

**najlepsze piwo**

**najseksowniejsze panienki**

**najbardziej stylowy wystrój**

**najmilszych barmanów**

**najbardziej tajne informacje**

**najmocniejsze gnaty prosto  
spod lady**

## Cat's Paw tylko w OldTown

bar otwarty w Porze-Przybyszów

# BOMBA KOBALTOWA

## Zasada działania

Bomba kobaltowa to typ broni "zasalającej", mającej za zadanie jak największe skażenie terenu. Ma ona małą siłę eksplozji, jednak po wybuchu wydziela się silne promieniowanie gamma, oraz powstaje bardzo gęsty opad radioaktywny.

W normalnych bombach jądrowych zachodzi reakcja rozszczepienia-----> synteza (fuzja)-----> rozszczepienie. W bombach kobaltowych nie następuje trzecia reakcja, gdyż jest tam umieszczany nierozszczepialny izotop kobaltu - kobalt 59. Nie rozkładając się nad stroną chemiczną reakcji - izotop zamienia się w swoją radioaktywną odmianę, czyli kobalt 60 emitujący promieniowanie gamma. Taka bomba jest w stanie skutecznie skażać teren na ponad 5 lat, czyniąc go całkowicie niezdolnym do życia i użytkowania. Kobalt można zastąpić też złotem, tantalem i cynkiem, których czas połowicznego rozpadu jest dużo krótszy (odpowiednio 2,5, 115, 244 dni).

Pomysł broni można by sądzić, całkiem sprytny, ale... nigdy nie udało się jej skonstruować.

## Trochę historii

Zamysł bomby kobaltowej zrodził się w głowie amerykańskiego fizyka Leo Szilarda. Pierwsza praca na ten temat została opublikowana w 1950 roku. Szilard nie zaproponował tego jako nowego projektu broni, było to raczej ostrzeżenie przed możliwością zniszczenia ludzkości, ze strony nowoczesnych środków masowej zagłady.

Pierwszym problemem, jaki stanął przed konstruktorami tego typu bomby była niemożność dobrania odpowiedniego izotopu. Albo miały one za krótki czas półrozpadu i nie powodowały skażenia terenu na wystarczająco długi okres, lub też na odwrót - czas rozpadu był bardzo długi, przy czym promieniowanie było za słabe. Dopiero odkrycie kobaltu 60 (Co-60) i jego nierozszczepialnego izotopu Co-59 pozwoliło na rozpoczęcie konstruowania bomby. W porównaniu z początkowym promieniowaniem U-238 (izotopu uranu rozszczepianego podczas wybuchu standardowej bomby atomowej) Co-60 wypada dość słabo. Jednak emitowane promienie są mocne tylko na samym początku i później promieniowanie

drastycznie spada. Kobalt rozpada się dłużej, radioaktywny opad jest dużo większy, a skażenie utrzymuje się przez dłuższy okres.

Odkryto również izotopy innych metali zdolnych do użycia w bombie zasalającej, ale o tym później.

O samym konstruktorach, badaniach i testach niewiele wiadomo. Potwierdzona wiadomość jest taka, że w 1957 roku Anglicy przeprowadzili próbną detonację bomby kobaltowej o sile 1kt (kilotony trotylu) na australijskim pustkowiu. Z niewiadomych przyczyn próbę uznano za nieudaną i dalsze prace zostały przerwane. Co się nie powiodło – nie ujawniono.

## Zastosowanie

Dla celów wojskowych kobalt okazał się nieprzydatny (tutaj teoretyzujemy, ze względu na brak użycia kiedykolwiek tej broni). Półrozpad Co-60 jest tak długi, że sprawia, iż skażony teren jest niezdolny do niczego przez ponad 5 lat, a potem i tak trzeba odkazać ziemię. Myślano raczej o czymś, czym można by skażyć teren na wystarczająco długi czas by przeciwnik się wycofał, ew. ukrywający się został "wytrawiony" przez promieniowanie, a sojusznicy jednostki mogłyby zająć np. miasto, gdy radiacja zelżeje. Dlatego rozpoczęto kolejne prace nad znalezieniem odpowiedniego pierwiastku i wynaleziono Cynk 64 i Tantal 181, oraz ich "o numer większe" izotopy. Ich czas rozpadu (jak już wspominałem, 244 i 115 dni) jest czasem optymalnym, który można by było wykorzystać w celu wybijania, lub osłabienia siły żywej bez naruszania wszelkich konstrukcji. Po przebywaniu pół roku w skażonym środowisku mało kto ma jeszcze ochotę do walki...

## Podsumowanie

Czemu w końcu nie powstała żadna broń zasalająca?

Do końca nie wiadomo. Może nie znaleziono dla niej takiego zastosowania jak dla standardowych bomb jądrowych? Wykorzystanie jej w ewentualnej wojnie mogłoby nie być do końca efektywne. Jest to broń ograniczona, przydatna jedynie w pewnych warunkach, a już sam proces produkcji jest wystarczająco skomplikowany (konieczność przygotowania specjalnej głowicy).

Czy bomba kobaltowa nigdy nie powstanie?

Nie byłbym tego taki pewien, bo kto wie - zapewne wciąż są bardzo nieliczne miejsca gdzie pracuje się nad stworzeniem takiego uzbrojenia.

**Święty**

Przy pisaniu tego artykułu posłużyłem się:  
Encyklopedią PWN, stronami [www.atominfo.org](http://www.atominfo.org),  
[www.globalsecurity.org](http://www.globalsecurity.org), radami Zdzisia i Wolva.

# REAKTOR BWR

W tym artykule chciałbym poruszyć temat zasady działania prostego reaktora jądrowego, w którym jako moderator i zarazem chłodziwo została użyta zwykła woda.

Wybrałem ten typ reaktora gdyż jest on jednym z najpopularniejszych i najprostszych reaktorów wykorzystujących reakcje rozszczepienia.

Wyjaśnienie na czym polega i jak przebiega reakcja rozszczepienia jąder Uranu czytelnik znajdzie w moim poprzednim artykule na temat zasady działania bomby atomowej. Procesy zachodzące w reaktorze są bardzo podobne do tego, co dzieje się na kilka sekund przed wybuchem wewnątrz bomby atomowej z tą różnicą, że w reaktorze reakcja ta jest ściśle kontrolowana.

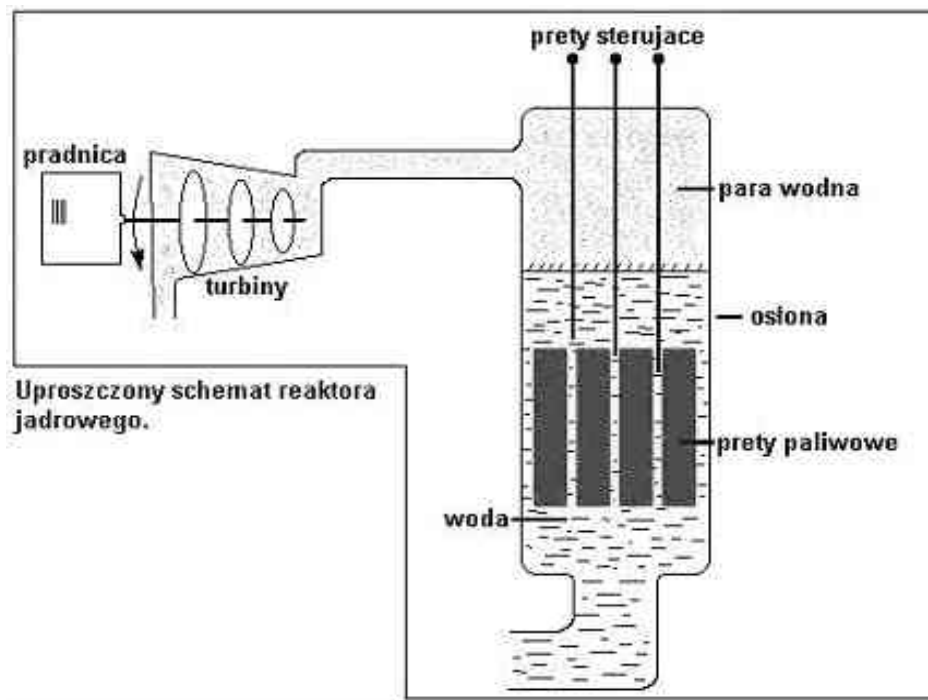
W reaktorze jądrowym, w odróżnieniu od bomby atomowej, neutrony prędkie, czyli posiadające duże energie, nie są pożądane, gdyż prawdopodobieństwo tego, że spowodują reakcje rozszczepienia jest dużo mniejsze niż w przypadku zwykłych neutronów. Wymusza to stosowanie odpowiednich materiałów, które mają za zadanie spowolnić neutrony prędkie tak, aby mogły one wziąć udział w reakcji rozszczepienia. Materiały te nazywa się moderatorami.

Prosty reaktor wodny wrzący składa się z następujących elementów:

- Pręty paliwowe (najczęściej Uran 235U, 233U, lub Pluton 239Pu, 241Pu w postaci stałej). To one są źródłem mocy reaktora. W nich zachodzi reakcja rozszczepienia jąder pierwiastków ciężkich (Uran, Pluton) na lżejsze przy wydzieleniu energii oraz kilku wolnych neutronów.

- Moderator – którego zadaniem jest spowolnienie neutronów prędkich tak, aby miały energię odpowiednią do wywołania łańcuchowej reakcji jądrowej z jądrami Uranu lub Plutonu. Jest to najczęściej woda zwykła lub ciężka, czasem stosuje się również grafit i beryl.

- Chłodziwo – ciekłe lub gazowe. Ma ono na celu odprowadzenie nadmiaru energii cieplnej wypromieniowanej w trakcie reakcji rozszczepienia. W powszechnym użyciu stosowane są woda zwykła lub ciężka, ciekły sól lub hel oraz



dwutlenek węgla w postaci gazowej.

- Pręty sterujące – z materiałów takich jak Bor i Kadm. Umożliwiają one sterowanie ilością neutronów powstałych w reakcji rozszczepienia, a co za tym idzie i liczbą jąder, które ulegną rozszczepieniu w kolejnym cyklu. Ich działanie polega na absorbowaniu neutronów, które mogłyby wziąć udział w kolejnym rozszczepieniu.

- Osłona – gruba osłona betonowa, która ma na celu uniemożliwienie wydostania się jakichkolwiek produktów rozszczepienia poza reaktor.

Poza właściwym rdzeniem reaktora znajduje się:

- System pomp doprowadzający chłodziwo do rdzenia reaktora.

- System przetwarzania energii uzyskanej w czasie rozszczepienia na potrzebny nam jej typ (w naszym przypadku są to turbiny parowe oraz prądnica).

Produkcja energii w takim reaktorze polega na rozpoczęciu łańcuchowej reakcji rozszczepienia w prętach paliwowych, dzięki czemu wydzielą się energia cieplna, która doprowadzi chłodziwo do wrzenia. Natomiast gorąca para wodna zasili turbiny parowe, a one

wprowadzą w ruch prądnicę, która wytworzy prąd o mocy 1220 MW.

W niniejszym artykule chciałem pokrótce przedstawić najprostszą z metod uzyskiwania energii elektrycznej dzięki reakcji rozszczepienia jąder Uranu/Plutonu. Świadomie pominąłem wszystkie aspekty nie mające związku z samą zasadą działania, tj. problem składowania odpadów, koszty budowy oraz wciąż rodzące wiele obaw potencjalne awarie.

**Zdzisiu**

Korzystałem z :

- [http://www.if.pw.edu.pl/~pluta/pl/dyd/mfj/zal03/sobolewski/praca1.htm#\\_Toc62302751](http://www.if.pw.edu.pl/~pluta/pl/dyd/mfj/zal03/sobolewski/praca1.htm#_Toc62302751)
- <http://library.thinkquest.org/19662/high/pol/nuclear-reactor.html>

## REKLAMA

Przyjmę zlecenie na niewykonalną misję, najchętniej przeciw Rosjance. Gwarancja skuteczności. Full service. Kontakt: solid\_snake@darpa.com

## Foyer

# Historia Sceny Fallouta

subiektywnie...

Drzwi celi, w której siedziałem otworzyły się powoli z charakterystycznym zgrzytem. Na moją twarz padło światło z korytarza, zmuszając mnie do przymrużenia powiek. Do pomieszczenia wszedł jakiś mężczyzna. Zbliżył się do telewizora umocowanego na ścianie. Usłyszałem charakterystyczne pstryknięcie. Był to znak, że zaraz znowu zaczną zadawać pytania. Zawsze zadawali je przez ten telewizor. W celi nie było nic oprócz niego i krzesła, do którego byłem przywiązany. Pytania za każdym razem brzmiały tak samo. Ja dawałem zawsze takie same odpowiedzi. Mimo to nadal się tu znajdowałem, a oni (kimkolwiek byli) nie zamierzali mnie stąd wypuścić...

Ekran się rozjaśnił i po chwili ujrzałem postać. Filmował tego człowieka w ten sposób, że widziałem tylko górną część ciała, a raczej jego kontury, bo było oświetlone od tyłu jakąś mocną lampą. Dawało to taki efekt, że na jasnym ekranie widziałem jakąś sylwetkę, jakby wyciętą z czarnego papieru.

- Przesłuchanie numer 13, w sprawie Jeźdźców Apokalipsy. Obiekt znany pod pseudonimem Deat(c)hClaw. Wytłumaczono już panu, czym są Jeźdźcy Apokalipsy, tak?

- Tak! – odpowiedziałem po raz trzynasty...

- Mam prawo podejrzewać, że miał Pan z nimi jakieś kontakty. Ich filozofia opiera się na licznych wizjach apokalipsy obecnych w dzisiejszej kulturze. Z naszych wiadomości wynika, że Pańska działalność dotyczyła spraw związanych z tą tematyką. Czy nasze informacje są prawdziwe?

- Jak najbardziej...

- Zaczniemy więc od tego, kiedy pierwszy raz zetknął się Pan z tak zwaną „sceną post-apokaliptyczną”?

- Miało to miejsce około pięciu, może sześciu lat temu. W moje ręce trafiła gra komputerowa „Fallout 2”. Postanowiłem zrobić stronę internetową o tej grze – „Fallout 2 Corner”. Chciałem wy badać, czy nie ma więcej takich stron. Wtedy pierwszy raz uświadomiłem sobie istnienie sceny.

- Jakie strony w tamtym okresie mogły się pochwalić największą popularnością wśród internautów?

- Były to: „Trzynasty Schron” i „Sierra Army Depot”. Potem jeszcze „Vault Dweller’s Home Page”. Było jeszcze takie forum – „Tytan”. Wtedy dużo pisało się tam o „Falloutcie” i ogólnie o klimatach post-apokaliptycznych. – tą odpowiedź

znałem już na pamięć.

- Ale „Tytan” już nie jest polskim centrum sceny post-apokaliptycznej. Czemu?

- Przecież wiecie, do cholery!

- Prosimy jednak, by nam to Pan wytłumaczył.

- Pojawiło się inne forum – „SHAMO”. Jego założyciele nadali mu nazwę „Fallout Community”, co znaczy mniej więcej „Społeczność Falloutowa”. Po krótkim czasie ludzie z „Tyтана” przenieśli się właśnie na „SHAMO”. Doszli nowi i wszystko się rozrosło. Teraz jest to chyba największe forum o klimatach post-apo. Na początku jednak tak nie było. Wcześniej skupiało się tylko na grach z serii „Fallout”.

- Rozumiemy – to oni jednak potrafią kojarzyć. Szczerze w to wątpię. Gdyby było tak, jak mówi, nie byłoby mnie już tutaj – Wspomniał Pan wcześniej o stronie internetowej, której jest Pan autorem. Może Pan powiedzieć o tym coś więcej?

- Nie miałem pojęcia o HTMLu, ale udało mi się zrobić stronę, korzystając z różnych kursów. Nazwałem ją „Fallout 2 Corner” i umieściłem w sieci. To wszystko.

- Na początku nie cieszyła się dużą popularnością, tak?

- Oczywiście, że nie! To była nowa strona. Ale po jakimś czasie ludzie zaczęli się tym interesować. Podsyłali teksty. Zdobyłem współpracowników. Teraz jest znacznie lepiej.

- Co jeszcze było w tamtym okresie charakterystycznego na scenie post-apokaliptycznej?

- Były różne ziny. Pierwszym była „Krypta 13”, ale w niej były teksty tylko o „Fallout”. Później pojawił się „Radiated”. W nim były już recenzje o filmach post-apo, książkach i innych rzeczach. Potem było „Fallout Fraction”, znów raczej tylko o „Fallout”, a teraz jest jeszcze „Reaktor”. Ten traktuje o ogólnie pojętym post-apo.

- Czy miał Pan coś wspólnego z któryś z tych magazynów internetowych?

- Kiedy zaprzestano wydawania „Radiated”, po pewnym czasie padł pomysł, by go wskrzesić. Byłem w grupie osób, które chciały to zrobić. Niestety niewiele z tego wyszło. Obecnie jestem jednym z redaktorów „Reaktora”.

- Zapomniał Pan o jeszcze jednym przedsięwzięciu mającym podobne założenia, jak wymienione wcześniej magazyny internetowe. Proszę nam wyjaśnić, co to było. – nie zapomniałem. Ta sytuacja powtarzała się na każdym

przesłuchaniu. Wszystko odbywało się schematycznie. Przynajmniej z mojej strony.

- Była to „Polska Biblia Fallouta”. Mieliśmy tam tłumaczyć ludziom problemy i tajemnice związane z grą w „Fallouta”. Dostarczać im tekstów... Wyszło kilka numerów, potem pomysł padł.

- Użył Pan słowa „Biblia”. Czy według Pana, treść tej „Biblii Fallout” mogła dać początek ideologii Jeźdźców Apokalipsy?

- Nie, do cholery! Słowo „Biblia” oznaczało tylko tyle, że jest to źródło wiedzy o „Fallout”. Tak samo zresztą, jak anglojęzyczna „Fallout Bible”, na której się wzorowaliśmy.

- Rozumiemy. Czy to wszystko, co pamięta Pan sprzed kilku lat?

- Tak. Nie miałem wtedy stałego dostępu do Internetu, więc czasem nie byłem na bieżąco.

- Pominął Pan chyba jedną rzecz. Mam na myśli „Sagę Fallout DVD”. – kiedy oni się zorientują, że odpowiadam na pamięć i za każdym razem będę o tym „zapominał”?

- Po ukazaniu się „Fallout Tactics”, postanowiono wydać wszystkie części serii na jednej płycie DVD. Duży udział mieli w tym ludzie z „Trzynastego Schronu”. Dzięki nim znalazło się tam dużo dodatków dotyczących tych gier. Ja też miałem propozycje współpracy od wydawcy, ale wspomniany wcześniej brak stałego dostępu do Internetu uniemożliwił mi nawiązanie współpracy. Gdyby stało się inaczej, dodatków byłoby więcej.

- Rozumiemy. Ma pan coś do powiedzenia na temat dzisiejszej sytuacji panującej na scenie post-apokaliptycznej?

- Mam wrażenie, że zainteresowanie ludzi trochę się zmniejszyło, a już na pewno ich zapal do pracy. Kiedyś robili nawet byle co, byle robić. Efekty nie zawsze były zadowalające, ale ludzie chcieli działać. Teraz sytuacja jest trochę inna. Niewiele coś robi, ale efekty ich pracy są całkiem obiecujące i co najważniejsze nie kończą się na kilku pustych słowach. Przykładem mogą być „Afterfall” i „Forlorn World”.

- Spotykał się Pan kiedyś z innymi osobami związanymi ze sceną post-apokaliptyczną?

- Takich okazji nie było wiele. Czasami organizowano jakieś spotkania, zjazdy, ale zawsze miały one charakter lokalny. Dawno temu próbowano zorganizować takie ogólnopolskie spotkanie, ale pojawiło się na nim tylko kilka osób – znajomych. Jednak od pewnego czasu jest

organizowany konwent post-apokaliptyczny – „OldTown”, który mam szczęście współorganizować. Pierwszy odbył się w 2005 roku, później w 2006...

- Czy był Pan kiedykolwiek na „OldTown”?

- Tak. Na wszystkich edycjach. Jestem przecież współorganizatorem.

- Czy widział Pan tam kogoś, kto mógłby być członkiem Jeźdźców Apokalipsy, lub mieć coś wspólnego z tą organizacją?

- Nie! Dowiedziałem się o nich dopiero od Was!

- To wszystkie pytania, jakie chcieliśmy Panu zadać. Czy chciałby Pan się czegoś od nas dowiedzieć? – musieli wiedzieć, o co ich zapytam. Pytałem o to za każdym razem...

- Kiedy mnie stąd wypuścicie?

- Jeśli będzie to możliwe, zostanie Pan o tym poinformowany. Na razie możemy jeszcze potrzebować Pana zeznań - ... i zawsze otrzymywałem tę samą odpowiedź.

Czarna postać usunęła się poza zasięg filmującej ją kamery. Do celi wszedł jakiś mężczyzna i wyłączył telewizor. Następnie uwolnił moje ręce, z krępujących je więzów i położył na kolanach miskę z czymś, co przypominało owsiankę. Od czternastu dni dostaję do jedzenia to samo. Mężczyzna wyszedł, zamykając za sobą drzwi. Później tu wróci, by uwolnić mi nogi, bym mógł pospacerować trochę po celi. Gdy się trochę rozruszam, znów mnie zwiążą. A jutro zapewne czeka mnie kolejne przesłuchanie. Identyczne, jak to, które odbyło się przed chwilą...

Deat(c)hClaw

# OldTown 2006

Długo wyczekiwany przez wszystkich sezon handlowy w Oldtown dobiegł końca. W jego trakcie to niewielkie miasto, położone na ruinach starej bazy wojskowej nawiedziła cała zgraja wszelkiej maści wojowników, najemników, handlarzy, nomadów, a także pospolitych szczurów pustynnych. Każdy z nich chciał przy okazji ubijania interesów, których w Oldtown nie brakowało, uszczknąć dla siebie jak najwięcej, bez względu na koszty, jakie trzeba było często ponieść. Chociaż co roku w Oldtown pojawiają się nowe twarze, bez problemu można było znaleźć ugrupowania i osoby, które od lat utrzymują swą silną pozycję. Nie wszystkim jednak szczęście dopisało w równym stopniu, często jedni bogacili się kosztem innych.



Prezes likwiduje niezależnego handlarza

Tak też było z The Flying Caravans, którzy czując się pewnie w Oldtown niemalże zmonopolizowali cały handel. Już pierwszego dnia udało im się, rzekomo dobrowolnie, przekonać nowoprzybyłych handlarzy, aby się do nich przyłączyli. Niedługo po tym ich pierwsza karawana została zaatakowana przez Bandę Raiderów, (o których na pewno wspomnimy w dalszej części tego przydługiego wywodu). Dość powiedzieć, że karawana wróciła niemal nietknięta, jednak kierownictwo tj. Consigiere oraz Xweet wyciągnęło z tego wnioski i kolejna karawana, która wyruszyła następnego dnia, chroniona była przez świeżo sformowany oddział najemników zwanych Bounty Hunters, którzy w niejednym zdarzeniu w Oldtown maczali swe łapy. Choć nie wywiązali się w pełni ze swego zadania, karawany dotarły bez przeszkód. Wszystko byłoby pięknie i fajnie, gdyby nie fakt, że kierownictwo karawan zapomniało o wypłacie żołdu dla swych ochroniarzy i kupców. Część z nich przeniosła się do innych frakcji, zaś inni, wiedzeni chęcią zysku, zorganizowali konkurencję dla karawan. Punktem zwrotnym było rozpowszechnienie materiału filmowego,

na którym zarejestrowano egzekucję jednego z niezależnych kupców przez członka 5 sekcji Flying Caravans. Nagranie to zostało upublicznione i udostępnione do wglądu niemal wszystkim zgromadzonym w Barze. Reakcja mieszkańców, podburzanych dodatkowo przez osobników, którym widocznie bardzo zależało by FC zniknęło z Oldtown na dobre, była nad wyraz dosadna – w mieście doszło nieomal do linczu Karawaniarzy - stoisko zostało rozbite, a ściśle kierownictwo pojmane. Przed samosądem uchroniła ich tylko zdecydowana postawa Szeryfa wspomagane przez najemników, który cudem uspokoił wzburzony tłum, a Karawaniarzy w świetle istniejących dowodów (jak się później okazało, ich autentyczność nie była w 100% pewna) wtrącił do więzienia miejskiego, gdzie mili czekać na sprawiedliwy osąd przez członków Zarządu miasta. Mimo dokładnych wart, jeden z Karawaniarzy uciekł potajemnie z Aresztu korzystając z pomocy Zakonu Świętego Płomienia. Zbieg ten udał się wprost do tajnej bazy Raiderów, gdzie udało mu się dojść do porozumienia, w wyniku którego ostatniego dnia wydarzyło się coś, czego nikt się nie spodziewał – te wydarzenia zostawmy sobie jednak na koniec.

W wyniku tegorocznych wydarzeń w Oldtown wiele ze swej reputacji obrońców pustkowi utracili Oldtown Rangers. Szeryf miał poważne problemy ze znalezieniem ludzi chętnych do ciężkiej i niewdzięcznej służby, zresztą mało było takich, którym można było zaufać w tej kwestii. Te i inne czynniki (m. in. notoryczne opilstwo Szeryfa) spowodowały, że do Oldtown Rangers zaciągnęło się zaledwie kilka osób. Teoretycznie miasto powinno być zdane na łaskę Raiderów, jednak tu z pomocą przyszli po raz kolejny najemnicy z quasi-militarnej, niezależnej formacji SGS Stargardtown, którzy, dzięki swej liczebności, byli w stanie zapewnić bezpieczeństwo przez kilka najgorętszych dni w Oldtown. W międzyczasie wykonali też kilka ważnych zadań pomagając w odnalezieniu procesora do oczyszczania wody w barze, za co zostali też odpowiednio wynagrodzeni. Nadszedł jednak ten dzień, kiedy ich dowódca zarządził wymarsz do innego miasta – prawdopodobnie znaleźli lepiej płatne zajęcie. Wprawdzie zostawili jednego ze swych ludzi w charakterze obserwatora, jednak, prawdę mówiąc, w mieście ostał się ino Szeryf wraz ze swoim zastępcą i garstka cywilnych ochotników. Podczas patrolu na płycie lotniska doszło do kilku starć z bandą Czahi, którzy napadli



Pip  
Boy  
2000

PROMOCJA!!!

Nabądź swojego własnego Pip-Boya za jedyne 1999,99 kapsla!

- ◆ Osobisty notatnik.
- ◆ GPS.
- ◆ Moduł video.
- ◆ Wbudowane gry.
- ◆ Efektowna obudowa w zielone groszki.

Kup już dzisiaj za jedyne

**1999,99 KAPSLA**

Plus koszty wysyłki, cena nie obejmuje opakowania. Promocja do wyczerpania zapasów.



handlarza zabierając mu część starego przedwojennego ekwipunku. Szeryfowi udało się odzyskać nieco sprzętu oraz stare taśmy, które, jak się okazało, były łakomym kąskiem dla niemal każdej frakcji w mieście. Wkrótce po tym Szeryf opuścił miasto (plotkowano, iż udał się wraz z oddziałem SGS na poszukiwanie lepszego zajęcia niż pilnowanie bezpieczeństwa w Oldtown), a jego obowiązki przejął jego zastępca Erkh. Nie wykazał on się jednak wystarczającym kunsztem dowódcy, gdyż zdarzyło mu się zasnąć w kulminacyjnym momencie, który zaważył na przyszłości Oldtown Rangers – szczegóły na końcu naszej opowieści.

Banda okolicznych Raiderów, z początku lekceważona przez wszystkich, dała się we znaki mieszkańcom. To już nie była grupka mętów pustynnych, lecz dobrze zorganizowana grupa dowodzona przez ludzi znających fach wojenny. Już pierwszego dnia udało im się wdrzeć do miasta, pojąć jednego z miastowych i tylko dzięki udanej akcji Szeryfa ze wsparciem B.o.B. udało się odbić jeńca. Raiderzy wycofali się, lecz mimo to udało im się zniszczyć bramę miejską, co już dało do myślenia o ich zamiarach. Co ciekawe, w międzyczasie udało im się wejść niepostrzeżenie do miasta, oszukać służby miejskie podając się za nowoprzybyłych i rozegrać partię pokera w barze Cat's Paw, którą oczywiście wygrali, kantując ile wlezie. Tu skończyła się jednak ich dobra passa – przez nieuwagę jeden z ich przywódców, niejaki Revrael, został pojmany przez Bounty Hunters i wystawiony na publiczne pośmiewisko na rynku w Oldtown. Dzięki swemu sprytowi zbiegł jednak z niewoli i począł przygotowywać swych ludzi do walki, zapewne mając w głowie plan srogiej zemsty na swych prześladowcach. Następnego dnia, podczas patrolu, znudzeni Raiderzy zastrzelili z premedytacją handlarza, zabierając mu część łupu w postaci tajemniczej głowicy oraz innych urządzeń, prawdopodobnie pochodzących sprzed Wielkiej Wojny. Rozochoceni tym sukcesem dalej prowadzili swe życie rabusiów, gwałcicieli i podpalaczy, a korzystając z okazji uprowadzili kobietę z miasta, za którą udało im się uzyskać pokaźny okup. Mając taki łup Raiderzy dla wielu frakcji stali się partnerem do pertraktacji, gdyż każdy był zainteresowany ich znaleziskiem. Udało im się nawiązać kontakt z KSGR oraz Zakonem Świętego Płomienia, lecz poprzestali jedynie na wstępnych targach i nic konkretnego nie zostało ustalone. Chcąc dowiedzieć się czegoś więcej o posiadanych przedmiotach wysłali na przespiesi dwóch ludzi do miasta, na niewiele się to jednak zdało, gdyż zostali oni rozpoznani i poturbowani przez Bounty Hunters oraz B.o.B. Wrócili żywi, choć w oplakanym stanie. Widząc bezcelność Raiderów i

bezsilność służb porządkowych, obywatele postanowili wziąć sprawy w swoje ręce, i wręcz wymusili zbrojną wyprawę na siedzibę Raiderów, mimo niesprawdzonych informacji co do jej położenia. Wyprawa ta, w której skład prócz ochotników wchodzili również ludzie z Bob, KSGR oraz Bounty Hunters, późną nocą wyruszyła w stronę siedziby Czahi, dysponując ciężkim sprzętem oraz chęcią mordy.



Raiderzy we mgle

Raiderzy nie byli jednak w ciemności bici i przygotowali się na odparcie ataku (któs ich ostrzegł wcześniej). Dzięki dogodnej lokalizacji długo i zacięcie bronili się przed chaotycznym ogniem przeciwnika. Zmęczeni długotrwałym oblężeniem napastnicy wycofali się nad ranem, zabierając swych zabitych i rannych. Raiderzy po tym wydarzeniu uwierzyli, że mogą rzucić miasto na kolana i czym prędzej zaczęli wprowadzać w życie swój plan. Udało im się sprzymierzyć z Zakonem Św. Płomienia, który zapewnił im schronienie i ukrycie w mieście, zaś KSGR zostało „przekupione” częściami z artefaktu, przez co nie stanowili dla Czahi żadnego zagrożenia. Kiedy udało im się rozbić patrol Rangers na drodze nieopodal miasta, było dla nich jasne, że nie ma już nikogo, kto może im przeszkodzić w osiągnięciu wymarzonego celu. Następnego dnia, wykorzystując fakt, iż wszyscy spali po olbrzymiej libacji, jaka odbyła się uprzedniej nocy w barze Cat's Paw, nie niepokojeni przez nikogo wtargnęli do miasta terroryzując mieszkańców, biorąc wszystkich w niewolę bez najmniejszego oporu (wspomniany wcześniej zastępca szeryfa spał jak niemowlę podczas tego ataku). Jedynymi, którzy stawili im czoła (jak to szumnie brzmi) byli członkowie niewielkiego oddziału B.o.B, którzy utrzymali swą pozycję kosztem zniszczeń w swej bazie. Raiderzy wkrótce zaczęli wprowadzać własne porządki i za kraty, z przeznaczeniem na egzekucję, trafiło wielu ludzi pełniących dawne ważne funkcje. Zwycięstwo absolutne? Prawie...a prawie robi wielką różnicę, i jak się miało okazać wkrótce, los zadzwonił ze zwycięzców.

We wszystkie wydarzenia zamieszana była tajemnicza organizacja zwana

Zakonem Świętego Płomienia. Kaznodzieja Szpon wraz z Inkwizytorami od początku krzewili jedyną słuszną wiarę na pustkowiach, zdobywając dzięki temu wiele informacji i zjednując sobie ludzi. W wyniku zamieszek oraz ogólnego napięcia panującego w miasteczku terroryzowanym przez Raiderów, doszło do serii spiek i zatargów z lokalnymi siłami porządkowymi oraz oddziałami B.o.B. Jako, że nowo przyjęci wyznawcy Świętego Płomienia skarżyli się na rzekome represje ze strony władz miasta, Zakon postanowił zabezpieczyć jakoś ich bezpieczeństwo. Nie mogąc zjednać sobie członków Rangers oraz BoB, Kaznodzieja postanowił poszukać sojuszników gdzie indziej. Kiedy doszło do linczu na Karawaniarzach, dał się umyślnie postrzelić w zamieszkach by dostać się do więzienia. Tam uwolnił jednego z Karawaniarzy, który opuścił miasto w jego przebraniu. Mimo problemów po pewnym czasie został odbity przez swego inkwizytora – okazało się jednak, że drugi z inkwizytorów wraz ze świeżo pozyskanym ghelem-wyznawcą zostali pojmani przez oddziały B.o.B. Podczas próby pertraktacji mających na celu ich uwolnienie, Inkwizytor został ujęty, po czym całą trójkę ogłuszono i załadowano do transportu zmierzającego w kierunku Tricity – bazy wypadowej B.o.B. Ludzie Bractwa popełnili jednak brzemienne dla nich w skutkach niedopatrzenie – nie upewnili się, czy zapakowani na paki aut Inkwizytorzy są martwi. Na jednym z wybojów na drodze, kilka mil za OldTown, przytomność odzyskał jeden z Inkwizytorów Zakonu który uwolnił z więzów wpierw siebie, a następnie swych kompanów, po czym ryzykując śmiercią wyskoczyli oni z pędzących ciężarówek. Niestety Ghul nie przeżył upadku, a sami inkwizytorzy wyszli z tego zdarzenia ostro poturbowani. Jednak obaj wieczorem tego samego dnia byli już z powrotem w mieście. Zaszli się w świątyni i wraz z Kaznodzieją planowali wydarzenia, które miały nadejść. Następnego dnia delegacja Zakonu Świętego Płomienia udała się potajemnie do kryjówki Raiderów, gdzie po długich i burzliwych rozmowach udało im się z nimi zawrzeć pakt o nieagresji i przyjąć sporo osobników w szeregi swego kościoła. Zaproponowali im również pomoc w zdobyciu miasta. Bardzo szybko, jeszcze tego samego dnia, doszło do kolejnego spotkania oddziałów B.o.B. z siłami Zakonu w postaci obu Inkwizytorów, tym razem w otwartym polu. Potyczka była bardzo zacięta. Na szczęście nikt nie ucierpiał, zaś rozejm zawarty pomiędzy pfc Gaberem, a Inkwizytorem entropem był niezbyt trwały. Ostatecznie inkwizytorzy udali się wraz z Raiderami do ich siedziby, aby z samego rana pomóc bandzie Czahi przejąć miasto. Kiedy się to już stało, w mieście zapanował pokój pod patronatem Świętego Płomienia – jednak

ten stan rzeczy nie mógł utrzymać się długo.



Brotherhood of Beer

Dwie paramilitarne organizacje przybyły do Oldtown niejako przejazdem, mimo to zostały wciągnięte w wir wydarzeń, a ich poczynania miały nierzadko wpływ na życie całego miasta. Mowa tu o Krzyżowcach Świętego Granatu Ręcznego, oraz Brotherhood of Beer. KSGR przybyło do Oldtown rzekomo w celu przegrupowania, jednak przy okazji zamierzali znaleźć tajemniczy artefakt zwany Świętym Granatem Ręcznym. W międzyczasie przyłączyła się do nich grupa najemników i zasiła tymczasowo ich szeregi, co dawało im mocną pozycję podczas wszelkich ewentualnych starć. KSGR jako pierwsi wysłedzili lokalizację bazy Raiderów, jednakże zachowali to w tajemnicy, a podczas wspomnianego już nocnego szturm objęli dowodzenie nad jednym z oddziałów. Dzięki późniejszym negocjacom z Raiderami udało im się nie tylko utrzymać z nimi neutralne stosunki, ale też odzyskać tajemniczy artefakt oraz część zidentyfikowaną jako zapalnik. Żaden z tych artefaktów nie okazał się jednak upragnionym granatem, jedynie stare taśmy mogły skrywać jakieś informacje na jego temat. Ostatecznie zostały one odnalezione w siedzibie Karawaniarzy. Zaś po zdobyciu od niejkiej Case czytnika taśm, KSGR odczytał wiadomości z holodysku, po czym płk Nes\_Naknish podjął decyzję o opuszczeniu miasta. Zanim jednak to nastąpiło, doszło do zawiązania nieformalnego sojuszu z Bob, mającego na celu współpracę w kwestiach poszukiwania artefaktu oraz wzajemnej wymiany ciekawych materiałów wywiadowczych. KSGR przekazał zbędne znalezione artefakty najemnikom, po czym opuścił bramy Oldtown, kierując się w stronę HQ – od tamtej pory ślad po nich się urywa.

Brotherhood of Beer pojawiło się w Oldtown wraz z okazałym stoiskiem pełniącym funkcję naprawczego. Bardzo szybko zaaklimatyzowali się oni w lokalnym barze, gdzie spędzili sporo czasu na debatach, zabawie i pijatykach. Stanęli jednak na wysokości zadania podczas szturm Raiderów na miasto i uprowadzenia zakładnika, zmuszając

przeciwnika do wycofania się i uwolnienia przetrzymywanego mieszkańca. Czynem tym zaskarбили sobie sympatię lokalnych ludzi, jednak mimo ich deklaracji, zachowywali się trochę dziwnie i cały czas można było odnieść wrażenie, iż tak naprawdę czegoś szukają w Oldtown. Przełomem okazało się zdarzenie z zastrzeleniem handlarza na pasie startowym, w wyniku którego Czahi weszły w posiadanie części zrabowanych artefaktów, zaś szeryf i jeden z jego ludzi odnaleźli resztę porzuconego łupu. Bractwo, dzięki swej sile i zbrojnej postawie, odzyskało część taśm oraz schematy techniczne tajemniczego urządzenia o nazwie Flux Capacitor. Skrybowie z działu inżynierskiego natychmiast zajęli się rozpracowywaniem znaleziska, jednak nie byli w stanie natychmiast ustalić przeznaczenia i budowy urządzenia. Kolejny dzień przyniósł ze sobą wspomniany już lincz The Flying Caravans, w wyniku którego, po zakończeniu zamieszek przy zabezpieczaniu terenu, bractwowe liczniki Geigera pokazały ponadprzeciętną wartość napromieniowania. Nie było innego wyjścia jak ewakuować ludzi z części skażonej, wysłać tam ekipę neutralizującą, której przewodził pfc Chilli. Następnego dnia udało się znaleźć i dezaktywować źródło skażenia, którym był ładunek z plutonem, który jakimś cudem znalazł się nieopodal siedziby karawan. Nie dane im jednak było cieszyć się tym znaleziskiem, bowiem do miasta zawitał, dosłownie trutując wszystko po drodze, patrol zwiadowców Czwartej Rzeszy. Sterroryzowali oni ludzi zebranych w barze i dopiero interwencja ciężkiego sprzętu Bractwa pomogła obezwładnić jednego z pół-ludzi, pół-maszyn Czwartej Rzeszy, który został natychmiast odtransportowany do analizy w bazie bractwa w Tricity. Podczas masowego nocnego rajdu na bazę Raiderów oddział Bractwa pełnił rolę wsparcia ogniowego z broni maszynowej i ciężkiej. Mimo, iż dywersyjny oddział Bractwa zdołał się zakraść na tyły bazy i wejść do budynku, na skutek odwołania akcji musiał się wycofać. Po suto zakrapianej imprezie w barze Cat's Paw, niemal całą załogę Brotherhood of Beer zmorzył głęboki sen i tylko wcześniejsze ostrzeżenie przez KSGR pozwoliło im przygotować się nieco do obrony. Brak wsparcia sprzętu ciężkiego oraz mniejsza liczebność doprowadziły do potężnej eksplozji w obozie Bob, w wyniku której ucierpiał sprzęt a także ludzie. Mimo wszystko obóz BoB pozostał nie do końca zdobytym bastionem w Oldtown, jednak, poza tym, władza Raiderów była niepodzielna. B.o.B. za plecami najeźdźców dobił targu z KSGR i odebrał od nich holodyski, na których znajdowały się dane techniczne i materiały pomocne przy budowie Flux Capacitora. Jak się okazało, te urządzenie

było nieoficjalnym celem B.o.B. podczas misji w Oldtown i została ona wypełniona niemal w 100%.



Bounty Hunters podczas ćwiczeń

Wszystkie opisane tu wydarzenia przyczyniły się również do powstania zupełnie nowych frakcji w Oldtown, które, korzystając ze sposobności, chcą zaistnieć w tej lokalnej społeczności i zdobyć w niej pozycję dominującą. Po obaleniu Karawan, część byłych pracowników została zatrudniona w nowopowstałej organizacji kupieckiej zwanej Łomiarzami, którzy, pod nieobecność, The Flying Caravans posiadali niemal wyłączność na handel wszelkimi dobrami w Oldtown. Założyciele nie ukrywali, iż zamierzają przejąć pałeczkę po FC, a wszelka konkurencja nie będzie mile widziana. Kolejnym ugrupowaniem, które zaistniało w Oldtown, była frakcja łowców głów – Bounty Hunters, którzy reklamowali się jako najemnicy od wszystkiego i nie ukrywali, że za odpowiednią ilość kapsli gotowi są odstrzelić lub schwytać każdego. Wiele innych organizacji skorzystało z ich usług, brali oni m.in. udział w polowaniu na Raiderów ze skutkiem pozytywnym, ochronie stoiska Flying Caravans oraz nocnym wypadzie na bazę Czahi. Wszyscy są zgodni, że za rok ich szeregi mogą się powiększyć o kolejnych zabijaków dysponujących bronią i mocną głową. Front Wyzwolenia Kobiet to spontaniczna, feminizująca akcja, która mimo niewielkiej liczebności, w imię zasad potrafiła zderzyć spodnie z niejednego Rangera (bez skojarzeń proszę – po prostu pozbawiły go dolnej części umundurowania).

Na sam koniec zostawiłem wydarzenie dnia ostatniego, kiedy to całe Oldtown znalazło się pod okupacją Raiderów. Większość ludności cywilnej została przy życiu, jednak wiele prominentnych osób, pełniących ważne funkcje w Oldtown uwięziono i, jak głosiły nowe władze, miała się odbyć ich publiczna egzekucja. Raiderzy zaczęli również ustalać własne porządki – dominującą pozycję zyskał sprzymierzony z nimi Zakon Świętego Płomienia i jego Inkwizytorzy, zrehabilitowano również II Consigiere Zwonimira i uwolniono Karawaniarzy. Ofiarą Raiderów nieomal padł natomiast

Ojciec Zarządca i zastępca szeryfa. Nieomal, bowiem tuż przed samą serią z karabinów, która miała pozbawić ich życia podczas, wspomnianej już, publicznej egzekucji, osoby pełniące funkcje plutonu egzekucyjnego skierowały lufy karabinów w... Raiderów, kładąc trupem kilku z nich. W wyniku tego zdarzenia, inspirowanego, jak się okazało, przez najemników związanych z KSGR oraz Bounty Hunterów, władze miasta zostały przywrócone. W całym zamieszaniu z miasta umknęli również ocalałi członkowie The Flying Caravans, którzy z pewnością nie oddadzą bez walki tak obfitego rynku jakim jest Oldtown. Dokonano egzekucji pojmanych przywódców Raiderów – jednakże w ogólnym zamieszaniu nikt nie zdemaskował dzielnego młodzieńca imieniem Monk, który dokończył dzieło swych towarzyszy z bandy Czahi eliminując kilka niewygodnych osób. Powiadają, że tylko on i kilka osób pozostało przy życiu i choć los zmusił ich do ponownej ucieczki z Oldtown, to z pewnością palają żądzą zemsty za śmierć swego herszta Smoq'a. Złomiarze, którzy zostali w Oldtown, muszą mieć się na baczności – od tej pory mogą mieć na pieńku nie tylko z The Flying Caravans, muszą również liczyć się z zagrożeniem ze strony Zakonników, bądź ocalałych Raiderów. Z pewnością będzie potrzebna im dobra ochrona. Na kogo się zdecydować? Bounty Hunters wolą bardziej korzystne finansowo zlecenia, ale są też najemnicy...a może Rangers wrócą do czasów swej świetności i zaprowadzą w końcu porządek? Jedno jest pewne – tego, co za rok zdarzy się w Oldtown podczas Sezonu Handlowego nie jest w stanie przewidzieć nikt, nawet tak doświadczony podróżnik jak ja. Mam tylko jedno marzenie - bym przeżył tę koszmarną podróż przez pustkowia i za rok zawitał ponownie do miasta, gdzie piwo leje się strumieniami, kobiety tańczą w rytm najlepszej muzyki, a ceny wszelkiego dobra nie mają sobie równych. Być tam i zostać na zawsze...

**MartEEnez**

\*\*\*

Kolejny raz Święty Płomień wezwał mnie, by wspomóc mieszkańców OldTown moim słowem. Tym razem jednak nie byłem osamotniony w moich poczynaniach, a same słowa nie wystarczyły...

Jak co rok, zbliżała się ta pora, podczas której nasze miasteczko odwiedzają tłumy istot szukających przygód, bogactwa i sławy. Ponieważ musiałem wypełnić pewne obowiązki wynikające z mojej przynależności do Kultu Świętego Płomienia, na kilka dni przed oficjalnym otwarciem naszej miejsciny dla przybyszów, znajdowałem

się wiele mil na południu od niej. Moich pomocników – Obrońców Wiary – Entropa i Szajby również brakowało w OldTown, ponieważ Kult miał dla nich jakieś zadanie specjalne, w zupełnie innym rejonie. Krzewienie wiary wśród mieszkańców miasteczka okazało się znacznie łatwiejsze, gdy przybyli w połowie ostatniego Okresu-Bez-Przybyszów. Nie mogłem pozwolić na to, by w tym roku osada przywitała nowoprzybyłych bez żadnego przedstawiciela Kultu. Szybko więc załatwiłem swoje sprawy i za całkiem dogodną cenę nabyłem pośród ruin dawnego o'Pola, u pewnej szalonej handlarki bilet na pociąg... Podobno przed wojną było ich na tych terenach pełno. Teraz jeździł tylko ten jeden. Osobnik, któremu udało się uruchomić ten skład był chyba najbogatszym człowiekiem na Pustkowi. Ja za to byłem szczęśliwy, że w miarę szybko będę mógł dotrzeć do OldTown...

Po nabyciu biletu oddałem się medytacjom, ponieważ do odjazdu miałem jeszcze około trzech godzin. Nie muszę chyba Wam mówić, jakie było moje zdziwienie, gdy po przyjeździe składu (który był opóźniony) okazało się, że wszystkie wagony są pełne. Wkrótce dowiedziałem się czemu – Bractwo Stali musiało szykować jakąś większą akcję, bo tym pociągiem rekruci wracali do swych bunkrów. Znalazłem sobie miejsce na korytarzu, między przedziałami i zasnąłem... Budziłem się co chwilę, bo rekruci potykali się o mnie w drodze do toalety (była ona jedną z wielu rzeczy w pociągu, które nie działały). Do dawnego Stargardu Szczecińskiego przybyłem ok. 6.00 rano i od razu udałem się w umówione miejsce...

Po wyjściu z pociągu nareszcie mogłem odetchnąć świeżym powietrzem. Tubylcy dziwnie na mnie patrzyli – ciekawe, co by zrobili, gdybym założył swą szatę rytualną... Nie czekając na to, aż ktoś w końcu zacznie zadawać pytania przeszedłem się kilkanaście metrów docierając do umówionego miejsca. Xweeta nie było jeszcze widać, więc wykorzystałem czas, by przyjrzeć się bardziej ludziom zamieszkującym miejscowe ruiny. Miejsce to, w porównaniu z OldTown, wyglądało dziwnie – budynki były w większości przypadków nienaruszone, ale ludność chodziła bez celu. Nie było tu takiej chęci i radości życia, jak w moim OldTown. Pomyślałem, że następnym krokiem Zakonu powinno być nawrócenie tych nieszczęśników. W tym momencie moje rozmyślenia przerwał znajomy kupiec Xweet. Przywitaliśmy się, oddałem mu część bagaży (byłem przy tym pewien, że już w OldTown policzy sobie kilka kapsli za pomoc) i udaliśmy się w stronę znanej na całym Pustkowiu miejsciny... Tak! Teraz dopiero poczułem, że jestem w domu...



OldTown tuż przed Porą-Przybyszów

Po kilku chwilach siedzieliśmy w jednym z niewielu sprawnych autobusów, które kursują w stronę OldTown. Czas na rozmowie szybko mijał. Dawno mnie tu nie było, więc mieliśmy co wspominać i co opowiadać. Po około pół godziny zobaczyłem stary drewniany płot z napisem „Festyn” i strzałką z grotem wskazującym lokalizację miejsca, które stało się dla mnie domem... Wysiedliśmy z autobusu i ruszyliśmy przed siebie. Czekala nas długa i męcząca droga, ale byłem szczęśliwy, że mogę znów iść pasem startowym byłego lotniska wojskowego...

Droga przez lotnisko zajęła nam niecałą godzinę. X twierdził, że wszyscy mieszkańcy jeszcze śpią – podobno w nocy zabalowali i trochę podtruli się napromieniowanymi napitkami. Miał prawie rację - przywitała nas cisza. Nie spała jednak jedna osoba – Revrael – człowiek, a może cyborg. Do tej pory nie wiem, kim był, ale musiał spędzić długie lata na Pustkowi. O sztuce przetrwania wiedział wszystko...

Przywitałem się z nim i poszedłem zostawić bagaż w schronach. W tym czasie mieszkańcy budzili się. Mogłem więc wreszcie przywitać się z dawno niewidzianymi przyjaciółmi: Ojcem Nadzorcą Rawdanem, Zwonimirem, Prezesem, Kivanem i resztą... Nie wiem, co pili, ale musiało być niezłe napromieniowane, bo cała okolica nosiła znaki buntu ich żoładków... Później dowiedziałem się, że napojem, który wywołał u nich chorobę popromienną był Grzaniec, który kupił u obwoźnego kupca. Nie wiedzieli, że był to napój bezalkoholowy – nie niwelował więc skutków promieniowania...

Dni miały nam na pracy. Przybyszów trzeba było przywitać w należyty sposób, a infrastruktura naszej miejsciny wymagała małego remontu, ponieważ spodziewaliśmy się sporej ich ilości.

Kilka dni przed przybyciem wędrowców odezwał się mój od dawna nieużywany komunikator. Przez chwilę nie wiedziałem, co wydaje ten melodyjny dźwięk w mojej kieszeni, ale szybko sobie przypomniałem tę melodię. Wygrywał ją komunikator KSGR... Była to rzecz, o której dawno zapomniałem, a nosiłem przy sobie chyba tylko z przyzwyczajenia. W pośpiechu naciśnąłem zielony guzik i

usłyszałem: „Tu pułkownik Nes\_Naknish. Bracie potrzebna mi Twoja pomoc. Mam dużo ekwipunku, którego sam nie wezmę. Potrzebuję pomocy – wiedział, tak jak ja, że okolice roją się od Raiderów – Jestem na pasie startowym...”

Krzyżowcy w OldTown! Szybko się zebrałem i pobiegłem pomóc pułkownikowi przedostać się z jego ekwipunkiem do miasta. W mojej głowie pojawiło się tysiąc myśli na temat tego, czego KSGR tutaj szukają... i tego, co będzie ze mną. Kontakt z Krzyżowcami Świętego Granatu Ręcznego straciłem kilka lat temu, gdy zostałem krzewicielem Wiary w tym miasteczku. Do tej pory Krzyżowcy się nim nie interesowali. Kiedy dotarłem do pułkownika siedział obok swoich pakunków. Przywitałem się niepewnie. On wziął na ramiona plecak, a ja do rąk torbę. Nie dziwię się, że sam nie mógł tego unieść. Oprócz rzeczy potrzebnych, by rozbić obóz miał, ze sobą 4 karabinki G36C – standardowe wyposażenie KSGR – oraz swoją snajperkę. Oznaczało to tylko jedno – Krzyżowców będzie więcej... W drodze do OldTown dowiedziałem się, co ich tu sprowadza i jaką ja mam odgrywać w tym rolę. Wybaczcie, że nie zdradzę Wam tych informacji, ale zostały zakwalifikowane, jako Ścisłe Tajne, przez Skrybów...

Dla mnie stało się jasne, że podczas tegorocznej Pory-Przybyszów będę służył nie tylko Świętemu Płomieniowi, ale również dowództwu KSGR. Oficjalnie współpracowałem jeszcze z Karawanami (których szefem był Zwonimir), ale przysięga lojalności związała mnie tylko z Zakonem i KSGR. Nawet nie wiedziałem jak to skomplikuje sprawy...

Moje serce uradowało się, gdy tuż przed Porą-Przybyszów powrócili moi pomocnicy. Nie byli sami. Towarzyszył im Abaddon (noszący dziwną skórzaną maskę) i Theya (która opuściła OldTown rok temu, zostawiając posadę kierownika baru Zocikowi). Przyznam się, że ucieszył mnie widok tej grupki... Dzięki łasce Płomienia siły Zakonu w tej części Pustkowie znów były zjednoczone.

Nazajutrz zaczęli zjawiać się pierwsi wędrowcy, a wraz z nimi reszta oddziału KSGR. Plan był prosty. Trzeba było zabrać się za nawracanie, tych, którzy nie przyjęli jeszcze Wiary. Jak to zwykle bywa, szybko znaleźliśmy nowych wyznawców. Pierwszym moim uczniem został Bofiro, wędrowny medyk. Potem dołączali kolejni. Święty Płomień jest zaprawdę potężny. Wraz z Obrońcami Wiary uzgodniliśmy, że wiara w miasteczku jest już na tyle silna, iż można przeprowadzić rytuał inicjacji, podczas którego powołamy nowych członków Kultu. Informacja o mającym się odbyć wieczorem rytuale obiegła miasteczko, ale Zakon nie miał czasu, by w spokoju się do niego przygotować.

Mieliśmy jeszcze coś do zrobienia w okolicy. Powiem tylko, że jedynie dzięki Świętemu Płomieniowi zdążyliśmy wrócić do OldTown na omówioną godzinę. Wierni już czekali przy ognisku, więc w asyście moich pomocników zaprowadziłem ich do Świątyni, znajdującej się w ukrytym schronie z osmalonymi ścianami. Wybraliśmy to miejsce, bowiem tutaj właśnie było widać potęgę Świętego Płomienia.



O. Deat(c)hClaw udziela ślubu

Gdy wszyscy już się zebrali, rozpocząłem rytuał. Najpierw wytłumaczyłem zebranym, czym jest Zakon i jaki jest nasz stosunek do Raidersów. Powiedziałem im, że naszym zadaniem jest jednoczyć ludzi, a najprostszym sposobem, by to osiągnąć jest zaprowadzić rządy najsilniejszej frakcji. Następnie poprosiłem uczniów o wystąpienie i przekazałem w ich ręce medaliony świadczące o przynależności do Kultu. Wtedy stało się coś, czego się nie spodziewałem...

Do świątyni wkroczyli niewierni – przekłóci Bounty Hunters – pod przewodnictwem Kobolda i Shafy. Swymi plugawymi ustami zaczęli nas oskarżać o głoszenie głupot i tworzenie sekty w mieście. Oskarżali nas! Przedstawiciele jedynej słusznej wiary na Pustkowie! Na szczęście Entrop z Szajbą szybko interweniowali i po burzliwej wymianie zdań niewierni opuścili świątynię. Ludność zgromadzona wewnątrz stała oślepiała, a ja uświadomiłem sobie, że może jednak nie będzie tak łatwo ich nawrócić.

- Widzę zatem, że nie przyjmiecie Świętego Płomienia dobrowolnie. Trudno zastосуjemy inne metody – rzuciłem przez ramię do tłumu, wychodząc z Świątyni. Udałem się do swego posłania i medytując obmyślałem plan nawrócenia tych zatwardziałców...

Następnego dnia stało się coś, co

znacznie ułatwiło mi zadanie i podjęcie decyzji, co do kolejnych działań. Wszystko zaczęło się popołudniu. Ludność miasteczka, mająca dość monopolu latających Karawan, pragnęła zlinczować rodzinę władającą interesami w mieście. Osobiście uważam, że wrogość mieszkańców w stosunku do Karawan podsycali potajemnie Złomiarze, którzy chcieli uzyskać możliwość handlowania w mieście. Z Karawanami trzymającymi łapy na wszystkich interesach nie mieli takiej możliwości. Rangersi również mieli swój udział w obaleniu rodziny Karawaniarzy. Siłą ich skuli i zamknęli w areszcie.

Nie mogłem na to pozwolić. W końcu współpraca z Karawanami przynosiła mi całkiem spore zyski. Z zamiarem uspokojenia tłumu udałem się w pobliże miejsca, gdzie odbywały się owe wydarzenia. Zebrał się tam już całkiem spory tłum, więc oddałem serię z mojego G36C, celując w niebo.

- Co chcecie zrobić z tymi ludźmi? Czy Wam zawniili? – zapytałem strażników pilnujących aresztu.

- Nie mieszaj się w to Kaznodziejo! Odejdź, bo będziemy strzelać!

Oczywiście nie zamierzałem odejść, bez satysfakcjonujących mnie wyjaśnień. Kiedy chciałem zadać pytanie, czy mogę porozmawiać z więźniami, poczułem ból u podstawy czaszki. To zdradziecki szeryf – Widgetex – podstępnie zaszedł mnie od tyłu, kolbą uderzając w kark. Padłem na ziemię i nim straciłem przytomność, zdążyłem jeszcze spostrzec, jak jakiś wierny, widząc, co się dzieje, ranił Szeryfa. Ten upadł obok mnie.

Po kilku minutach zostałem ocucony przez Bofiro. Gdy doszedłem do siebie, postanowiłem dokończyć to, co zacząłem. Udałem się w stronę aresztu i poprosiłem o możliwość widzenia się z więźniami. Powiedziałem, że mam im udzielić spowiedzi. Będąc już w środku, upewniłem się, że żaden, ze strażników nie interesuje się tym, co się dzieje w środku. Szybko zdjąłem moją szatę rytualną, rękawice i przekazałem Xweetowi. Ten od razu zrozumiał, co mam na myśli i ledwo wstrzymując śmiech, przybrał moje odzienie. Dzięki Świętemu Płomieniowi! Miał posturę podobną do mnie, więc po zaciągnięciu kaptura na głowę, wyglądał prawie, jak ja.

Z głębi celi oznajmiłem, że spowiedź dobiegła końca i chcę wyjść. Zaraz potem schowałem się, za Prezesem. Jakiś Ranger wszedł do środka i niczego nie podejrzewając wyprowadził X'a z aresztu. Ten po oddaleniu się, zniknął z miasteczka. Niektórzy mówili, że uciekł pasem startowym w stronę ruin Stargardu, ale jak sam mi później wyjawiał, ukrył się w siedzibie Raidersów.

Połowa mojego planu została zrealizowana. Teraz ja musiałem się jakoś wydostać. Na szczęście miałem przy sobie stare przedwojenne radio. Takie

samo miał Entrop. Technicy Zakonu zbierali różny złom i czasami udawało się im uruchomić niektóre egzemplarze. Takie radia były standardowym wyposażeniem oddziałów zakonnych. Bez zastanowienia włączyłem urządzenie i usłyszałem głos Entropa.

- Rangersi mnie aresztowali. Przyjdź, zrób tutaj małe przedstawienie.

- Za chwilę będę.

Drzwi do celi pilnował teraz tylko jeden Ranger. Gdy po chwili pojawił się Entrop, w pełnym uzbrojeniu, strażnik był tak zdumiony, że nim zdążył wykonać ruch, szybki cios młotem powalił go na ziemię. „Uciekaj!” - krzyknął Entrop. Rzuciłem się więc do ucieczki. Biegłem przed siebie w pobliże zarośla, a on próbował dotrzymać mi kroku. Miał trudniejsze zadanie, bowiem nosił ciężką metalową zbroję...

Korzystając z okazji areszt opuścił jeszcze Prezes. Miał przy tym wielkie szczęście, bowiem, gdy wybiegał, na miejsce przybywały już posiłki. Zatrzymały Zwonimira.



o. Deat(c)hClaw i Inkwizytorzy

Podjęliśmy z Entropem szybką decyzję – trzeba dostać się do obozu KSGR i tam szukać pomocy. Szajba nie mógł nam pomóc, bowiem po wspaniałej walce uległ liczniejszym Rangersom, którym pomagały BoB'y... Widocznie była to ich zemsta za moją ucieczkę. Szajba został wzięty w niewolę do obozu BoB'ów, a ja, z Entropem, po cichu próbowałem się przedostać do Krzyżowców. Potrzebna nam była broń, pragnąłem bowiem odbić Zwonimira, mszcząc się przy okazji za brak szacunku, jaki okazał mi Szeryf. Skradając się, natrafiliśmy na Nesa. Wy tłumaczyłem mu, co się zdarzyło, a on oddał mi swój pistolet, informując przy okazji, że KSGR nie będzie się na razie angażować – sytuacja całkowicie zrozumiała.

Trzeba było zebrać ludzi. Odnalazł nas Prezes, który dzierżył już swoją broń. Po chwili natrafiliśmy na Jabota – znanego ze swojego zamiłowania do bójek. Kiedy zorientował się, że jest okazja do postrzelania zaferował swoją pomoc. To jednak był zbyt mało – Rangersi strzelali teraz aresztu za pomocą wszystkich dostępnych ludzi. Dzięki Świętemu Płomieniowi pojawiła się Case

– jedna z pierwszych, która przyjęła oczyszczającą moc Płomienia. Poinformowała mnie, że Złomiarze wyrażają chęć współpracy z Zakonem, ale nie odpowiada im to, że planujemy uwolnić człowieka, który jest ich rywalem w interesach. Nie będę już tłumaczył, jak udało mi się ich przekonać, ale ostatecznie kilka osób od nich przyłączyło się do nas. Również Wierni mnie nie zawiedli. Dołączyli do nas m.in. Bofiro i Ghul.

Z taką grupą mogliśmy już ruszyć na areszt. Udał się główną drogą, odbijając trochę w bok od naszego celu. Następnie skręciliśmy, skradając się przez zarośla. Kiedy byliśmy około 5 m od strażnika pilnującego drzwi, otworzyliśmy ogień. Dwóch Rangersów padło od razu. Ja wskoczyłem na dach, gdzie Rangersi zbudowali niezłą osłonę z gałęzi, a reszta zajęła się uwalnianiem Zwonimira. Wtedy pojawiły się pierwsze posiłki. Dwóch pierwszych zdjąłem sam, strzelając z ukrycia. Usłyszałem krzyki dobiegające z celi: „Zwonimir wolny! Wycofać się!”. Zeskoczyłem więc i oddaliłem się nieco znikając w ciemnościach. Wtedy pojawiły się BoB'y, ze swoim RPG i tonami innego uzbrojenia. Ich przywódca Rhotax, używając swego megafonu oznajmił: „Raidersi! Poddajcie się, albo wszyscy zginiecie!” Myślał, że za atakiem na areszt stoją Raiderzy! Ta plotka rozeszła się później po całym OldTown, więc zakon nie był o nic podejrzewany.

Nie czekając na to, aż BoB'y spełnią swoje obietnice, udałem się do bu... baru. Później się dowiedziałem, że większa część grupy, która wraz ze mną atakowała areszt została pojmana...

To była długa noc. Wiele rzeczy trzeba było przemyśleć i podjąć odpowiednie decyzje. Zdawałem sobie sprawę z tego, że Zakon nie może otwarcie wystąpić przeciw władzom miasta. Nie mogliśmy też ich poprzeć. Byli po prostu zbyt słabi...

Rozwiązanie nadeszło dopiero rano, kiedy Entrop zaproponował złożenie wizyty w bazie Raiderów. To był świetny pomysł! Oni byli na tyle silni, by przejąć władzę w mieście. Gdyby do tego doszło, nie musielibyśmy się martwić o przyszłe konflikty.

Wyruszyliśmy więc. Mogliśmy wykorzystać pojazd Entropa, dlatego podróż nie była zbyt długa. Zatrzymaliśmy pojazd kilkaset metrów przed obozowiskiem Raiderów i dalej poszliśmy pieszo. Zauważyli nas zaraz po opuszczeniu pojazdu i widocznie nie wiedzieli, jak postąpić, bo biegali nerwowo. Oczywiście, kiedy znaleźliśmy się już na tyle blisko, by móc swobodnie rozmawiać, oznajmiłem im, że chcę rozmawiać z ich dowódcą. Nic sobie przy tym nie robiłem z łuf skierowanych we mnie i moich pomocników. Po chwili

pojawił się Smoq – herszt Raiderów. Zaproponowałem mu rozmowę na osobności. Zaprowadził mnie więc do pustego pomieszczenia, gdzie przedstawiłem mu moje plany i złożyłem pewne propozycje. Muszę przyznać, że jak na pospolitego barbarzyńcę okazał się nadzwyczaj inteligentnym człowiekiem.

Następnie wróciliśmy do reszty, by uzgodnić szczegóły. Ostateczne ustalenia były następujące: Raiderzy mogą przyjąć Wiarę, za co otrzymają błogosławieństwo Świętego Płomienia i wsparcie Zakonu. Rozdanie symboli wiary miało nastąpić wieczorem tego samego dnia. Za to następnego dnia jeszcze przed świtem Raiderzy mieli się przedostać do miasta i ukryć w Świątyni. Stamtąd w dowolnym momencie mogli uderzyć na obóz BoB'ów, ponieważ tylko oni mogli w obecnej sytuacji odeprzeć ich atak.



Egzekucja

Jak zostało uzgodnione, tak się stało. Wieczorem Raiderzy zostali przyjęci do Kultu, a później odbył się zaplanowany na tę noc ślub. Była to zaprawdę radosna i huczna impreza. W imieniu Świętego Płomienia połączyłem razem dusze dwójga zakochanych ludzi, zyskując tym samym nowych wyznawców. Po weselu oddaliłem się, by usnąć – rano zapowiadał się ciekawie.

Obudziły mnie wrzaski i wystrzały. To Raiderzy atakowali śpiących jeszcze BoB'ów. Mając na ustach okrzyk: „W imię Świętego Płomienia”, biegli strzelając, a w ich oczach widziałem gniew. Walka nie była długa. Obrońcy zostali albo wybici, albo wzięci w niewolę – miasto było nasze. Pojmano dawne władze i dowódców Rangerów. Skazano ich na najsurowszą karę. Egzekucja miała się odbyć wieczorem. Na szczęście Szajba nie stracił czujności mimo pozornego tryumfu.

Tuż przed egzekucją poproszono mnie o wypowiedzianie skazanych. Okazując przy tym mą pogardę w stosunku do nich, poprosiłem pluton egzekucyjny o rozpoczęcie swojej roboty. Skazani zostali ustawieni w rzędzie, a naprzeciwko nich stanęło kilku Raiderów, gotowych strzelać w każdej chwili.

Wtedy podszedł do mnie Szajba i szeptem oznajmił, że nie dojdzie do egzekucji – niedobitki Rangerów, BoB'ów i

SGS'u zjednoczyły swe siły. Ukryli się w zebranych tłumie, gotowi zaatakować w każdej chwili. Dopiero teraz zrozumieli, że razem są naprawdę potężni. Obstając nadal po stronie Raiderów ponieśliśmy klęskę. Szajba nie czekając na moją decyzję ustawił się z boku plutonu egzekucyjnego, mierząc potajemnie w jego kierunku. Smoq podniósł rękę i padły strzały. Jednak to nie skazani upadli martwi. Z tłumu wyskoczyli dawni stróże porządku strzelając w najeźdźców. Szajba zdjął kilka osób mających wykonać wyrok, po czym padł trafiony kulą. Starcie nie było dłuższe niż podstępny atak, który miał miejsce rano.

Zginęło wielu Raiderów, w tym ich dowódca, Smoq. Reszta uciekła w kierunku Pustkowi. Szajba został tylko lekko raniony. Rangerzy wraz z BoB'ami i SGS'em odzyskali miasto, zwracając władzę Rawdanowi. Porządek powrócił do OldTown.

Pora-Przybyszów dobiegła końca, domy opustoszały, życie zaczęło toczyć się tak samo monotonnie, jak kiedyś. A ja zastanawiam się nadal, czy podjąłem odpowiednie decyzje i czy zrobiłem naprawdę wszystko, by wzmocnić pozycję Zakonu. Mogę tylko czekać na następny rok, gdy rozpocznie się kolejna Pora-Przybyszów. Miasteczko znów się rozrośnie dając tym wszystkim istotom nadzieję, rozrywkę, możliwość przeżycia przygody i tą jedyną, niepowtarzalną atmosferę, którą zapamiętają do końca swojego życia – jakkolwiek długo miałyby ono trwać.

Dzięki Ci, który zechciałeś zapoznać się z moimi wspomnieniami. Do zobaczenia podczas następnego OldTown!

**o. Deat(c)hClaw**

\*\*\*

Życie lekkie nie jest... Szczególnie życie medyka. Od rana roboty tyle, że głowa mała. A najgorsze jest to, że mimo, że nie byłam jedynym medykiem w miasteczku, wszyscy chcieli do mnie. Wiadomo – kobieta. W miejscu o tak dużym stężeniu testosteronu każdy chce być, choć raz, troskliwie opatrzony przez seksowną sanitariuszkę. Niezależnie od tego, czy rana ma dwa czy trzy milimetry... Każda zawsze boli, krwawi, każdego trzeba pogłaskać... Do znudzenia, codziennie to samo... Fakt, czasem zdarzały się gorsze wypadki: a to ktoś oberwał siekierą w ramię i krwawił jak zarzynana świnka, a to komuś granat pod stopą wybuchł. Niestety, te miłe przerywniki zdarzały się zdecydowanie za rzadko. Jedną z przyjemniejszych chwil było, kiedy miasto opanowali moi ludzie. Spośród zwalów trupów trzeba było wyluskać co żywsze okazy i doprowadzić do stanu

używalności.

Kim są moi ludzie? A myślicie, że kim, aniołami miłosierdzia? Jestem jedną z Raiders! Za ładna, powiesz, za inteligentna. Hehe, do bycia Raiderem trzeba trochę w głowie mieć. Wyrwając się z bandy ludzi bliższych lub dalszych grobu, trzeba zorganizować porwanie, wyprowadzić trochę kapsli z miejscowej mennicy, przekazać kilka informacji ludziom w miasteczku. A wszystko tak, żeby nikt się nie pokapował. I do tego jeszcze działanie we własnej organizacji – Froncie Wyzwolenia Kobiet. Co z tego, że to przykrywa dla moich machlojek, pozory trzeba sprawić!

Fakt, było kilka wpadek. Na przykład, kiedy jakiś mieszkaniec podsłuchiwał moje tajne narady z szefem przez radio, albo ten taniec... Ja, przywódca organizacji mającej na celu wyzwolenie kobiet spod męskiego szowinistycznego ucisku, tańczyłam dla tej napalonej bandy w barze! Prawie naga! Na szczęście nikt nie był na tyle bystry, by mi to wytknąć. O niedomyślności mieszkańców świadczyć może chociażby to, że jako jedyna z Raiders przeżyłam egzekucję i odbicie miasta... Ba, ludzie byli zdziwieni nawet wtedy, gdy mówiłam im wprost całą prawdę. Tak zdziwieni, że nikt nie próbował wysłać mnie na łono Abrahama. Nawet funkcjonariusz Rangers, Martenez, który przeze mnie biegał bez spodni, bezwstydnie obnażając swą wątłą posturę.

Ale warto było się męczyć... Mało kto miał tyle wrażeń... A za rok... Heh, kto wie, co będzie. Może ja, niezależna kobieta, pozwolę dowodzić sobą mężczyźnie? Kompania Braci to kusząca perspektywa, daje złudzenie stabilizacji. A ja jestem tak zmęczona i muszę odpocząć, oj muszę...

**Ruda**

\*\*\*

Wielu myśli, że bycie barmanem w Oldtown to picie browara, pogaduchy z ludźmi, sprzedaż informacji i wieczna impreza. Generalnie zbijanie bąków i pierdzenie w stół...

Nic bardziej mylnego! Prowadzenie bu...baru w Oldtown to wbrew pozorom ciężki kawałek chleba. Cały czas czuje się jak lis pilnujący kurnika. Tyle piwa w jednym miejscu w zasięgu ręki. Wystarczy tylko otworzyć! Ale niestety muszę ciągle się pilnować. Klienci tylko czekają, kiedy się schleję i wtedy chętnie wyniosą mi wszystkie trunki z baru.

Do tego dochodzą ciągłe bójkę – bywa, że napięra się cała klientela. Nie wiadomo od kogo zaraz dostaniesz po mordzie i w dodatku może to być Twój najlepszy kumpel! Po tym całym syfie trzeba później posprzątać (łącznie ze sztywniakami, którzy dostali kosę pod zebra).

Szeryf Widgetrex zamiast pilnować porządku w mieście wciąż chodzi narąbany.

Raiderzy nie próżnują. Ostatnio bardzo sprytnie próbowali zwędzić mi kapsle z kasy. Byłem akurat na zewnątrz, jak zwykle sprzedając cenne informacje (zdaje się o ukrytych gdzieś w ruinach częściach do ruskiej glebogryzarki). Nagle zauważyłem dym wydobywający się ze środka. Po chwili jeden z Raiderów – Gambit wybiegł z torbą pełną kapsli. Rzuciłem się w pościg i po chwili obezwładniłem złodziejaszka. Jego kompana pojмали Bounty Hunters, natomiast główny sprawca został zabrany na tortury przez patrol BoB.

Do całego tego zamieszania dochodzą ostatnio kłopoty z zaopatrzeniem. Flying Caravans opóźniają się z dostawami, a ostatnio wyrosła im konkurencja w postaci Złomiarzy (zamiast handlować obie grupy walczą ze sobą). Szlaki handlowe są coraz mniej bezpieczne. A to ja muszę się tłumaczyć zdenerwowanym ludziom przychodzącym na piwko (dobrze, że zawsze chowam sobie skrzynkę na swój prywatny użytek).

Mam tego dość! Czas wyrwać się z tej dziury!



Barman Zocik i Raider Gambit

Zwłaszcza, że nadarzyła się okazja. BoBy często bywały w moim barze, miałem okazję nie raz pogawędzić z nimi przy piwku czy dwóch. Stacjonowali w Oldtown tylko kilka dni, ale tyle wystarczyło abym zdecydował się wyruszyć z nimi przez wasteland w kierunku Camp Rokutki. Doszły mnie słuchy, że moi dobrzy znajomi z Oldtown: MartEEnez i Ruda też noszą się z takim zamiarem.

Kto wie, może powrócę tu za rok, jeśli Hammer dopilnuje interesu i będzie do czego wracać...

**Zocik**

Zlot miłośników Fallouta OldTown 2006 odbył się w dniach 21 – 26 VII na terenie dawnego lotniska w Kluczewie k/Stargardu Szczecińskiego. Wzięło w nim udział 106. zlotowiczów, 13. organizatorów i około 10. osób ze wsparcia. Była to druga już edycja imprezy, która przyciąga uwagę coraz większej ilości miłośników klimatu post-apokaliptycznego.



## Łoża szyderców

## „GŁOWA KASANDRY”

Teoretycznie pisarz posiada olbrzymią władzę. Wykorzystując naprawdę imponującą ilość „narzędzi” może kreować i niszczyć światy. Jednakże nie wszyscy są w stanie w pełni wykorzystać swój potencjał twórczy i tylko niektóre z wielu ukazujących się książek można uznać za naprawdę interesujące czy wręcz przełomowe. Opowiadaniem takim jest z pewnością „Głowa Kasandry” Marka Baranieckiego, które jest najlepszym tekstem z całego zbioru o takim samym tytule.

Akcja rozgrywa się w wyniszczonym, zmienionym w wyniku wojny nuklearnej (i kilku innych czynników), świecie. Choć tekst ten powstał kilkanaście lat temu jego tematyka znów staje się popularna (motywy te pojawiają się zarówno w innych książkach jak i filmach czy grach komputerowych) i dość aktualna. Z pewnością nie miały wpływ na ten stan rzeczy ma obecna sytuacja na świecie. Podnosząca się z upadku cywilizacja to motyw wielokrotnie wykorzystywany w literaturze, wszakże daje autorowi duże pole do popisu przy jednoczesnym bliskim powiązaniu z obecnymi warunkami na świecie (dzięki czemu można np. umiejscowić akcję w ruinach znanego miasta czy oddać bohaterom do dyspozycji broń i pojazdy używane współcześnie itp.). Baraniecki z dużą wprawą prowadzi narrację i porusza wiele omijanych bądź zaniedbywanych zagadnień. Najważniejszym z nich jest chyba psychika ludzka i zmiany w niej, jakie dokonują się pod wpływem nowego otoczenia.

Głównym bohaterem opowiadania jest Teodor Hornic zwany Wielkim Łowcą. W siedzibach ludzkich uchodzi za człowieka-legendę, bohatera nowych czasów. Nie poluje on jednak tylko na dzikie zwierzęta. Przede wszystkim jego celem jest odnajdywanie i unieszkodliwianie pozostałych na Ziemi pocisków, które z niewiadomych przyczyn nie zostały odpalone podczas wojny (a mogłyby pod wpływem błędu komputera czy trzęsienia ziemi, co zniszczyłoby budowaną niemalże od podstaw cywilizację). Hornic, o ile właśnie nie rozbraja jakiejś głowicy chemicznej czy jądrowej, mieszka w swojej rezydencji, którą jest stara wojskowa baza. Jedynymi i dość rzadko pojawiającymi się gośćmi są piloci przylatujący do niego samolotami (oczywiście – są to nieliczne, niezniszczone podczas wojny,

egzemplarze). Główny bohater jest więc samotnikiem na polu z natury i konieczności, zaś jedynym jego stałym towarzyszem jest pies (alienacja i niebezpieczny tryb życia mają znaczący wpływ na psychikę bohatera). Celem i zarazem swego rodzaju obsesją Teodora jest znalezienie i niejako „zmierzenie się” z (w pewnym sensie już legendarną) Głową Kasandry uznawaną za najpotężniejszą broń, która w każdym momencie może zostać wystrzelona. Nie wiadomo dokładnie, kto i po co ją zbudował. Nie wiadomo też, jakiego rodzaju jest to głowica, gdzie się znajduje i czy w ogóle istnieje. Ale to właśnie Głowa Kasandry spędza ocalonym ludziom sen z powiek. A najbardziej dręczy Hornica pobudzonego instynktem myśliwego oraz chęcią unieszkodliwienia szatańskiej maszynierii. Właśnie wokół „polowania na głowicę” skupia się akcja opowiadania, choć pojawia się wiele mniej ważnych (aczkolwiek nie mniej interesujących) pozostałych wątków. Przygody i doświadczenia głównego bohatera są ciekawe i nie nużą czytelnika.

Treść „Głowy Kasandry” pełna jest zaskakujących zwrotów akcji. Niewątpliwą zaletą twórczości Baranieckiego jest wspomniana przeze mnie doskonale skonstruowana psychika bohaterów, sugestywność świata oraz kilka naprawdę ciekawych pomysłów (np. zmiana biegunowości ziemi, wiele „wstawek naukowych” bazujących na osiągnięciach z takich dziedzin jak chemia, biologia czy geologia przy jednoczesnym przedstawieniu ich czytelnikowi w sposób prosty i przystępny). W zależności od tego, ile dana postać ma lat, różne są sposoby postrzegania przez nią otoczenia. Urodzone w czasie wojny (lub już po niej) dzieci mają awersję do nauki. Nie wynika ona jednak z lenistwa czy chęci spędzania czasu na zabawie (nieletni w realiach postnuklearnych szybko dorodnieją i zajmują się takimi poważnymi zajęciami jak np. polowanie), a raczej z panicznego lęku przed „mroczną stroną wiedzy”, czyli wszystkimi osiągnięciami nauki które przyczyniły się do zniszczenia cywilizacji. Jednocześnie ci pełni obaw mali myśliwi wciąż są tylko dziećmi, więc czytelnika nie dziwi ani ich fascynacja Wielkim Łowcą ani też jego nowoczesnym wozem bojowym. Pojawia się też inna interpretacja biblii a nawet nowe wersje modlitw ułożone przez ludzi, którzy żyją w niegościnnych warunkach

(„Pobłogosław Panie te dary, abyśmy dzień dzisiejszy przeżyli w zdrowiu i siłach. Aby ślad promieniowania nie pozostał na tych produktach...” itd.). „Głowa Kasandry” pełna jest takich doskonale wyważonych scen. Nie mogę odbierać Wam całej przyjemności zapoznawania się z nimi osobiście, więc nie będę zdradzał za dużo. Dodam tylko, że sceny rozgrywające się na zamglonym polu oraz opuszczonym mieście to tylko kilka z bardzo wielu naprawdę dobrych i „klimatycznych” momentów w tekście.

Baraniecki doskonale wyczuł nie tylko nastroje wśród ocalałych ludzi. Bardzo dobrze radzi sobie z wymyślaniem wątków, które konsekwentnie prowadzi utrzymując napięcie na przyzwoitym, stałym poziomie. Kilka razy pojawia się coś niesamowitego, czego natury nie zna ani czytelnik, ani sam Hornic. I tutaj bardzo dobrym wyborem było zostawienie niektórych pytań bez odpowiedzi. Natomiast zakończenie jest tak zaskakujące i złożone, że długo nie da się go zapomnieć. Próżno tu spodziewać się istic Hollywoodzkich rozwiązań czy niespójnych i mało wiarygodnych motywów typu „deus ex machina”. Z jednej strony Baraniecki często sygnalizuje pewne rozwiązania, ale i tak czytelnik daje się wodzić za nos i nierzadko wywieść w pole.

Zbiór opowiadań „Głowa Kasandry” liczy sobie już osiemnaście lat, a ma w sobie więcej świeżości niż wiele obecnie wydawanych książek. Nie jestem w stanie udowodnić, czy późniejsi twórcy pracujący w różnych branżach rozrywkowych wzorowali się na niektórych rozwiązaniach Baranieckiego, ale pojawiające się chociażby w postnuklearnej fabularnej grze komputerowej „Fallout” dwugłowe krowy są mi dziwnie znajome... „Głowę Kasandry” bez wahania polecam każdemu miłośnikowi porządnej, ambitnej fantastyki. Natomiast dla wielbicieli „klimatu post apokaliptycznego” jest to po prostu pozycja obowiązkowa.

Saladyn  
25 II 2003

„Głowa Kasandry”  
Marek Baraniecki  
Krajowa Agencja Wydawnicza Rzeszów  
1985



## Inny wymiar Wastelandu

# CYBERPUNK 2200

Cyberpunk 2020 jest systemem już dzisiaj trochę zapomnianym. Stworzony w latach osiemdziesiątych, kiedy to rok dwutysięczny wydawał się odległą przyszłością, dla nas, którzy przekroczyliśmy już próg nowego millennium, może wydawać się wręcz śmieszny. Są jednak ludzie, którzy odnajdują w tym systemie coś ciekawego, coś dla siebie, coś interesującego.

Przede wszystkim jest to jeden z niewielu systemów, który w tak dużym stopniu wykorzystuje osiągnięcia techniki. Każdy z nas pewnie kiedyś marzył o cybernetycznych oczach z wbudowanym aparatem fotograficznym, czy cyberkończynach o niespotykanej sile. No dobra, może nie każdy, ale to kusząca perspektywa, prawda?

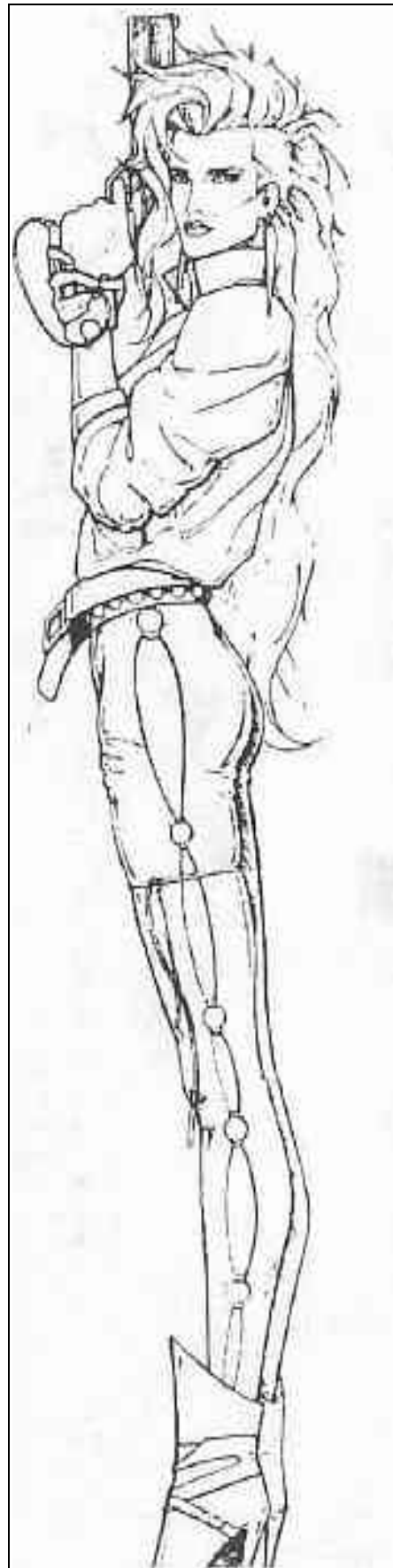
Co to ma wspólnego z post-apo? - spytaście. No właśnie... Niby nic. Świat Cyberpunka to świat u progu zagłady nuklearnej. Ale, jak możemy przeczytać we wstępie do polskiego wydania podstawki: „Tak długo, jak massdriver Tycho są gotowe do wystrzelenia skał na Moskwę i Waszyngton, prawdopodobnie nie będzie wojny atomowej, (...)”. Mamy miasta - mołochy, po ulicach których lepiej nie chodzić bez kamizelki kuloodpornej. Mamy gangi cyberoszołomów i narkotyki dostępne łatwiej niż żywność. Ale nie mamy apokalipsy. Nie nastąpiła gwałtowna zagłada... Co nam jednak szkodzi tę zagładę wywołać? W końcu każdy MG ma wolną rękę w tworzeniu świata, podręcznik nie jest czymś obowiązującym, jest tylko zbiorem wskazówek do kształtowania świata. Poza tym w świecie Cyberpunka miało miejsce kilka epizodów nuklearnych. Wszak w '93 kolumbijska mafia narkotykowa walnęła małą bombką taktyczną na Nowy Jork, w '94 w Pittsburghu ma miejsce słynny „wypadek” nuklearny, w '97 państwa środkowego wschodu: Iran, Irak, Libia, Czad i Emiraty Arabskie stoczyły małą wojnę nuklearną, została po nich atomowa pustynia, susze i inne kłęski żywiołowe w latach 1998 - 2000 zdziesiątkowały ludność Europy i Stanów Zjednoczonych, w 2012 zaraza przetoczyła się przez Chicago, a od 2018 roku toczą się wojny w Europie Środkowej...

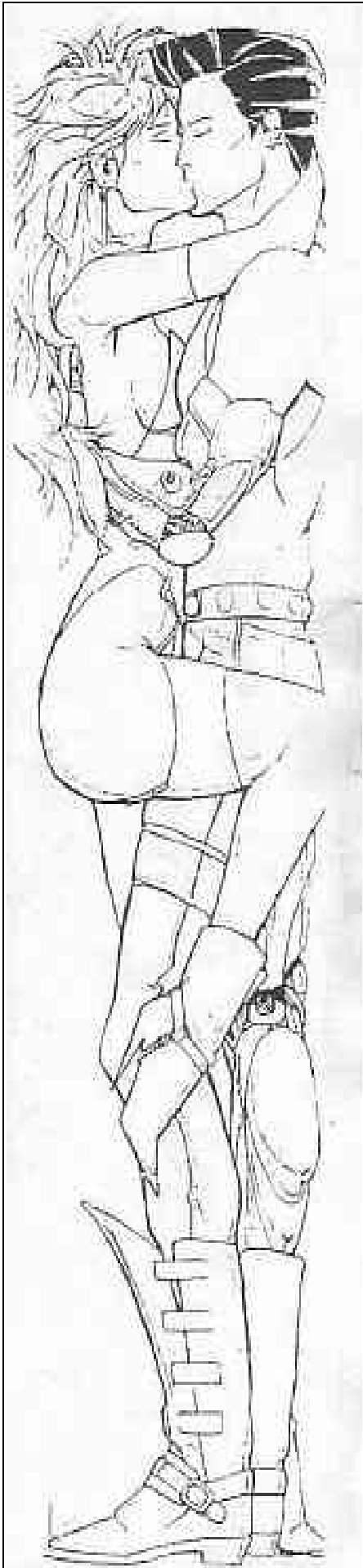
Jak wywołać zagładę w świecie Cyberpunka? Zaczniemy od posunięcia świata o, powiedzmy, sto osiemdziesiąt lat w przód. Czemu? Przetawiamy dwie środkowe cyfry w dacie i mamy Cyberpunk 2200! Broń atomowa ciągle była w pogotowiu, dlatego co zmyślniejsi ludzie i, oczywiście, korporacje, pobydowały schrony. Po co schrony? A jak chcesz grać w Cyberpunka, kiedy fala

uderzeniowa bomby atomowej zmiecie wszystkich potencjalnych graczy z powierzchni ziemi??? Możemy też wsadzić broń atomową w łapy korporacyjne. Co powiecie na Militech i Arasakę? Poprzytkali się o wpływy, Arasaka wystrzeliwuje głowicę w Waszyngton, gdzie swoją główną siedzibę ma Militech. Skąd mają głowicę? Kupili w Afganistanie, na przykład, co za różnica. Stany Zjednoczone się wnerwiają, no bo jak się nie wnerwić, gdy ktoś bombarduje stolicę? Leci bomba na Tokio, ale trochę pomyłona w obliczeniach wali w Kamczatkę. Ups! Teraz wkurza się Rosja i, jak to Rosja, wali głowicą, gdzie popadnie... Nietrudno domyślić się skutków takich działań. Co przezorniejsi, lub ci, którzy byli najbliżej, schodzą do schronów. Reszta się pali, topi, dezintegruje. Zapada atomowa zima...

I tu już można rozpocząć jakąś przygodę. A jaką? W świecie Cyberpunka powszechnym urządzeniem jest cyberdek, osobisty punkt podłączania się do Sieci. Czemu nie umieścić kilku w schronie. Sieć jest tak potężnym tworem, że nie może przestać istnieć, zmienia się tylko jej struktura. Teraz najważniejszymi miejscami są fortece danych poszczególnych schronów, czy to domowych, czy ogromnych, podziemnych miast korporacji. Znaleźć więc należy kilku chętnych netrannerów i sesja gotowa. Dostają do łapek cyberdeki, kilka programów i zadanie główne - niech to będzie złapanie kontaktu z głównym schronem korporacji. Niech to będzie schron EBMu w Londynie, a gracze powinni skontaktować się z siedzibą główną w Hamburgu, by dowiedzieć się, jak wygląda sytuacja. Wiem, netranning jest trudny i skomplikowany, to chyba najbardziej przekombinowana część systemu CP, ale ta swoista gra strategiczna może wciągnąć. Zaprojektuj fortece danych, z jakimi spotykają się netrannerzy. Niech przygoda odbywa się tylko w Sieci. Możesz też pomyśleć nad anomaliami, jakie zaistniały w wielkim bum. Czemu nie hiperrozwinęta AI, mordująca wszystko, co się do niej zbliży, którą trzeba unieszkodliwić, by wykonać główne zadanie? Pole do popisu jest ogromne!

Co jednak zrobić, gdy gracze nie palą się do netranningu, a koniecznie chcą zagrać w Cyberpunka post-apokaliptycznego? Rusz głową! Megakorporacje mają olbrzymi potencjał, więc czemu nie mogły zbudować olbrzymich podziemnych miast wraz z fabrykami czy laboratoriami? Umieść graczy w schronie Zetatechu w





Krzemowej Dolinie. Jak ma wyglądać takie podziemne mega miasto? Przypomnij sobie chociażby „Seksmissję”! Grupka przyjaciół, którym się nudzi zwiedzanie tych samych korytarzy. Jakiś rockman, nieformalny przywódca grupy, businessman jako menadżer, kilku solo - ochroniarzy, technik od sprzętu i netrunner tak, na wszelki wypadek. Zamiast businessmana menadżerem może być fixer, netrunnera może nie być wcale. Generalnie banda się nudzi, bo jak się ma nie nudzić gwiazda rocka gdzieś, gdzie nie ma sceny. A jeśli ta gwiazda ma zacięcie detektywistyczne? Rzuć im strzęp informacji, że w sektorze X poziomu Y coś złego się dzieje. Nikt tego nie powiedział oficjalnie, bo to teren laboratoriów Zetatechu. Co to może być? To już zależy od twojej inwencji - Zetatech produkuje między innymi cyberwszczepy. Niech to będzie jeden z „beta-testerów” takich wszczepów, któremu odbiło. Totalna cyberpsychoza! Nie ma Psycho Squadu, więc koleś/babka robi totalną rozwałkę cyberdłonią o sile nacisku szczęk trzystu pitbulli... Zawsze można zrobić z graczy bandę obiboków, którym korporacja w zamian za unieszkodliwienie delikwenta obiecuje osobne pokoje w schronie. Po spaniu przez dwa lata na pryczach po dwieście osób w sali to bardzo kusząca perspektywa. Dwóch - trzech solo, jakiś fixer, kilku nomadów oderwanych od reszty rodziny, która zginęła, może reporter...

Inny pomysł na przygodę? Rozdzielona rodzina nomadów, jedni w schronie A, drudzy w B. Gdzieś ktoś kiedyś powiedział, że jakiś-tam fixer w schronie C mówił, że pomiędzy A i B jest tajne przejście. Niech znajdą netrunnera, który skontaktuje się z tamtym informatorem. A potem? Niech znajdą to przejście, niech je przeżyją! A w schronie B niekoniecznie musi być druga część rodziniki, nieprawdaż?

Oczywiście należy się liczyć z pewnymi ograniczeniami, jeśli prowadzimy grę w schronie. Tam niestety Trauma Team nie może przylecieć swoim AV. Zawsze można jednak pokombinować z systemem komunikacji. Jeśli schron jest nieduży, Trauma Team może biegać na własnych nogach, jeśli to ogromny schron korporacyjny, dajmy im chociaż windy. To wymaga od Mistrza Gry wyliczenia czasu, jakiego potrzebuje piesza drużyna Trauma Team na pokonanie dystansu do gracza. Należy także się zastanowić, czy w danym schronie funkcjonuje jedna czy kilka stacji medycznych, czy może nie ma ich wcale (co wymaga od graczy większej ostrożności). Oczywiście w takim schronie dużo trudniej będzie o wykonanie nowej cyborgizacji, dlatego gracze muszą zastanowić się dużo wcześniej, czego tak naprawdę potrzebują w tej rozgrywce - czy oczu zmieniających kolor na zawołanie czy nogi z wbudowaną bronią...

Gra w schronie jest nieco inna od standardowej rozgrywki w jakimś mega mieście także z powodu przewartościowania świata. Być może pracownicy laboratoriów korporacyjnych wciąż dostawać będą swoją dółę, ale dla szeregowych mieszkańców schronu większe znaczenie będzie miał handel wymienny. Prócz tego straci na znaczeniu ten typowy dla tego systemu szpan. Po co komu skóra jaszczurki, jeśli nie ma co jeść? To także stwarza duże możliwości w kreacji NPCów. Wyobraźcie sobie załamana gwiazdę rocka, która ma zmieniające kolor i kształt oczy, paznokcie, które przemalowuje zależnie od humoru i wmontowane na stałe w pięty obcasy. Nikt jej już nie słucha, nikt nie wielbi, przymiera głodem zarabiając na życie własnym ciałem. Pozwól swoim graczom się z nią spotkać. Rotacja priorytetów i ideałów murowana!

Pojazdy tracą na wartości. Na pewno nie ma w takich schronach miejsca na szpanerskie bryczki, no, może lekkie motocykle do naprawde ogromnych schronów. To dobra wiadomość dla graczy nie posiadających dodatku „Maximum Metal”. Na pewno większą wartość ma lekka broń o niewielkim zasięgu, niż wielkie działa, które w wąskich przejściach mogą narobić więcej szkody niż pożytku, na przykład roznosząc w pył całą drużynę...

Wszystko to kwestia wyobrażenia sobie zaistniałych warunków i przekonania do nich graczy. Ci otwarci na nowe doznania się ucieszą, a zatwardziali wielbiciele cyberpunkowego pozerstwa... Heh, czemu nie przeprowadzić małego eksperymentu? Umieść fanatyków klasycznego CP w schronie tuż po wybuchu. Na pewno będą bardzo autentyczni w odgrywaniu postaci zamkniętych przed kilkoma dniami. Razem z rozwojem wydarzeń będą się uczyć działania na innym, nieznanym terenie. Jeśli się nie nauczą i sesja będzie szła topornie, zawsze możesz ich pozabijać... W końcu Ty tu jesteś Mistrzem Gry!

**Ruda**

*Artykuł ten jest wstępem do serii o post-apokaliptycznych możliwościach Cyberpunka. Kolejne zawierają będą konkretne modyfikacje mechaniki, gotowe przygody i dodatki historyczne.*

#### OGŁOSZENIE

Re(d)akcja poszukuje grafików!!!

Wymagania:

- chęci;
- umiejętności;
- możliwości.

Chętnych zapraszamy do składania swoich ofert na tablicy Reaktora na forum Shamo. Oferta powinna składać się z co najmniej trzech prac będących ilustracjami do któregośkolwiek artykułu z tego wydania „Reaktora”

## Fotoplastykon

# Covilhã i Krapkowice



*Rejon dawnego miasta Covilhã na terenie kraju znanego niegdyś jako Portugalia. Gmach fabryki jest ponurym pomnikiem minionej świetności tego miejsca.*



*Być może gwiazda na fasadzie budynku miała kiedyś symbolizować pomyślność. Dziś nikt już nie zna pojęcia pomyślności.*



*Budynki pozbawione szyb, oślepione falą uderzeniową, straszą pustymi oczodołami okiennic.*



*Elementy konstrukcyjne dawnej ściany wiszą w powietrzu jak upiorna układanka.*

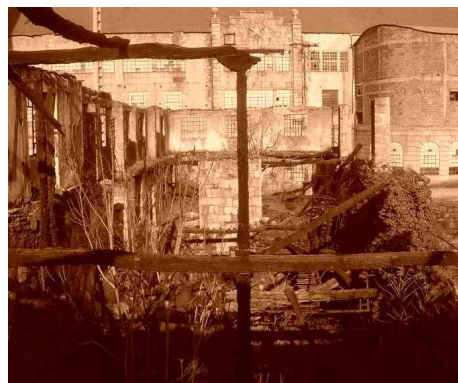


*Belkę piętrzą się niczym stos makabrycznych bierek.*





*Zmurszałe okiennice  
nie zdołały uchronić  
wnętrza przed  
atomową zagładą.*



*Widoczny na pierwszym planie  
krzyż dopełnia obrazu tego  
smętnego grobowca.*



*Pozostałości miejscowości  
Krapkowice. Kraj: dawna Polska.  
Opustoszałe zakłady papiernicze  
przetrwały eksplozję w niemal  
nienaruszonym stanie.*



*Trupia biel płytek i  
muszli kontrastuje z  
szarością leżących  
wokół gruzów.*

*Foto i opisy: Wofu*



*Wskazówkę czasomierza na  
wieży zegarowej upamiętniają  
godzinę wybuchu.*

# U HAROLDA

## HISTORIA RE(D)AKCJI

Historia, którą właśnie czytacie, będzie się rozgrywała w roku 2158. Dokładnie 81 lat po Wielkiej Wojnie, która doprowadzi do upadku naszej cywilizacji i sprawi, że Bill Gates zniknie z listy najbogatszych ludzi świata. Kto wie, może Windows też wyginie? W końcu pasożyty nie potrafią żyć bez żywicieli, a komputerów raczej dużo nie będzie. Silne wyładowania elektromagnetyczne występujące podczas eksplozji bomb jądrowych mają na nie zgubny wpływ...

Wróćmy jednak do naszej historii. Jak to zwykle bywa, powinniśmy zacząć od początku. Ale ja proponuje trochę inny sposób opowiadania. Zaczniemy więc od końca... Ciekawa koncepcja, prawda?

No więc, jeśli chodzi o naszych bohaterów, to na końcu wszyscy zginęli i żyli długo i szczęśliwie. Wiem, że to trochę dziwnie brzmi, ale tak było naprawdę...

A teraz posłuchajcie, jak do tego doszło...

Aha! Zapomniałbym. Pisałem o bohaterach tej opowieści, a nie zdradziłem, kim oni są... Na razie, żeby nie zostawić Was niedoinformowanych, powiem tyle, że będą to mutanty. I nie jakieś takie, byle jakie – z trzema rękami, pięcioma nogami, albo dwoma... Sami wiecie... To są, że tak powiem mutanty nietuzinkowe. Bez deformacji, ale ze zmianami, które umożliwiły im przeżycie w nieprzyjaznych warunkach, jakie panują na naszej planecie po Wielkiej Wojnie...

I nie mówię tutaj o promieniowaniu, braku wody lub zmutowanych zwierzętach czekających na to, by odgryźć Ci głowę, rękę lub... Sam wiesz co... W tym świecie jest niewyobrażalnie gorzej! Nie ma tu Internetu, a o McDonalddie lub czystej toalecie można tylko pomarzyć.

Zaraz! Była tam też taka jedna niezmutowana. Myślę, że najlepiej będzie rozpocząć całą opowieść od niej, bo jak to zwykle bywa, wszystko zaczyna się o tych normalnych... Ale czy ona była normalna? Raczej ciężko osądzić...

Dobra po tym przydługim wstępie trzeba wreszcie zacząć opowiadać...

Wspomniana już wcześniej niezmutowana Ogoniok siedziała za biurkiem w troszkę przyciasnym pokoiku, który był siedzibą jej prywatnej agencji detektywistycznej. Czasem znajomi mówili na nią Ruda, lub Rudzielec – wszystko przez włosy. Podobno ktoś się kiedyś o nie poparzył. Ale to raczej mało prawdopodobne, bo kiedy była w pobliżu, wiało raczej chłodem...

Kiedy sobie tak siedziała i nie robiła nic ciekawego, do pokoiku wleciała mucha. Pewnie ktoś ja wrzucił, bo każdy wie, że muchy nie latają. Kiedyś podobno latały, bo miały skrzydła.

Ruda szybko do owej skoczyła i przy pomocy lewej stopy, odzianej w ciężki wojskowy but wkomponowała owada (?) w posadzkę. Była szybka i zabiła bez zastanowienia. Wiedziała, że muchy są niebezpieczne. No, może nie one same, ale to, co może przyjść zwabione przez nie. Mowa tu o Teletubisiach! Podobno uciekły, gdy bomby uderzyły w studio nagraniowe. Teraz biegają po pustkowiu i żywią się tymi półkilowymi muchami, a gdy spotkają inteligentną formę życia od razu chcą się tulić...

Kiedy tak stała nad truchłem i dedukowała, poszukując w swym umyśle kogoś, kto mógłby jej życzyć tulenia, drzwi się otworzyły i do pomieszczenia wszedł Wolv, zwany Wilkiem. Przez ramię miał przerzucony jakiś kawałek materiału, albo ceraty... Podobnie, jak Ruda, Wolv też zawdzięczał swoje imię wygladowi. Przypominał raczej wilkołaka, ale na pewno wilkołakiem nie był. Co prawda mutacja spowodowała, że całe jego ciało jest owłosione, ma duże zęby i oczy, żeby wszystko lepiej widzieć, ale posiadał też umiejętność charakterystyczną dla kotowatych. Potrafił chować pazury w fałdach skórnych na palcach dłoni. Krótko mówiąc wyglądało to tak, jakby z jego dłoni wychodziły i chowały się ostrza, gdy tylko tego chciał...

- Co tam masz za obdarty kawał dywanu, Wilczku? – Ogoniok kolekcjonowała dywany, więc to, co znajdowało się na ramieniu Wolwa bardzo ją zainteresowało.

- To nasz nowy klient, Szefowo.

- A ja jestem jedyną niezmutowaną dziewczyną na tym świecie – skwitowała go, nie wiedząc, że ma całkowitą rację.

Trochę się zdenerwowała – kolekcjonowanie dywanów jest OK., ale gdy współpracownik próbuje Ci wmówić, że dywan chce Cię wynająć, to nerwy zaczynają puszczać.

Dywan się nagle poruszył i przemówił:

- Nie jestem dywanem, Zdzisiu na mnie mówią – następnie się nadał jak balon i, gdy napełnił się powietrzem, zrobił się na tyle sztywny, by móc się samodzielnie utrzymać na nogach.

- Mam dla Was zlecenie. Mój znajomy został porwany, myślę, że może być w niebezpieczeństwie. Podobno dorwał go ten wariat, Rawdan...

cdn.

Deat(c)hClaw

*listy do redakcji...* 

Droga Re(d)akcjo!

Mam pewien wstydliwy problem. Otóż... nie wiem jak to powiedzieć... brak mi... głowy. Próbowałem to ukryć, zakładałem atrapy, eksperymentowałem z różnymi obszernymi nakryciami, ale nic nie zdaje egzaminu. Ciężko mi się żyje z moją przypadłością. Koledzy patrzą na mnie z góry, śmieją się ze mnie, nazywają „półgłówkiem”. Dziewczyny nawet nie chcą na mnie spojrzeć. Jedna powiedziała kiedyś, że lubi szczerze porozmawiać z facetem w ośmioro oczu, a w sześcioro to nie to samo... Co mam robić?

Jednogłowy Brahmin

Drogi zmutowany Brahminie

Na wstępie przekazuję Ci, od całej naszej Red-akcji szczerze wyrazy współczucia. Życie bez jednej głowy musi być bardzo ciężkie - trudno być odmienicem, dziwadłem, wybrykiem natury, bublek genetycznym, wyrzutkiem społeczeństwa, pierwszym do odstrzału.. eee przepraszam, poniosło mnie.

Wprawdzie najprawdopodobniej tracę tylko czas odpowiadając na Twój list, (gdyż Twój właściciel zapewne już zauważył Twoje "braki" i na dniach pójdziesz pod topór), ale udzielę Ci kilku wskazówek, które być może (choć

wątpię) pomogą Ci w Twoim cierpieniu. Choć sposobów na ukrycie Twojego defektu jest sporo, to rozwiązanie jest właściwie tylko jedno: musisz znaleźć sobie prawdziwego przyjaciela, który zaakceptuje Cię takim jakim jesteś (najlepiej też jakieś dziwadło) - kto wie, może znajdziesz drugiego jednogłowego Brahminę?.. w końcu co dwie głowy, to nie jedna..hehe.. muehehe..hehe..

muahahahaha..ha.haha.a.. przepraszam, wiem: żart był brutalny - znów mnie poniosło.

Jeśli zaś chcesz aby całe stado Cię zaakceptowało, to również wyjść nie masz zbyt wielu - musisz zabłysnąć czymś w ich oczach, sprawić, by o Tobie mówiono z podziwem, musisz porwać się na czyn iście bohaterski, np: uratuj małe brahminiątko, złap Szpona Śmierci, albo rozgrom całą bandę Super Mutantów.. Wiem, nie jest to łatwe, ale odwagi powinien dodać Ci fakt, że Twój los i tak już jest przesądzony. Do dzieła!

Z poważaniem  
RadAkcja

\*\*\*

Szanowni Państwo.

Spotykam się ostatnio z dziwnymi komentarzami i pytaniami. Ludzie, których napotykam często pytają mnie o jakąś „Pasję”. Owszem, zdarza mi się zdenerwować, ale nie wydaje mi się, by było to aż tak widoczne. Bandzior, któremu odbierałem niedawno paliwo prosił mnie, bym wziął go na statystę <kto to jest statysta?>. Członkowie gangu, który ostatnio rozbiłem, pytali czy do twarzy byłoby im w rzymskich pancerzach... Wydało mi się, że mój pies rysuje łapą krzyże. Chyba popadam w paranoję. I doprowadza mnie to do pasji. Pomóżcie.

Maksymilian „Mad” Rockatansky

Szanowny Panie Mel..to znaczy Mad Maksymilianie.

Może to Pana zdziwi, ale mnie również wydaje się jakbym znał Pana od dawna. Gdy patrzę na Pańską fotkę w tej skórzanej kurtce bez rękawa, do złudzenia mi Pan kogoś przypomina.. hmm , ale do rzeczy - w końcu mam Panu pomóc a nie snuć teorie spisku. Myślę, że jedynym lekarstwem na Pańskie bólaczki jest ignorowanie. Tak, dobrze Pan przeczytał, niech Pan nie przejmie się tymi dziwnymi tekstami. Widocznie ludzie Pana z kimś mylą. Niech Pan zbywa ich półśłówkami, dając jednocześnie znaki, że nie ma Pan ochoty rozmawiać na ten temat - to

może być zabójcza broń na takich natrętów.

Hmm... kto wie? Być może, może Pan tą swoją bólaczkę w jakiś ciekawy sposób wykorzystać? Ponieważ całkiem inaczej sprawa ma się wówczas, kiedy rozmawia Pan z atrakcyjną kobietą (choć na pustkowiach o takie trudno). Takie małe nieporozumienie może być ciekawym tematem do zagajenia rozmowy.. I w końcu, być może dowie się pan czego pragną kobiety?. Mógłby Pan po raz pierwszy od wielu lat zacząć znów starać się o względy kobiet, okazując im swe waleczne serce.

Z ushamowaniem  
Zgred-acja

\*\*\*

Czołem Re(d)akcjo!

W krótkich, żołnierskich słowach: mam kłopot. Czuję się niezrozumiany i odrącony. Moi podwładni boją się mnie i nie chcą spędzać czasu w moim towarzystwie. Słyszałem nawet kiedyś bardzo brzydkie słowo, które jeden z nich wymamrotał pod moim adresem <już nie służy>. A ja jestem taki samotny. Czy oni nie widzą, że nazywając ich kretykami wyrażam sympatię? Że staram się mówić głośno i wyraźnie, żeby na pewno zrozumieli? Że jestem srogi, bo nie chcę, żeby ktoś miał do nich pretensje, że nie wywiązują się z obowiązków. Tak chciałbym się do któregoś przytulić. Ale gdy tylko się zbliżam i staram zagaic rozmowę, oni stają na baczność i odpowiadają „regulaminowo”. A ja tak bardzo potrzebuję czułości. Mamusia nigdy nie miała dla mnie dość czasu. Było nas siedmioro w jednym pokoiku w schronie. I mieliśmy tylko jednego pluszowego słonika.

Co mam zrobić by moi żołnierze mnie polubili?

Sarge

*(dziwnym zrzędzeniem losu list trafił do dowództwa jednostki, zanim jeszcze opuścił jej mury)*

Baczność!.. Spocznij!

Nie mazgać mi się sierżancie! W końcu, do ciężkiej cholery, jesteście żołnierzem! Zdaniem kierownictwa, widok krwi ghuli i mutantów uczynił z Waszego mózgu papkę i nie jesteście już zdolni do uczuć wyższych - zatem nie opowiadajcie mi tu bzdur!

Bierzcie przykład ze swojego przełożonego - Frankie to wzorowy żołnierz pozbawiony jakiegokolwiek litości i skruchy - wykonuje rozkazy bez mrugnienia okiem i nie zrzędzi co

chwile!

A tak prywatnie - jestem w stanie zrozumieć, że macie swoje potrzeby. Radzę Wam czasem pochwalić swoich podwładnych.. Samym wydzieraniem się nic nie zdziałacie, do tego czasem puśćcie do któregoś z żołnierzy oczko, poklepcie po ramieniu - a nuż się okaże, że któryś z szeregowców też jest ciot... ee... to znaczy będzie potrzebował "opieki" przełożonego.

Jednak na chwilę obecną jedyne, co możecie zrobić, to napisać podanie o przejście pieczy nad męskim chórem reprezentacyjnym Enklawy i wykazać się odrobiną cierpliwości, Sierżancie.

Baczność! Głowa do góry! Wypiąć klatę! Wciągnąć brzuch! .. Odmaszerować!

Sztab Dowodzenia Siłami Lądowymi  
Enklawy  
Protokół z przeprowadzonej  
rozmowy podpisał: Gen. Grigorij

**STOPKA  
RE(D)AKCYJNA**

Numer 2 „Reaktora” przygotował zespół redakcyjny w składzie:

**Ruda** – re(d)aktor naczelna, skład, korekta, teksty  
**Deat(c)hClaw** – zastępca re(d)aktor naczelnej, teksty, serwer  
**Wolv** – koordynacja, korekta, adiustacja, teksty, zdjęcia  
**Zdzisiu** – teksty  
**Święty** – teksty  
**Czechu** – teksty  
**MartEEenez** – teksty

Oraz współpracownicy:

**Abadon, Ange, Entrop, Grigorij, Saladyn, Zocik** - teksty

Specjalne podziękowania dla:

**Ame, Chrisa, Shafy, Ziola, Widgeta i Rawdana** za udostępnienie zdjęć z OldTown.

**Emileczki HiHi** za udostępnienie łącza i oprogramowania.

**Chcesz pisać do „Reaktora”?**

Nic prostszego! Prześlij swój tekst na co najmniej 4000 znaków (ze spacjami) na adres e-mail naczelnej (obledny\_ognik@o2.pl) lub koordynatora (wolv69@o2.pl) oraz krótki (4-5 zdań) list motywacyjny. Tekst ten musi spełniać jeszcze jeden warunek – musi być napisany specjalnie dla „Reaktora”, nie przyjmujemy tekstów publikowanych gdzie indziej. W e-mailu zamieść także swój numer Gadu Gadu w celu ułatwienia kontaktu. Może czekamy na Ciebie?

Re(d)akcja