



# REAKTOR



numer §4

polski zin postapokaliptyczny

V 2007

## Siedem grzechów głównych

W ciągu kilku ostatnich lat przeczytałem kilkadziesiąt opowiadań osadzonych w świecie Falloutów. (...) Zdarzają się teksty dobre, czy nawet wybitne, ale zdecydowana większość fanowskiej produkcji to teksty słabe, lub przeciętne. Zacząłem analizować przyczynę takiego stanu rzeczy i doszedłem do wniosku, że gros tych opowiadań wykazuje podobne, powtarzające się syndromy zaniedbania przez autorów. Syndromy te postanowiłem wyodrębnić i w miarę opisać jako „Siedem grzechów głównych Fallout fan-fiction (plus dwa poboczne)”.

Czytaj więcej na str. 17

## Organizacja państwowa w świecie postapokaliptycznym?

Gdy już spadną wszystkie bomby, promieniowanie opadnie do poziomu, w którym istota ludzka ma szansę przeżyć, pozostałości dawnych społeczeństw zapewne postanowią opuścić swoje bezpieczne schronienia i wyjść na powierzchnię. Aby przetrwać, będą zmuszone do współpracy, zaciągania zobowiązań, handlu, wzajemnej ochrony. Z czasem wyłonią spośród siebie organy, które będą podejmować istotne decyzje oraz prowadzić ogólną politykę w wielu dziedzinach. Chciałbym w poniższym artykule przedstawić wzajemne relacje pomiędzy poszczególnymi jednostkami a władzą. Organizacje państwowe wytworzą się wcześniej, czy później, to jest niemal pewne. Lecz jaki będzie ich kształt i czy będą przypominać te sprzed wojny? To już jest sprawa dyskusyjna.

Czytaj więcej na str. 26

## eden: it's an endless world

"Eden" łączy w sobie cechy postapokaliptycznej fantastyki bliskiego zasięgu, z elementami cyberpunku i rasowej science-fiction. Świat w nim opisany nie jest "nieskończony", ale raczej bezwzględny, okrutny i pełen cynizmu. Czyli taki, jaki nas otacza – jeśli tylko zdejmujemy z siebie "optymistyczne" różowe okulary.

Czytaj więcej na str. 29



## dziedzictwo fallouta cz. IV

*Słyszysz głos, potężny i spokojny.  
Zobacz – mówi – spójrz, to twoje życie.  
Odwracam się, widzę narodziny dziecka.  
Dziecko rośnie, staje się świadome.  
Jakie niewinne, jakie czyste.  
W pewnej chwili spotyka przyjaciela.  
Znam jego, a on zna mnie.  
I nagle coś ciemnego, ukrytego, ale  
ciężkiego wyczuwam.  
To dziecko jest zmieszane, słabe, waha się.  
Bierze cierń i wpycha go w plecy  
przyjaciela.  
Ten jednak tego nie zauważa.  
Odwraca się i spokojnie z uśmiechem na  
mnie spogląda.  
Nagle traci pewność w nogach, upada na  
ziemię,  
spogląda na mnie, jakby chcąc spytać  
"dlaczego?".  
Umiera – cierń był zatruty*

Czytaj więcej na str. 15

## za garść kapsli...

– Brachu... – dobiegł go od strony załuka czyjś głos. – Ej, brachu! Poratuj potrzebującego.  
Mężczyzna w prochowcu ledwie zaszczycił go spojrzeniem, nie zatrzymał się nawet.  
– Tak się składa, że na coś oszczędzam. – odpowiedział.  
Ćpun chwycił go za rękaw.  
– Brachu, daj parę kapsli na podróż do nieba.  
Mężczyzna odwrócił się, szarpnięciem wyswobodził rękę i zmierzył natręta wzrokiem.  
– Mogę cię wyprawić do nieba za darmo – powiedział, po czym odchylił połę prochowca ukazując kolbę pistoletu Desert Eagle, kaliber 44. – To by nam pozwoliło zaoszczędzić parę kapsli.  
Ćpun pokornie spuścił wzrok i oddalił się, jednak bez specjalnego pośpiechu.

Czytaj więcej na str. 04

# Spis treści

## Co tam, panie, na pustkowiu:

News.....	03
by Wolv	

## Opowieści z Krypty:

Za garść kapsli #1.....	04
by eden	
Zły dzień - akt IV i V.....	09
by Abadon & entrop	
Misja zakończona.....	13
by Kamilos	
Dziedzictwo Fallouta cz. IV – Cudowne Dzieci II.....	15
by Ange	

## Holodysk:

Siedem grzechów głównych Fallout fan-fiction (i dwa poboczne).....	17
by eden	
W poszukiwaniu energii elektrycznej na Pustkowiach.....	24
by Squonk	
Organizacja państwowa w świecie postapokaliptycznym?.....	26
by Czechu	
Odprawa Kwatermistrza #3 – G11.....	27
by Wolv	

## Recenzje:

Eden: it's na endless world.....	29
by Squonk	
Aleja potępienia.....	30
Tak oto kończy się świat.....	31
by Bio_Hazard	
Trash.....	32
by Ruda	
Sixty-Six.....	33
by Wolv	

## Fotoplastykon:

Hotel Wasteland.....	34
by eden & Wolv	

Jeśli chcesz zostać re(d)aktorem i uważasz, że jesteś osobą, której szukamy, prześlij próbkę swojej twórczości na adres e-mail [zinreaktor\[at\]gmail.com](mailto:zinreaktor[at]gmail.com).

Poszukujemy autorów tekstów i zdjęć, newsmanów oraz osoby znającej się na składaniu tekstu w formacie .pdf bardziej niż Naczelnia. Nie pytaj, co Reaktor ma dla Ciebie, tylko co Ty możesz dać Reaktorowi!

### STOPKA REDAKCYJNA

**Reaktor – polski zin postapokaliptyczny. Wszelkie prawa do tekstów posiadają autorzy. Kopiowanie i publikowanie bez zgody zabronione!**

**Redaktor Naczelnia i skład:** Ruda

**Zastępca Redaktor Naczelniej ds. Medialnych:** Deat(c)hClaw

**Zastępca Redaktor Naczelniej ds. Koordynacji:** Wolv

**Re(d)akcja:** Czechu, MartEEenez, Zdżisiu, Święty, eden

**Współpraca:** An\_ge, Abadon, entrop, Kamilos, Squonk, Bio\_Hazard

**Patronat Medialny:** Fallout Corner, Shamo



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

## Wstępniak

Witajcie Drodzy Czytelnicy!

Odnoszę dziwne wrażenie, że to nie ja powinnam pisać wstępniak do tego numeru, ponieważ nie uczestniczyłam za bardzo w jego powstawaniu... Z tego miejsca pragnę przeprosić Czytelników i Re(d)akcję! Cieszę się jednak, że nie najgorzej się spisaliście i miałam co składać.

W pracę Re(d)akcji aktywnie włączają się kolejni Czytelnicy. W tym numerze aż dwa artykuły autorstwa Squonka. Jeden z nich o tym, jak na Wastelandzie zaopatrzyć się w prąd (czytajcie uważnie, wszak niedługo OldTown), oraz pierwsza w historii Reaktora recenzja komiksu o przewrotnym tytule Eden (ciekawe co na to nasz re(d)akcyjny kolega). Kamilos także nas nie opuścił i możecie przeczytać jego opowiadanie pt. *Misja zakończona* w naszych *Opowieściach z Krypty*. Tam też pierwsza część dłuższego utworu edena - *Za garść kapsli*, kolejna cyklu *Dziedzictwo Fallouta* (tym razem w wydaniu An\_ge) oraz Wasz ulubiony *Zły dzień*, czyli „tragikomedia erotyczna z delikatną nutką dekadencji, w siedmiu aktach, prawie jak wierszem pisana”.

Tym razem na *Holodysku* art edena dotyczący pisania falloutowych fanfików, czyli kawał dobrej rady dla falloutomaniakalnych pisarzy. Nie zawiódł także nasz re(d)akcyjny publicysta, Czechu, dlatego możecie poczytać o organizacji państwowej w postapokaliptycznym świecie. No i oczywiście niezastąpiony kpl Wolvson przeprowadzi kolejną odprawę, tym razem na temat karabinka szturmowego G11.

W tym numerze nie zabrakło również recenzji. Bio\_Hazard poleca *Aleję potępienia* Rogera Żelaznego i *Tak oto kończy się świat* Jamesa Morrowa. Wolv odwiedził knajpkę *Sixty-Six* w Białymstoku, a ja pograłam z nieprzyjemnością w *Trash*.

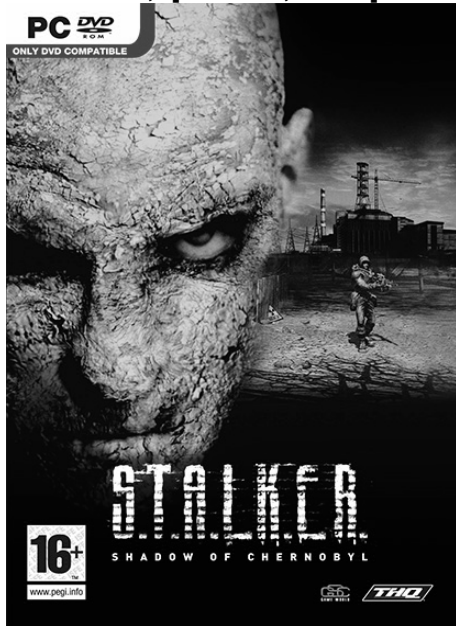
Nie zawiadą się fani *Fotoplastykonu*. Tym razem eden i Wolv współpracowali dzielnie, by zaprosić Was do Hotelu Wasteland. Nie wiem, ile gwiazdek ma ów przybytek, ale zdjęcia obejrzyć warto.

Ze względu na brak zainteresowania w tym numerze nie znajdziecie rozstrzygnięcia konkursu z poprzedniego numeru. Z tego samego powodu nie ogłaszamy także kolejnego.

Zapraszamy oczywiście do dyskusji na naszej tablicy na forum Shamo (<http://shamo.gry-online.pl/agora/>).

Redaktor Naczelnia  
**Ruda**

## Co tam, panie, na pustkowiu...



### S.T.A.L.K.E.R. już jest!

Od 13 kwietnia „S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl”, gra, która zyskała status kultowej jeszcze przed premierą, dostępna jest w polskich sklepach. To apetyczne połączenie FPS z elementami RPG rozgrywane się na terenie czarnobylskiej Zony zakupić można w dwóch wersjach: standardowej (99,90 PLN), w której skład wchodzi płyta DVD z grą w polskiej, kinowej wersji językowej, instrukcja na kredowym papierze i fluorescencyjna naklejka, oraz kolekcjonerskiej (179,90 PLN) uzupełnionej o koszulkę, mapę Zony, ekskluzywny przewodnik, pigułki imitujące leki przeciwpromienne i metalową puszkę stylizowaną na pojemnik do przenoszenia materiałów radioaktywnych.

Więcej na: [www.gram.pl](http://www.gram.pl).



### Collapse

Grupa CREOTEAM we współpracy z Buka Entertainment pracuje nad grą akcji będącą mieszańką postapo i sci-fi. Jest rok 2096. Świat, jaki znamy uległ zniszczeniu. Nowy zdominowany jest przez istoty pozaziemskie. Niedobitki ludzkości są nieustannie zagrożone atakami obcych, a ich społeczność rządzona jest prawem silniejszego. Jedyną grupą, która zdolna była przeciwstawić się kosmitom i chaosowi byli Lordowie. Ale zostali zniszczeni. Jedynym, który przeżył jest Rodan. To właśnie w niego wcieli się gracz by ustalić, kto naprawdę kryje się za działalnością obcych.

Collapse ma być grą akcji z elementami przygodowymi pełną akrobacji,

porywających wizualnie kombinacji ciosów i efektownych broni, rozgrywaną się w obszernym, interaktywnym świecie. Autorzy chwalą się realistycznymi ruchami postaci opartymi na technologii Motion Capture, intuicyjnym systemem wyprowadzania kombinacji ciosów, widowiskowym systemem akrobacji i wiarygodną fizyką. Efekt ich prac mamy zobaczyć jeszcze w 2007 roku.

Więcej na: [www.buka.com](http://www.buka.com).



### Nowości z New Dawn

Projekt New Dawn nabiera tempa. Zespół powołał studio developerskie - Undead Society. Tym samym kończy etap amatorskiego zrywu grupki zapaleńców, a rozpoczyna profesjonalną działalność. Jeśli zaś chodzi o samą grę, w ostatnich tygodniach na stronie projektu pojawiły się concept artu m.in. roślin mięsożernych, oręża, nowych bestii, a także środowisk, w których te stworzyłyby. Zamieszczono również nową, uzupełnioną wersję FAQ.

Więcej na: [www.newdawn-game.com](http://www.newdawn-game.com).

### Co słyszać w fMUDzie?

Po okresie względnej bezczynności, prace nad falloutowym MUDem - fMUDem znów ruszyły pełną parą. Zespół zatrudnił pierwszych beta-testerów, pojawiają się nowe opisy i lokacje. Zamieszczono również nowe, uzupełnione i uporządkowane FAQ. Wciąż poszukiwani są współpracownicy – opisowcy, webmasterzy, graficy, korektorzy i inni.

Więcej na: [fmud.byethost12.com](http://fmud.byethost12.com).



### Ostateczny termin OldTown 2007

Ostateczny termin trzeciej edycji konwentu postapokaliptycznego - OldTown 2007 ustalono na dni 20-25 lipca 2007.

Więcej na: [oldtown.fallout.prv.pl](http://oldtown.fallout.prv.pl).

### FMC – Reaktywacja

Fallout Modding Centre, znany i uznany serwis poświęcony modyfikowaniu gier z serii Fallout, powraca! Z nowym serwerem, adresem i zapalem. Aktualnie zespół jest w trakcie zamieszczania na stronie materiałów uratowanych z poprzedniego adresu. Witryna nie jest jeszcze kompletna, ale już sprawna i dostępna dla odwiedzających.

Więcej na: [www.newfmc.prv.pl](http://www.newfmc.prv.pl).

### „Ostatnia Niedziela” – nuklearne słuchowisko radiowe

Powstało blisko 45-minutowe słuchowisko radiowe, będące autorską wizją wydarzeń po wybuchu bomby atomowej, widzianych z perspektywy szarego człowieka. Autorem słuchowiska jest Szymon "Zombie" Karpierz.

Do pobrania pod adresem: [www.breakcore.pl/projekty/zombie/storag\\_e/Zombie\\_-\\_Ostatnia\\_Niedziela\\_sluchowisko.mp3](http://www.breakcore.pl/projekty/zombie/storag_e/Zombie_-_Ostatnia_Niedziela_sluchowisko.mp3).



### 28 tygodni później

17 sierpnia 2007 na ekrany polskich kin wejdzie kontynuacja apokaliptycznego horroru „28 dni później”. Pół roku po wydarzeniach tam ukazanych śmiertelny wirus niemal całkowicie spustoszył Wielką Brytanię. Dzięki wsparciu armii amerykańskiej udaje się zaprowadzić porządek i rozpocząć proces ponownego zaludniania brytyjskich miast. Jednak przyszłość świata znów staje pod znakiem zapytania, gdy w Londynie pojawia się nosiciel wirusa i epidemia wybucha na nowo.

Trailer do obejrzenia na: [www.apple.com](http://www.apple.com).

Więści zebrał (niecznie wykorzystując m.in. serwisy Shamo i NMA)

**Wolv**

## Opowieści z Krypty

# Za garść kapsli

**dedykuję Saladynowi -  
na nową drogę życia (i wszystkie  
następne)  
eden**

– Brachu – zawołał ktoś z tyłu. Pagurus nie zatrzymywał się.

– Ej, brachu – głos był teraz bliżej. Pagurus odwrócił się. Stał przed nim zwykły człowiek, normalnie ubrany, żaden ghul, czy mutant. Tylko oczy zdradzały, że coś z nim nie tak. Pagurus wiedział dobrze, co kryje się za tym spojrzeniem. Strach, ból i desperacja, ale przede wszystkim głód. Ten najgorszy, najbardziej upokarzający, niemożliwy do przezwyciężenia głód.

– Brachu, daj parę kapsli na podróż do nieba - powiedział ćpun i wykonał gest, jakby chciał dotknąć ręki ghula, ale w ostatniej chwili powstrzymał się.

– Nie mam kapsli. – odpowiedział, zgodnie z prawdą, Pagurus i zdjął z ramienia torbę. – Chcesz coś do jedzenia? Mam bulwiaki... – Spierdalaj.

Pagurus, zgodnie z życzeniem ćpuna, oddalił się. Idąc czuł na sobie jego tępe, zawistne spojrzenie. Po raz pierwszy od niepamiętnych czasów poczuł się lepszy, fizycznie lepszy, zdrowszy od kogoś.

Zauważył warsztat Laszła. Przyspieszył kroku. Wszedł na teren ogródka, zacienionego kilkoma brudnymi i wypłowiałymi parasolami. Większość z nich była częściowo nadpalona,

z jednego został tylko metalowy szkielet, obwieszony kilkoma smętnymi i poczerniałymi girlandami płótna. Pod płótnem znajdowały się, zamiecione w stosy, zwęglone szczątki stołów i krzeseł. Kiedyś, przed wojną, w ogródkach takich jak ten serwowano chłodne piwo i ciepłe posiłki - frytki, hamburgery czy hotdogi. Pagurus pamiętał, że takie jedzenie uważano wówczas za niezdrowe, a spożywali je ludzie, którzy byli zbyt leniwi, by ugotować coś samodzielnie, lub zjeść coś lepszego. Uniformizacja, przypominał sobie od dawna nieużywane słowo. Uniformizacja była jedną z przyczyn klęski naszej cywilizacji. Ona

i samozadowolenie społeczeństwa, co z kolei prowadziło prostą drogą do umysłowego lenistwa... A w konsekwencji, ostatecznie, do brzemiennego w skutki zlekceważenia tych, których uważano za słabszych i gorszych. Lenistwo, myślał Pagurus, wszystko bierze się z lenistwa. Którego koronny przykład właśnie tu mamy...

Przed postrzępionymi, sztukowanymi z różnokolorowych skrawków płótna markizami warsztatu, w cieniu czarnego jak heban fortepianu, drzemał ogromny

bernardyn. Spomiędzy jego przednich łap wylaniały się dwie małe łapy, a spod pyska wyglądała szczeciniasta, niekształtna mordka syjamskiego bliźniaka. Nie ruszając się z miejsca, bernardyn uniósł wielki łeb, popatrzył na Pagurusa i machnął leniwie ogonem. Mniejsza głowa trwała bez ruchu, ale ghul czuł na sobie jej spojrzenie.

– On uważa, że powinienś mu pomóc. Temu, z kim przed chwilą rozmawiałeś.

Pagurus podniósł wzrok. W drzwiach stał Laszło z przewieszonym przez plecy pistoletem maszynowym i aromatyzowanym cygarem w zębach.

– Kto? On? – uśmiechnął się Pagurus i spojrzał na psa. W przeszłości doświadczył już kilkakrotnie dowodów potwierdzających istnienie telepatycznej więzi między bernardynem

a jego właścicielem, a mimo to wciąż balansował na krawędzi wiary i niewiary.

– Udało się ustalić, kim byli ci goście z koktajlami mołotowa?

– A kim mogli być? – rozłożył ręce Laszło.

– Ludzie Stilta, bez wątpienia. Jeden z nich nosił habit, nie wiem czemu. Nic się nie stało, parę zniszczonych parasoli, krzeseł...

Chronos ich wyczuł. Nie odważyli się podejść bliżej, miałbym ich jak na talerzu. – Laszło splunął na podłogę. Przez dłuższą chwilę patrzył za okno, na pograżające się w ciemnościach miasteczko, po czym przeniósł wzrok na Pagurusa. – Rozumiemy, że masz jakiś poważny problem – bardziej stwierdził niż zapytał, wyciągając w stronę ghula otwartą cygarniczkę.

Powiał wiatr. Wiszące pod markizą dzwonki rurowe przemówiły delikatnie i kojąco.

– Przyszedłem cię ostrzec... – Pagurus tęsknie spojrzał na ciemnobrązowe wałeczki pachnącego egzotycznie, przedwojennego tytoniu, ale zaraz pokręcił głową i stanowczym gestem podziękował za poczęstunek. – Jutro przyjdą do ciebie mężczyzna i kobieta.

Laszło pokiwał głową,

– Razem?

– Nie, osobno. – Laszło otworzył usta, jakby chciał coś powiedzieć, ale zamiast tego spojrzał tylko w stronę bernardyna. Spróbował puścić kółko z dymu, ale nawet przy tak lekkim wietrze okazało się to niemożliwe.

– To wrogowie? – odezwał się wreszcie.

– Nic mi o tym nie wiadomo. Tak się składa, że i on, i ona chcą kupić od ciebie to samo ustrojstwo.

Laszło wskazał cygarem psa. – On twierdzi, że mogą być bardzo niebezpieczni.

– To prawda, mogą. Musisz... Musicie mieć się na baczności.

– Niekoniecznie...

– Jak to „niekoniecznie”?

– On mówi, że oni są najbardziej niebezpieczni jedno dla drugiego. – Laszło pyknął cygarem, a potem poniósł brodę i wypuścił kółko z dymu. – Jak pies i kot, kumasz?

– Nie bardzo – Pagurus podrapał się w szczękę, delikatnie, żeby nie podrażnić wrażliwej skóry. Jego dłonie przypominały szczyptę radskorpiona – palec wskazujący każdej z nich był zrośnięty ze środkowym, a mały z serdecznym. Dawno temu Laszło, który przeczytał w życiu kilkanaście książek, uznał, że ghulowi bliżej w tym względzie do pewnego przedwojennego gatunku skorupiaków, toteż ochrzcił go po łacinie Pagurus – czyli krab. Prawdziwe imię dawno poszło w zapomnienie.

– Tak, czy inaczej, bądź gotowy na tych dwoje. Nie wyglądali mi na takich, co kupują tego rodzaju sprzęt, żeby sobie przy nim pomajsterkować. I miej oko na ten towar, dobra? Wiesz przecież, że kapsle nie leżą na ulicy.

– Ha! – zachnął się Laszło. – Gdyby twój towar umiał mówić, to powiedziałby ci, że najchętniej wcale by się od nas nie ruszał – tak mu tu bezpiecznie!

– W takim razie – zaczął Pagurus, szykując się do odejścia – skoro wszystko jasne, to...

Laszło położył dłoń na ramieniu ghula.

– W takim razie musimy uczcić jutrzejszą transakcję. I dopracować szczegóły. A tu nie obejdziesz się bez... – Laszło znacząco postukał w kark kantem dłoni.

– O nie – powiedział stanowczo Pagurus – Ja prowadzę zdrowy tryb życia. Przecież wiesz, że my, ghule musimy szczególnie dbać o to, co nam zostało z niegdyśjszych wnętrzności. Ja już nic nie piję, nie palę, przzerzuciłem się na bulwiaki, kapustę i...

Laszło wziął się pod boki i przechylił lekko głowę, jakby nasłuchiwał.

– On twierdzi, że dwie szklaneczki zgnilca mogą zbawinnie wpłynąć na twoją wątrobę.

– Poważnie? – zapytał Pagurus oglądając się na bernardyna. Pies przypatrywał się im obojętnie czworogiem oczu.

– Nie, żartowałem. – roześmiał się Laszło, po czym wprowadził przyjaciela do środka.

\*\*\*

Wczesnym rankiem następnego dnia w stronę warsztatu zmierzał obcy. Przez lewe ramię miał przewieszony plecak, a jego prawa dłoń spoczywała w kieszeni. Wystarczał jeden rzut oka, by móc powiedzieć, że nie pochodzi z tych stron. Prochowiec w kolorze piasku rzucał się w oczy, podobnie jaskrawoczerwona chusta na szyi i jasnobrażowy kapelus

o zdobionym cekinami rondzie, świadczący o dobrym statusie materialnym właściciela. Jednak to jego zachowanie, a nie ubiór, świadczyło o nieznajomości panujących tu zwyczajów. Mężczyzna szedł bojaźliwie, skrajem ulicy, jakby obawiał się, że jej środkiem łada chwila przejedzie konwój Łupieżców.

– Brachu... – dobiegł go od strony zaułka czyjś głos. – Ej, brachu! Poratuj potrzebującego.

Mężczyzna w prochowcu ledwie zaszczyił go spojrzeniem, nie zatrzymał się nawet.

– Tak się składa, że na coś oszczędzam. – odpowiedział.

Ćpun chwycił go za rękaw.

– Brachu, daj parę kapsli na podróż do nieba.

Mężczyzna odwrócił się, szarpnięciem wyswobodził rękę i zmierzył natręta wzrokiem.

– Mogę cię wyprawić do nieba za darmo – powiedział, po czym odchylił połę prochowca ukazując kolbę pistoletu Desert Eagle, kaliber 44. – To by nam pozwoliło zaoszczędzić parę kapsli.

Ćpun pokornie spuścił wzrok i oddalił się, jednak bez specjalnego pośpiechu. Najwidoczniej był już przyzwyczajony do podobnych reakcji u zaczepianych przechodniów.

Mężczyzna patrzył przez chwilę za nim, a potem ruszył w stronę warsztatu Laszła. Wszedł do ogródka, mimowolnie kopnął leżący na drodze, spalony parasol. Z warsztatu dobiegło ujadanie psa. Mężczyzna przystanął i czekał. Po chwili z góry dały się słyszeć jakieś trzaski. Podniósł głowę. Z głośnika zawieszonego przy latarni popłynęły słowa szeryfa.

– Jeżeli jesteś tu w interesach, to schowaj broń do fortepianu. – mężczyzna wyjął Desert Eagle'a i pytającym gestem wskazał instrument – Dobrze słyszałeś. Podnieś kłapę, jest pusty w środku. Nóż w cholewie tak samo.

– Nie noszę noża w cholewie – powiedział mężczyzna. Demonstracyjnie zadarł nogawki spodni, najpierw jedną, potem drugą.

– Podwiń rękawy – zatrzęszczał z góry głos Laszła.

– To inna sprawa – mężczyzna zdjął prochowiec. Niespiesznie odczepił od przedramienia pochwę z nożem i wrzucił ją do skrzyni. Po chwili wyładował w niej także pistolet.

– Świetnie. Teraz zamknij. Nie martw się, nikt tego nie zabierze. Twój sprzęt jest pod naszą ochroną.

Mężczyzna założył prochowiec i odwrócił się w stronę warsztatu, oczekując dalszych instrukcji. Ale żadne się nie rozległy, zamiast tego rozległ się szcęk zamka. W otwartych na oścież metalowych drzwiach stanął Laszło.

– Zapraszam.

Mężczyzna przekroczył próg i uściśnął wyciągniętą dłoń szeryfa. – Nazywam się Erwin.

– Skąd jesteś, Erwin?

– Z daleka – odpowiedział mężczyzna,

rozglądając się wokół. Pomieszczenie, w którym się znajdowali było duże i przestronne. Pośrodku stół i ustawione na nim do góry nogami krzesła, w kącie staroświecka szafa grająca. Pod przeciwległą ścianą kominek. Były tu dwa pozabawione drzwi przejścia do innych pomieszczeń, jedno z nich okrywała zasłona z nawleczonych na długie sznurki, różnokolorowych paciorków. Na wschodniej ścianie wisiała pomarańczowa kotara, prawdopodobnie kryjąca wejście do trzeciego.

Laszło pogłaskał potężny łeb bernardyna, który na widok gościa niespiesznie wachlował ogonem.

– Z daleka, jasne. A przybywasz do naszego miasteczka w celach...

Erwin oblizał dolną wargę zastanawiając się nad odpowiedzią.

– Turystycznych. – uśmiechnął się, ale w jego oczach nie było widać rozbawienia. – Słyszałem, że macie tu dużo słońca.

– Jasne... – powiedział Laszło, bacznie przyglądając się rozmówcy. – Ani kropli deszczu przez trzysta sześćdziesiąt pięć dni w roku, od stu dwudziestu lat. Wymarzona pogoda, żeby się opałać. A wszystko to zawdzięczamy geniuszom, którzy zrzucili bomby. Zgaduję, że jesteś przejazdem?

– Pytasz jako szeryf, czy...?

– Tak.

– Przejazdem, niestety. – skinął głową Erwin, nie przestając się uśmiechać. – Mam tu parę spraw do załatwienia, a potem, wiesz jak to jest z nami, turystami... Trzeba jechać dalej. Zobaczyć nowe miejsca, nowe twarze...

– Taak, wiem jak to jest z wami... Ale wyjaśnij mi, z łaski swojej, na co takim turystyce, jak ty, tego rodzaju sprzęt.

– Chyba nie myślisz, że chodzą mi po głowie jakieś głupie pomysły.

– A jakie mogłyby chodzić, na przykład?

Erwin wzruszył ramionami. Nie uśmiechał się już.

– Bo wiesz – kontynuował Laszło. – Za pomocą tego cacka, które masz zamiar kupić, można równie coś naprawić, jak i popsuć. Dokumentnie i nieodwołalnie popsuć.

– Rozumiem, że pytasz jako szeryf, któremu zależy na dobrym imieniu miasta.

– Miasteczka. Miasta były przed wojną. I nie tylko na dobrym imieniu... Tak.

– Czyli wiesz dobrze, kim jest Otto Stilt.

– Zwany Królem Kapsli... – pokiwał głową Laszło.

– Nie wiem, jak go tu nazywacie. – powiedział Erwin. Rozejrzał się przez chwilę po pomieszczeniu, jakby szukając inspiracji. – Słuchaj... Zgodzimy się chyba, że pan Stilt stanowi problem dla tego... miasteczka. – Erwin spojrzał prosto w oczy Laszła. – I to problem raczej spory. To nie jest jakiś tam szczur, który przypadkiem dostał się do piwnicy i z głodu zżera zapas twoich cygar. Ani gekon, co odłączył się od stada i dla rozrywki straszy brahminy tutejszych farmerów. Nic tych rzeczy. Stilt jest gorszy, dużo gorszy od stada wściekłych gekonów, od tysiąca wygłodniałych

szczurów. Od czasu do czasu kogoś kropnie, potem usunie ślady, lub zwali winę na kogoś innego. Kogoś pobije, lub okaleczy, a potem ten ktoś, zamiast przyznać się, jak naprawdę było, utrzymuje, że po pijaku dostał się pod kopyta brahmina. Zdarza się, że Stilt ukradnie coś komuś, na przykład takiemu turyście jak ja, coś bardzo cennego. I potem ani myśli oddać.

– Taak. – Laszło oblizał wargi. Rozumiał, do czego zmierza Erwin. – Rozumiem, że po czymś takim można mieć ochotę na bardzo osobistą wycieczkę.

– Spójrzmy prawdzie w oczy, szeryfie. Ten Stilt blokuje rozwój lokalnej agroturystyki.

– Prawdziwy z niego skurwiel, co?

– Tak. On, i cały jego gang... Wiesz, skąd się wzięło słowo gang?

Laszło zastanawiał się przez chwilę, po czym bezradnie rozłożył ręce.

– Nie mam pojęcia.

– Gangrena, szeryfie. Oni są jak gangrena, która dostaje się do zdrowego organizmu przez małe skałeczenie, a potem zżera ciało, milimetr po milimetrze. Takie właśnie są gangi.

Laszło przytaknął, nie patrząc na Erwina. Nerwowym gestem rzucił niedopalone do połowy cygaro na podłogę i powoli zdusił je pod butem.

– Słyszałem – ciągnął dalej Erwin – że gdy Stiltowi spodoba się jakaś kobieta, wtedy bez oporów bierze ją sobie, a jeśli to mężatka, to potrafi skutecznie zamknąć usta mężowi...

– zawiesił głos i popatrzył na szeryfa. – Ty chyba też słyszałeś przynajmniej o jednym z takich wypadków.

– Może – odpowiedział Laszło. Z jego twarzy znikło całe rozbawienie. Oczywiście

i niewidzące wpatrywały się bacznie w Erwina. – Tak, słyszałem o tym.

– Więc szeryfie, może przyłączysz się do mojego planu?

Laszło milczał, spoglądając na widok za oknem. Patrzył na fortepian, na którym już nigdy nikt nie zagra, na parasole w ogródku, gdzie już nigdy nikt nie usiadzie po to, by wypić piwo. Odruchowo położył rękę na ciężkim łbie psa i zaczął go głaskać. Erwin pokiwał głową, jakby milczenie szeryfa było dla niego wystarczająco wymowne.

– Nie chcesz się do tego mieszać? Posłuchaj. To urządzenie nie jest w stanie mu zaszkodzić na tyle, na ile możnaby sobie życzyć, żeby zaszkodziło... Ale jest w stanie przysporzyć mu kilku nieprzespanych nocy. Więcej niż kilku. A pewien turysta... odzyska dzięki niemu zębę. I będzie odtąd spał znacznie, znacznie spokojniej, snem sprawiedliwego.

– A szeryf będzie miał okazję do zemsty? – uśmiechnął się Laszło i przeniósł wzrok na Erwina. Ten odpowiedział uśmiechem, w którym nie było cienia radości.

– Właśnie. Wiesz, jakie jest najlepsze lekarstwo na gangrenę?

– Taak – przytaknął Laszło. – Skłonny jestem się z tobą zgodzić.

– Nie trzeba go zabijać. Wystarczy go

pozbawić siły, wtedy będzie nikim. Przyłączysz się...?

Laszlo spojrział na Erwina.

– Dostałem już moją lekcję pokory, wystarczy.

– Więc nie chcesz się mieszać, szeryfie. Moglibyśmy...

– Dla mnie to już skończony rozdział. – uciał Laszlo, zaciskając szczęki. – Skończony i zamknięty. Na wszystkie spusty.

Erwin pokiwał głową ze zrozumieniem.

– No, przejdźmy do rzeczy. – powiedział Laszlo. Podszedł do pomarańczowej kotary i odgarnął ją szybkim ruchem. Ukazały się stalowe drzwi z zatartym, bladożółtym napisem

i zbrojoną szybą, częściowo zasłoniętą dużym zdjęciem. Widniała na nim, uchwycona

w tańcu, czarnowłosa kobieta. Była ubrana w szerokie, czerwone spodnie ze zwiewnej tkaniny i obficie wyszywaną cekinami kusą kamizelkę odsłaniającą brzuch, który bladością odcinał się od bogatego stroju. W tle widać było egzotyczne, skąpane w pomarańczowym blasku słońca budynki oraz przyglądających się tancerce ludzi – klaszczących w dłonie, uśmiechniętych, chyba szczęśliwych. Napis na zdjęciu głosił: „Czekamy na ciebie w Turcji”.

– Taak – Laszlo widząc zainteresowanie Erwina pokiwał ze smutkiem głową, a potem westchnął. – Obawiam się, że w Turcji nikt już na nikogo nie czeka.

Otworzył drzwi i gestem zaprosił gościa do środka. Erwin przestąpił próg.

Pomieszczenie było małe i ciemne. W snopie światła wpadającego przez drzwi widać było lśniące, chromowane cylindry, fantazyjnie poskręcane rury i szklane klosze z ogniwami galwanicznymi w środku. Na podłodze leżały układy scalone i splątane przewody wybebeszone z zięjącego czernią brzucha przedwojennej maszyny.

– Oto i osławiony destabilizator wiązań elektronowych. Trochę ogółony z niektórych części, ale... Tak to właśnie wygląda. – powiedział Laszlo, stanąwszy obok Erwina. – Ot, niewiele większe niż lodówka. Oczywiście, to, czego potrzebujesz jest zupełnie... zupełnie...

Laszlo znieruchomiał na chwilę, przekrzywiając głowę jakby słuchając odpowiedzi.

– Dzięki, Chronos. – powiedział i zaczął szukać czegoś w kącie pomieszczenia.

– Rozmawiasz z psem?

– To bardziej on rozmawia ze mną niż ja z nim. Zresztą, to nie jest rozmowa za pomocą słów... W każdym razie, o, proszę bardzo – Laszlo wyprostował się, trzymając w dłoniach szklany klosz umieszczony w małej, metalowej walizeczce o rozmiarach pudełka na buty. Erwin zmarszczył brwi.

– Coś nie tak? – zapytał Laszlo.

– Spory jest.

– Ciesz się, że udało mi się go jakoś wymontować. A może myślałeś, że schowasz to do kieszeni?

– Coś w tym rodzaju... – powiedział Erwin z namysłem przyglądając się urządzeniu.

Laszlo postawił je na wolnej półce, w półmroku, po czym spojrział na Erwina.

– Pięćset kapsli.

– Czterysta – powiedział po chwili milczenia Erwin. – I tamto zdjęcie – pokazał za siebie, na drzwi.

– Zdjęcie i czterysta pięćdziesiąt – odpalił Laszlo, biorąc się pod boki. W odpowiedzi Erwin wyciągnął rękę. Laszlo, zaskoczony, uściśnął ją, zanim na dobre zdał sobie sprawę

z tego, że dobili targu.

– Wiesz, nie chcę cię obrażać, ale czy na pewno masz...

– Więc nie obrażaj – przerwał mu Erwin i uśmiechnął się. – Mam przy sobie dwieście zaliczki. Przed zachodem słońca przyniosę resztę i zabiorę sprzęt. W porządku?

Laszlo rozłożył bezbronne ręce, a następnie wskazał na destabilizator.

– W takim razie zostaje nam tylko przetestować towar.

– Jest jeszcze coś. – Erwin popatrzył na Laszlo. – Chciałbyś mieć dużo więcej kapsli, szeryfie?

– Kto by nie chciał?

– I udupić Stilta na dobre?

– Powiedziałem ci już...

– Powiedz, chciałbyś?

– Co to, robisz listę życzeń? – zniecierpliwiał się Laszlo. – Chyba nie jesteś jednym

z tych wędrownych kaznodziei, którzy obiecują obfite opady, nadwyżkę kapsli i przemianę wody w benzynę, a po sprzedaniu naiwniakom paru fiolek z rozwodnionym moczem biorą nogi za pas?

W odpowiedzi Erwin wyjął z zanadza złożony na czworo papier, rozwinął go

i położył na stole. Była to szczegółowa, narysowana za pomocą narzędzi kreślarskich mapa. Laszlo popatrzył na nią z zainteresowaniem.

– Tu jest nasze miasteczko – powiedział Erwin. – Tutaj wąwóz. Trzysta pięćdziesiąt metrów na wschód, we wschodniej ścianie skały...

– Schron numer dwadzieścia jeden. Wiem, byłem tam – wzruszył ramionami Laszlo. – Dokładnie wyczyszczony.

– Na poziomie zero jest hangar.

– Zamknięty. Tytanowe drzwi.

– W hangarze jest motolotnia, hummer i duża ciężarówka. Ciężarówka powinna cię szczególnie zainteresować....

– To wszystko brzmi bardzo pięknie, ale skąd mam wiedzieć, czy te pojazdy tam są naprawdę. Drzwi hangaru są zamknięte, a wysadzić ich się nie da. Z tego, co wiem, jest tam tylko zepsuty terminal, który nawet gdyby działał...

– Działal. I tak się składa, że mam do niego hasło. Jutro dostaniesz holodysk, dzisiaj kluczyki do ciężarówki, żebyś nie myślał, że to pic na wodę.

– Nie rozumiem. Po co oddajesz mi to wszystko, skoro sam mógłbyś na tym nieźle zarobić?

– Powtarzam, ta ciężarówka pomoże ci załatwić Stilta na dobre.

– Trudno mi w to uwierzyć, bo widzisz, ja wierzę tylko w to, co zobaczę na własne oczy i w to, czego dotknę własnymi rękami.

Erwin sięgnął do kieszeni i wyjął mały klucz, do którego był doczepiony brelok – gumowy człowieczek w czapce z daszkiem, trzymający w dłoniach bombę w sposób, w jaki na przedwojennych zdjęciach rybacy trzymali złowione przez siebie ryby.

– To może być dla ciebie transakcja życia, szeryfie. – powiedział Erwin, wręczając Laszlowi klucz. – Musisz tylko uwierzyć w cuda.

\*\*\*

– Skąd to masz?

W pierwszej chwili kobieta nie zrozumiała. Dopiero, gdy podążyła wzrokiem za spojrzeniem mutantą, dotarło do niej. Odruchowo dotknęła zwisającego na łańcuszku u szyi przedmiotu. Ozdoba miała niewiele ponad dziesięć centymetrów, była wypolerowana na błysk i ostro zakończona.

– Wiesz, co to jest? – zapytał handlarz oblizując wargi. Miał na nosie przybrudzone gogle połączone cynowym drutem. Kiedyś mogły być częścią jakiejś zaawansowanej technologicznie aparatury, ale obecnie służyły raczej jako atrapa mająca zrobić wrażenie na klientach.

– Wiem. Coś, co nie jest na sprzedaż – odpowiedziała kobieta. Nie mogła mieć więcej niż trzydzieści lat. Miała krótko ostrzyżone, popielate włosy, które sprawiały wrażenie wypływających na słońcu. Długa, ukośna blizna biegnąca przez lewy policzek szpeciła ogorzałą twarz. Na ramieniu nosiła wypchaną, skórzaną torbę, pod którą kolebał się osadzony w olstrze rewolwer.

– Dam ci za to dziesięć kapsli.

Pokręciła głową stanowczo.

– Dwanaście – rzucił skwapliwie i nasunął gogle na czoło. Najwyraźniej nie widział w nich zbyt dobrze. – Do tego osobiście pogadam z panem Stiltem, jeśli załatwisz tego więcej.

– Nie.

– W porządku... – skłonił głowę i uniósł otwartą dłoń do góry w pojednawczym geście. Popatrzył na nią przeciągle. – Nawet do twarzy ci z tą blizną, dziewczyno. Ja lubię blizny, dodają charakteru. – powiedział i uśmiechnął się szeroko. Jego zielonkawa, pokryta wrzodami twarz wyglądała teraz jak przecięty wpół owoc bulwiaka. – Niech będzie piętnaście kapsli, ale dasz mi buziaka.

– Nie–na–sprze–daż – przesyłabizowała i odwróciła się na pięcie.

– Poczekaj! Nie nalegam, nie nalegam... – zamachał rękami energicznie. – Po prostu dobrze wyglądasz z tą błyskotką... Gdzie ją kupiłaś?

– Nie kupiłam. Zdobyłam.

– Aaaa... – zająknął się, i zaraz przymknął powieki. – Rozumiem... A gdzie można znaleźć więcej takich przedmiotów? Za informację zapłacę, jasna sprawa...

Położył na stole dwa kapsle. Popatrzyła na niego. Powoli, ostrożnie wyciągnęła rękę, a potem szybkim ruchem zgarnęła kapsle i wrzuciła do torby.

– W Strefie Dwunastej.

Oczy zwięzły mu się jeszcze bardziej.

– Przecież tam nic nie ma, oprócz ruin i starego cmentarza. Wszystko zostało splądrowane wieki temu, a nieboszczykom nie ostały się nawet plomby w zębach. – Nachylił się do niej konfidencjonalnie. – Mnie możesz powiedzieć, skarbie, przecież...

Zrobiła krok do tyłu, po czym splunęła na ziemię.

– Powiem ci za trzy kapsle – pokazała znacząco na pusty blat. – A za pięć nie będę spluwać, kiedy mówisz do mnie "skarbie".

Pięć kapsli znalazło się na stole, skąd natychmiast trafiło do jej torby.

– No więc, pyszności ty moje? – powiedział z uśmiechem.

– No więc, w tych ruinach mieszka sobie rodzina Szponów Śmierci. I każdy z nich ma pazury takie jak ten.

– Co ty pierdolisz, kobieto?! – odsunął się gwałtownie, i w mgnieniu oka z jego twarzy zniknęła cała udawana sympatia. – I w jaki niby sposób miałbym zdobyć ich pazury? Odciać? W pojedynkę?

– Kto mówi, że masz iść tam w pojedynkę. – powiedziała z uśmiechem. – W końcu wy, mężczyźni, więcej odwagi przejawiacie w stadzie.

– Co takiego?!

– I wcale nie mówię, żeby od razu wyrwać pazury wszystkim – rzuciła na odchodnym. – Ja wyrwałam tylko seniorowi rodu.

Usłyszała za plecami stłumione przekleństwo handlarza i miała zamiar się odwrócić, lecz w tej samej chwili dało się słyszeć jakieś poruszenie. Wielobarwne morze ludzi, mutantów i ghuli zafalowało niespokojnie, a następnie, przy donośnych dźwiękach klaksonu, jakby za działaniem jakiegoś zaklęcia rozstąpiło się na dwie połowy. Po chwili ukazała się przyczyna całego zamieszania – ogromny szesnastokolowy tir, bez wątpienia wytwór techniki przedwojennej, lecz wyglądający tak, jakby dopiero wczoraj wyszedł z fabryki. Poruszał się wolno, majestatycznie. Na jego okrytej brezentem przyczepie znajdowało się kilku ubranych w habity i zakapturzonych mężczyzn, wyglądających na mnichów. Przed maską kroczył zakonnik, podpierając się dzierzonym w dłoni kosturem. Zadarł głowę do góry, pokiwał głową do siedzących na dachu przyczepy kamratów, potem rozejrzał się dookoła.

– Atrakeje ludzie, atrakeje! – krzyknął na całe gardło i uniósł w górę kostur, nie przerywając marszu – Czegoś takiego świat nie widział! Powitajcie proroka, który przybył, by powiedzieć wam, co znaczą wszystkie nieznanne słowa, objaśnić przeszłość i przepowiedzieć przyszłość. Kto chce odwrócić koleje złego losu, kto chce zjednać sobie fortunę, niech przyjdzie!

Zabębnił kosturem o bandę przyczepy. Siedzący na dachu zaczęli za pomocą liny podnosić brezent, odsłaniając wymalowany na jej boku olbrzymi napis:

#### DAJMONION

#### Czytanie przeszłości \* Widzenie

#### przyszłości \* Najwspanialsza pomyłka natury od czasu narodzin człowieka

– Cena biletu, pięćdziesiąt kapsli! – kontynuował zdzierając gardło mnich. – Każdemu wolno zadać trzy pytania, w tym jedno gratis! Dla mniej zamożnych opcja specjalna: jedno pytanie za dwadzieścia kapsli! Czy twoja kobieta cię zdradza? Czy masz szansę rozbić bank w kasynie? Czy będziesz żył długo i szczęśliwie, czy może tylko długo? Te i wszystkie inne zagadki ludzkości dziś zostaną rozwiązane!

Mężczyzna zaczerpnął tchu i skinął kosturem w bok. Pojazd skręcił w stronę ogrodzonego zasiekami terenu pośrodku Placu Targowego, którego strzegło kilku mnichów. Był to pusty, niezagospodarowany prostokąt ziemi, na którym mogłoby się zmieścić kilkadziesiąt tirów ustawionych w dwa szeregi. Na samym jego środku wyrastało z ziemi coś, co przypominało wierchołek komina jakiejś zagrzebanej pod ziemią fabryki – żebrowanego i błyszczącego w świetle przedpołudniowego słońca. Kilkunastometrowego prześwitu pomiędzy zasiekami pilnował uzbrojony w Jackhammera mnich oraz tabliczka z napisem:

„O. STILT. WŁASNOŚĆ PRYWATNA”. Tir wjechał na teren i zatrzymał się bezpośrednio nad kominem. Mnisi zeszli z dachu po drabinie z boku przyczepy. Jeden z nich wyciągnął krótkofalówkę i przez chwilę z kimś rozmawiał. Kiedy skończył, komin, najwyraźniej sterowany automatycznie, rozszerzył się i wyciągnął się tak, że dotykał podwozia przyczepy.

Mnich z kosturem wyszedł do ciekawskich, którzy zatrzymali się przed zasiekami.

– A więc wszystko gotowe! Dzięki naszemu dobroczyńcy, panu Stiltowi, mamy bezpośredni kontakt z Prorokiem! Nie lękajcie się, chodźcie! – uczynił zapraszający gest,

a potem otoczył ramieniem jednego z gapiów i skierował go w stronę przyczepy.

Tymczasem mnisi opuścili na ziemię tylną ścianę przyczepy. Teraz można było po niej wkroczyć do środka, wystarczyło odgarnąć zasłaniającą wejście ciemnobordową kurtynę.

– Uwaga! Uwaga! Wiadomość z ostatniej chwili od naszego dobroczyńcy, Otto Stilta! Pierwszych dziesięciu śmiałków wchodzi za pół ceny! Dwadzieścia pięć kapsli za trzy pytania, dziesięć za jedno! Ustawcie się w kolejkę i nie martwcie się! Nawet jak nie zdążycie zadać swoich pytań dziś, można wrócić jutro!

Potok gapiów popłynął w stronę przyczepy i zatrzymał się przy wejściu.

Ze środka wyszedł mnich ubrany w luźną, purpurową togę. Na nogach miał wysokie, zamszowe buty – towar pierwszej klasy – bez wątpienia przedwojenny. W jego dłoni niczym halabarda spoczywała blisko dwumetrowa, tępo zakończona laga. Z jej czubka wychodziły dwa chwytaki, w których znajdowały się nieoszlifowane, czarne

kamienie. Od chwytaków zaś odchodziły dwa przewody, i, wijąc się wokół drzewca jak węże, niknęły w chromowanym, prostokątnym wybrzuszeniu mniej więcej pośrodku broni.

– Pan Stilt życzy sobie, aby panował tu porządek, miłość bliźniego i wzajemne poszanowanie. Proszę ustawić się w kolejce. Nie będziemy tolerować wchodzenia poza kolejnością, bijatyk ani tego typu zachowania. Wytwarzają one złą aurę, która zakłóca boskie moce Dajmoniona. Należy zachowywać się godnie i z szacunkiem. Bo jak nie, to będzie bolało.

Powiedziawszy te słowa, stanął przed wejściem na pomost i oparł kij o ziemię.

– Prorok czeka na was! – zakrzyknął mnich-zapowiadacz potrząsając kosturem. – Kto pierwszy? Kto odważy się wyrwać z bezimiennego tłumu i zadać swoje pytania? Namyśłajcie się szybko, bo o zachodzie słońca Prorok opuszcza swoje ciało a jego myśli wędrują do świata duchów!

Z tłumu wyszła dziewczyna z blizną na twarzy. Uśmiechnęła się do mnicha, a on odwzajemnił uśmiech, ukazując pozieleniałe od sporyszu zęby.

\*\*\*

– Jedno pytanie – powiedziała. Wewnątrz przyczepy panował półmrok. Było tu duszno; na twarzach dwóch zakapturzonych mnichów, którzy powitali ją przy wejściu perlily się krople potu.

– Jedno pytanie, dziesięć kapsli. – powiedział niższy. – Zastanów się, trzy pytania będą cię kosztować tylko dwadzieścia pięć – dodał z zachętą w głosie.

– Wystarczy mi jedno.

Zapłaciła, wsypując dzwiczącą walutę do wora, który trzymał.

Pojawił się trzeci mnich, i dał ręką znak, żeby poszła za nim. Zauważyła, że uszy ma najeżone metalowymi ćwiekami, a z boku jego habit wybrzuszał się, najprawdopodobniej kryjąc pistolet, lub rewolwer. Z tyłu usłyszała głos niskiego mnicha, w rozmowie

z towarzyszem komentującego szerokość blizny na jej twarzy. Przez chwilę miała ogromną ochotę wrócić i dać mu lekcję, powstrzymała się jednak. Miała inne zadanie, dużo ważniejsze.

W końcu to tylko słowa – pomyślała – słowa nie nie znaczą, nie można nimi upuścić krwi.

Mnich usłużnie podniósł przezroczystą, pomarańczową zasłonę. Znalazła się w wydzielonym pomieszczeniu, którego przeciwniegi koniec tonął w ciemności. Pod ścianami, na zakurzonych meblach, leżały czaszki zwierząt, przeważnie gadów, ale znalazło się i kilka bydłęcych. Źródłem światła były czerwone, łojowe świece osadzone w mosiężnym kandelabrze. Czuła ich ciężką woń i zmieszany z nią jakiś inny zapach, nieznaną jej wcześniej, znacznie delikatniejszy, ale dziwnie niepokojący. Pośrodku znajdował się rodzaj drewnianego ołtarzyka, na którym stał wideofon z dużym, starodawnym



monitorem o wypukłym ekranie. Kamera wideofonu była włączona i skierowana tak, by rejestrować osobę siedzącą na zydlu, naprzeciwko ołtarzyka. Na ekranie widać było na białym tle kwadrat ułożony z różnokolorowych klocków. Pod kwadratem znajdował się czerwony napis: EKRAN KONTROLNY.

Dziewczyna minęła ołtarzyk. Z tyłu pomieszczenia nie było ściany, tylko kolejna zasłona, czarna i nieprzenikniona. Zbliżyła się do niej i wyciągnęła dłoń. Zatrzymała ją czyżby podniesiony głos.

– Tam nic nie ma. Prośba jest taka, abyś usiadła tutaj i nie robiła problemów. – odwróciła się. Zobaczyła mnicha o pomalowanej w węzowe wzory twarzy, sięgającego za poję habitu. Kolba pistoletu zaślśniła ostrzegawczo. Dziewczyna cofnęła się posłusznie. – Jak się rozmyśliłaś i nie chcesz zadawać pytania, to możesz wyjść. Kapsle nie podlegają zwrotowi.

Zza czarnej kotary wyłoniła się łysa, wytatuowana głowa innego mnicha.

– Jakież kłopoty, Hogh?

– Nie, wszystko w porządku.

Mnich o pomalowanej twarzy skłonił się przed nią, splatając osobliwie palce obu dłoni. Następnie wskazał ręką zydel.

Dziewczyna usiadła ostrożnie.

Zauważyła, jak mnich dyskretnie sięga po coś z tyłu wideofonu. Następnie ukląkł obok niej i kiwając się w przód i w tył, zaczął śpiewnym głosem recytować:

– O Proroku! Ty, który zrodziłeś się z opadowej chmury i użyłłeś swą mądrością głębię naszych serc. O, Dajmonionie! Ty, dla którego tajemnice przeszłości są jak otwarte księgi. Ty, któremu przyszłość jawi się jako krajobraz, widziany u stóp góry – mnich zaczerpnął tchu, po czym mówił dalej, lecz nieco wolniej i donośniej głosem. – Pokaż się, objaw swą mądrość, i odpowiedz na jedno pytanie, powtarzam, tylko jedno pytanie, tej oto niewiasty szukającej oświecenia.

W chwili, gdy mnich skończył przemowę, ekran kontrolny zamrugął i zniknął. Na jego miejscu pojawiła się twarz w błękitnej masce. Niewielkie otwory na oczy, zostały podkreślone czarnymi obwódkami, dół maski został półkoliście wycięty, odsłaniając usta.

W miejscu policzków i czoła wystawały z niej kolce. Jasne, błękitne oczy Proroka spoglądały czujnie, jakby studiując siedzącą przed ekranem dziewczynę.

– Oto jest ta, która szuka odpowiedzi – powiedział mnich i skłonił się.

– Jak brzmi twoje pytanie, dziecko? – zapytał Prorok, unosząc lekko głowę. Jego głos był niski i władczy.

– Dobrze się zastanów. Nie będzie drugiej szansy. – powiedział mnich, a po chwili zastanowienia dodał. – Chyba, że dopłacisz. Dziewczyna pokręciła przecząco głową. A potem zwróciła twarz w stronę monitora i zadała pytanie.

– Czy jesteś prawdziwym prorokiem?

– Do diabła, dziewczyno... – zdenerwował się mnich – Marnujesz tylko czas i kapsle

na takie pytania...

Prorok spojrział w bok i obliznął usta. Przez chwilę nic nie mówił, a potem spojrział jej w oczy.

– Oczywiście – odpowiedział. – Oczywiście, że jestem prawdziwym prorokiem, moje dziecko. Jak możesz wątpić?

Uśmiechnął się. Dziewczyna pochyliła się w stronę ekranu. Dostrzegła pot skraplający się nad jego górną wargą. Nagle Prorok uniósł brodę i przymknął oczy.

– Widzę w tobie wątpliwości, dziecko. – powiedział. – Nie chcesz zadawać pytań, bo sądzisz, że znasz już wszystkie odpowiedzi. Dużo przeszłaś, i dużo jeszcze przed tobą...

Kiedyś byłaś giętka jak młode drzewo, dziś jesteś twarda jak sęk. Pamiętaj jednak, że słabość jest wielka, a siła niczym. Gdy zawieje wichura, drzewo młode ugina się nisko, a potem wstaje. Drzewo stare zaś trzeszczy i na koniec upada złamane. Dawne rany jeszcze się nie zabliźniły, pamiętasz dobrze, co było kiedyś. A kiedy

wydaje ci się, że już zapomniałaś, upiory z przeszłości wracają by szarpać duszę. Dziś ujrzysz jednego z nich w świetle dnia. Ale nie lękaj się... On nie przyszedł po to, by cię nękać, lecz po to, by złożyć ofiarę. – Prorok zamilkł na chwilę, lekko przekrzywił głowę w bok, a potem znów zaczął mówić. – Patrzę...

w twoją duszę... I widzę, że ty także przyszłaś złożyć ofiarę, choć może jeszcze o tym nie wiesz. To, jaka ona będzie, zależy tylko od ciebie... Wybieraj: krew, czy popiół?

Prorok zamilkł i otworzył oczy. Uśmiechnął się delikatnie, a potem skłonił głowę.

Ekran zamrugął, po czym wyświetlił się obraz kontrolny.

– To wszystko – powiedział mnich.

Popatrzył na dziewczynę i zobaczył, że jej oczy wciąż wpatrywały się w ekran. Wziął ją pod ramię, pomógł wstać a potem odprowadził do wyjścia.

eden



EDEN '07



# ZIY DZIEN

## Akt Czwarty

### SCENA PIERWSZA

ABADON, ENTROP

*Na horyzoncie, na tle zachodzącego na czerwono słońca, widać miasteczko. Niewielka, rozpadająca się miejscina. Wtem po obu stronach kamery, niczym pociski, przemykają pojazdy ABADONA i ENTROPA. Kamera upada, słychać przekleństwa kamerzysty, kamera podnosi się i pokazuje stojące kawalek dalej pojazdy.*

ABADON  
*Przez okno samochodu*  
Na dwa.

ENTROP  
*siedząc obok na chopperze*  
Na dwa? Zawsze było na trzy.

ABADON  
No właśnie, dlatego teraz będzie na dwa.

ENTROP  
Ok.  
*podkręca gaz i rusza w stronę miasteczka*

ABADON  
*Wysiada z samochodu, podchodzi do bagażnika, otwiera i zaczyna wyrzucać z niego niepotrzebne w tej chwili rzeczy: Lodówkę, trzy obrzyny, dmuchaną lalkę, dmuchaną lalkę faceta (z wiewielkim... „wentylem”). Patrzy chwilę na tą lalkę i wkłada ją do środka. Wyrzuca dalej: cztery worki ziemniaków, psa - który po chwili wskakuje z powrotem, scrabble, skrzynkę piwa, którą po chwili namysłu też odkłada na miejsce, fortepian, aż w końcu wyciąga futerał na gitarę. Wsiada z nim do auta i powoli rusza, przysypując kamerzystę kupą pyłu. W tle słychać przekleństwa i kichanie.*

### SCENA DRUGA

ENTROP, BARMAN, BYWALCY BARU

ENTROP  
*Wchodzi do baru, rzuca na ziemię palonego papierosa, gasi go butem tak długo i głośno, aż wszyscy na niego zwrócą uwagę, po czym podchodzi do baru i siada.*  
Piwo.

BARMAN  
*Patrząc na niego z niechęcią, gryząc trzymany w zębach wykalczkę*

Mamy tylko ciepłe szczyny.

ENTROP  
*Świetnie się składa. To moje ulubione. Bierze od barmana kufel, pociąga łyk, lekko zielenieje, po czym uśmiecha się i mówi*  
Dobre. Najlepsze, jakie w życiu piłem. Zresztą, cieszę się, że w ogóle jeszcze żyję. Znacie Shady Sands? Był tam taki bar. Nie taki, jak ten. Mieli tam piwo. Nie takie dobre, jak tutaj, ale prawie. I zobaczyłem coś. Nie uwierzycie. Siedzę sobie tam, całkiem sam, cały bar pełen kmiotów. Znaczą, nie takich porządnym gości, jak tutaj. Naprawdę wrednych lotrów. Żle im z oczu patrzyło. Siedzę tak sobie, a w tym czasie pod stołami jakieś ciemne interesy odchodzą. Niezbyt widocznie, ale też nie chowali się za bardzo. Więc. Siedzę... a do środka wchodzi największy Meksykanie, jakiego widziałem. Jak do siebie. Nikt nie wiedział, kim jest i o co chodzi. I był mroczny. Nie mówię ciemnoskóry. To było co innego. To było tak, jakby zawsze siedł w cieniu. Zawsze, gdy robił krok w kierunku światła, i gdy już myślałeś, że zaraz zobaczysz jego twarz, wchodził w cień. Jakby światło przygasło, specjalnie dla niego.  
W każdym razie. Ten gość, siada przy barze, zamawia Nuka-colę i nic nie mówi.

BARMAN  
Zamówił Nuka-colę?

ENTROP  
Nie interesował mnie jego drink, tylko to, co przyniósł. Coś jak walizka, dosyć ciężkie. I posadził to koło siebie, jakby to była jego dupa. Poklepał to i coś powiedział. Wiedziałem, że chodzi o jakieś ciemne interesy, bo wkurzył barmana. Zwłaszcza jak powiedział coś jak... „lidżat”, „dżihad”, czy „widget”. Tak, to było „widget”. Chyba ktoś o tym imieniu jest tutaj szeryfem, prawda? W każdym razie wkurzył tym barmana ostro. Te obwiesie, co tam siedziały, oczywiście nie tacy porządni goście, jak tutaj, naprawdę wredni skurwiele, też się wkurzyli. Zaczęli wyciągać gnaty, noże i co kto tam miał.  
A ten obcy, rzuca się na glebę, odpina wieko i wyciąga największego gnata, jakiego widziałem. A to był dopiero początek.

BARMAN  
A ty co? Nie chowałeś się? Tak po prostu stałeś?

ENTROP  
Byłem zestrany ze strachu. Nie mogłem się ruszyć. Mogłem tylko siedzieć i patrzeć jak robi rzeźnię. To było niesamowite. Siekał pociskami tych bandziorów aż miło. Nie zrozumcie mnie źle, to nie byli tacy światowcy, jak tutaj, tylko prawdziwe bydlaki. Dostali, na co zasłużyli. To była noc sądu...

### SCENA TRZECIA

ABADON, ENTROP, BARMAN, BYWALCY BARU

ABADON  
*wchodzi do środka, w rękę trzyma futerał na gitarę, podchodzi do baru, w dziwny sposób jego twarz wciąż pozostaje w cieniu. Oczy wszystkich zwrócone są tylko na niego. Siada, obok na stołku stawia futerał na gitarę, poklepuje go.*  
Nuka-colę.

BYWALCY BARU  
*jak jeden mąż zrywają się z miejsc*

BARMAN  
*wyraźnie wystraszony*  
Co tam masz?  
*Patrzy na ENTROPA*  
To ten?

ENTROP  
Nie.. tamten był wyższy... był... raz... dwa!  
*w tym momencie wyciąga swoje Deserty i zaczyna kanonadę w precyzyjnie losowych kierunkach*

ABADON  
*Z futerału w niezrozumiały sposób nagle wyskakują dwa pistolety i kulki analne. Chwilę patrzy z rozmarzonym uśmiechem na kulki, po czym dochodzi do siebie, chwytając w powietrzu pistolety i zaczyna strzelać.*

### SCENA CZWARTA

ENTROP, ABADON, ŚLEPY DZIECIAK, BANDZIORY.

*Drzwi saloonu otwierają się popchnięte wylatującym z krzykiem bandytą, który kończy swój lot dopiero w korycie z wodą dla koni. Nim się jeszcze zamkną, bohaterowie wychodzą na jasno oświetloną południowym słońcem ulicę miasteczka. Obydwaj mają w rekach futerały na gitary, przy czym ABADON niesie jeden, a ENTROP dwa.*

ENTROP  
*Przeglądając się mimochodem ślepemu dziecku na schodku*  
Barmana miałeś nie zabijać.

ABADON  
*Zapalając papierosa*  
Przecież to ty go zabiłeś.

ENTROP  
Nawet w niego nie celowałem!

ABADON  
No właśnie.

*Wychodzą na środek ulicy i idą*

spokojnym, lecz zdecydowanym krokiem w kierunku najwyższego budynku w mieście – białego, odrapanego kościoła. Oprócz chłopca na ulicy nie ma nikogo, a z każdym pokonanym metrem towarzyszy im stukot zatraskiwanych okiennic po obu stronach drogi.

W połowie drogi do celu nagle słychać odgłos wystrzału i ABADONowi kapelusz spada

z głowy. Bohaterowie, bez najmniejszego zdziwienia, wręcz jakby na to czekając, podnoszą równocześnie głowy i patrzą w miejsce skąd dobiegł strzał – dzwonnice kościoła. Nim jednak mają okazję się dokładnie przyjrzeć, z głośnym stukotem odbezpieczanych broni otaczają ich ludzie – wychodzą z bocznych uliczek, pokazują się na dachach, są dosłownie wszędzie. ENTROP i ABADON stają plecami do siebie, kiedy następny strzał z dzwonnicy dziurawi ziemię metr od nich.

ENTROP

Trzeba zająć się tym na dachu kościoła. Idź. Ja zadbam o tych tutaj.

ABADON

Dasz radę sam?

### SCENA PIĄTA

ENTROP, BANDYCI, BANDYTA PIERWSZY, BANDYTA DRUGI

ENTROP

Widzi jak ABADON idzie w kierunku świątyni, o dziwo bandziory rozstępują się odsłaniając mu drogę. Gdy tylko przechodzi pomiędzy nimi, ściana ludzi się zamyka.

Mruży oczy, równocześnie wciskając dwa guziki na rączkach trzymany futerałów. Zamiast charakterystycznego stukotu odbezpieczanego magazynku, dobiega odgłos jakby ktoś wepchnął coś ciężkiego do metalowej rury, takie „flop”.

.. tak, dam.

BANDYCI

Jakby czekając na to hasło, równocześnie otwierają ogień do ENTROPA. Rozpoczyna się istna kanonada. Pociski trafiają wszędzie dookoła, wznosząc tumulty kurzu, który miesza się z siwym dymem wydobywającym się z broni. Po chwili gęsta, piaszkowa mgła przykrywa całą ulicę, w tym ENTROPA, który stoi wciąż na środku z pochyloną głową, nie wydając ani jednego strzału. Gdy wreszcie chmura kurzu przykrywa wszystkich i wszystko, ogień ustaje.

BANDYTA PIERWSZY

we mgłę, do drugiego.  
Trafiłiśmy go?

BANDYTA DRUGI

Musieliśmy..

Obaj nagle dostrzegają wylatujący z kurzu masywny, ciemny pocisk, który rozrzedzając mgłę mknie prosto na nich. Nie mają szans na ucieczkę. Dach, na którym siedzieli, eksploduje. Przynajmniej dostali rolę mówioną.

Świszczące rakiet nie ustaje. Jeden za drugim, wylatując z mgły pod wszystkimi możliwymi kierunkami, pociski niszczą wszystko, na co trafia. Wybuchają całe budynki, fragmenty drewna i kamienia latają w powietrzu, szkło roztrzaskuje się wszędzie dookoła. Pozostali przy życiu BANDYCI, widząc, co się dzieje, z rykiem rzucają się do ucieczki, jednak we mgłę wpadają na siebie, potracając się i przewracając. Po chwili w każdą taką grupę trafia jeden

z dostarczycieli śmierci, rozrywając ludzi na strzępy i wyrzucając w powietrze kolejne tumany piasku i fragmenty ciał. Wreszcie masakra ustaje. Dym powoli opada.

### SCENA SZÓSTA

ABADON, SZERYF, GŁOS REŻYSERA

SZERYF

Siedzi przed więzieniem na przechylonym krześle, opierając nogi wysoko na barierce. Zabiera się do czyszczenia swojej broni. Najpierw delikatnie, nie śpiesząc się i powodując lekkie, ale nieodzwonne zniecierpliwienie, rozpina guziki w futerale, wyjmując na wierzch długą, grubą

i lśniącą lufę swojego najbardziej zaufanego członka wszystkich trudnych i wyczerpujących zmagani. Dotyka ją delikatnie i niemal czuje przez palce, jak drży ona w oczekiwaniu na to, co ma nadejść. Jest twarda. Gotowa do działania. Nigdy się na niej nie zawiódł. Wyjmuje

z kieszeni chustkę i kładzie sobie na kolanach, nie chce przecież, żeby wszystko wokół upaprało się, kiedy wreszcie nadejdzie ten moment. Ślini palec i delikatnie dotyka samego koniuszka. Daje swej lufie przedsmak tego, co będzie się działo już wkrótce. Już za momencik. Zanurza rękę w smarze i z namaszczeniem wciera go, tym razem już nie tylko na samej końcówce, ale dbając o każdy szczegół, każdy detal, od nasady aż po sam czubek. Smaruje tak, wykonując ręką wielokrotnie ćwiczone ruchy w górę i w dół, w górę i w dół, coraz szybciej i coraz mocniej, ale wciąż z wyczuciem, wciąż nie przekraczając tej delikatnej granicy. Nigdy jej nie przekracza, przecież robił to tak wiele razy. Jednak wciąż przyspiesza i przyspiesza, wie, że tak jest dobrze, że to prowadzi do sukcesu, do celu, do.. Nagle zauważa, że ktoś nadchodzi drogą. Przestraszony puszcza z ręki lufę, która wciąż jest twarda i lśniąca, lepiącą się jeszcze od użytego smaru, więc z niechęcią kłopotem wypycha ją tak do

kabury. Jest zdenerwowany, nie skończył tego, co zaczął, a on nienawidzi, jak mu się przerywa jego ulubione zajęcie.

ABADON

Powoli idzie w kierunku kościoła, niedbale żując w zębach żdźbło radioaktywnej słomy, promienie słońca oświetlają jego postać, długi zakurzony płaszcz kołysze się na lekkim wietrze. W poprzek drogi przelatują wędrujące krzaki.

SZERYF

Wychodzi naprzeciw zbliżającego się cowboya. Staje w lekkim rozkroku, wypływa żuty tytoń, poprawia pas z coltem i czeka, aż przeciwnik się zatrzyma, po czym przemawia pewnym siebie głosem.

Więc jesteś. Myślałem, że będziesz większy.

ABADON

Ripostuje

Myślałem, że będziesz ładniejszy.

SZERYF

Zmieszany, nie wstrząśnięty.  
Eee. Pokaż, na co cię stać.

ABADON

Wypływa słomę, poprawia kapelusz, przenikliwie patrzy w kamerę. Kamera zaczyna drżeć, gdzieś zza niej słychać GŁOS REŻYSERA.

GŁOS REŻYSERA

Tylko nie w kamerzystę!

ABADON

Sięga powoli do kieszeni, wyciąga papierosa, drugą ręką odpala zapalnik. Zaciąga się dymem.

SZERYF

Nie wiesz, że palenie szkodzi?

ABADON

W tym momencie wyciąga colta i strzela do SZERYFA  
Wiem, ale biernie bardziej.

### SCENA SIÓDMA

ABADON, ENTROP, ZAKONNICY, ZAKONNIK, BANDYCI.

ABADON i ENTROP wchodzą do kościoła, mają na sobie długie ciemne płaszcze, czarne, skórzane kurtki i okulary przeciwsłoneczne. ABADON trzyma w ręce swój pokrowiec na gitarę.

ENTROP

podchodzi do ZAKONNIKÓW, którzy stoją zaraz za wejściem.

ABADON

Kładzie na stole obok swój futerał. Jeden z ZAKONNIKÓW podchodzi, żeby obejrzeć jego

zawartość. Zagląda do środka i niemo rozdziawia usta.

ZAKONNIK

w tym czasie do ENTROPA

Proszę odłożyć wszystkie niebezpieczne przedmioty, palki, szklane butelki, noże..

ENTROP

Rozchyła płaszcz, obwieszony jest z góry na dół broniąmi wszelkiego kalibru, granatami, amunicją przeciwpancerną, ładunkami wybuchowymi i minami przeciwczołgowymi.

ZAKONNIK

Jasna cholera!

ENTROP i ABADON wyciągają bronie i rozstrzelują wszystkich ZAKONNIKÓW, lecz jeden z nich zdąży jeszcze krzyknąć w kierunku wejścia na wieżę, wzywając posiłki, nim zabija go kula z pistoletu ABADONA.

Bohaterowie rzucają na ziemię pistolety z pustymi magazynkami, wyciągają następne.

Po chwili przybywa wezwana ekipa bandziorów.

BANDZIOR

Ręce do góry!

ENTROP z ABADONEM zerkają na siebie i rozbiegają się na przeciwległe boki kościoła, chowając za masywnymi kolumnami. Równocześnie otwierają ogień do bandziorów.

Pomieszczenie wypełnia się błyskiem i hukami wystrzałów, naboje śmigają nad głowami, niszcząc ściany i masywne kolumny, za którymi chowają się walczący. Odpryskujący tynk i łuski po nabojach wypełniają niczym dywan podłogę w całym kościele.

W przeciągu pięciu minut nie zostaje na sali ani jeden żywy bandyta.

ABADON i ENTROP bez słowa podchodzą do wejścia na wieżę. Spoglądają na długie, kręte schody w górę, które wydają się nie mieć końca.

ABADON

Wysoko.

ENTROP

Nom. Wracamy?

ABADON

Chyba trzeba będzie.

Rzucają na ziemię ledwo do połowy spalone pety i wychodzą. Za nimi wesoło płonie kościół.

## Akt Piąty

### SCENA PIERWSZA

ENTROP, ZŁOTOWŁOSA.

Ona – w pięknej czerwonej sukni, powabnie podkreślającej bujny dekolt, oraz burzą złotych loków opływającą delikatne rysy jej cudnej twarzy. On – ubrany na czarno, w płaszczu i masce, na głowie kapelusz o szerokim rondzie, a przy pasie szpada. Oboje stoją blisko siebie na pokrytym bluszczem balkonie, patrząc sobie głęboko w oczy. Pełnia księżyc oświetla swym blaskiem niewielkie miasteczko, w tym bogatą posiadłość, w której się znajdują.

ENTROP

Ukochana..

ZŁOTOWŁOSA

Entropo.. jeśli ojciec się dowie..

ENTROP

całuje dłoń, za którą ją trzyma

Nie dowie się, Ukochana. Zresztą wciąż trwa bal.

ZŁOTOWŁOSA

A co się dzieje z twoim przyjacielem i moją siostrą? Tak szybko wrócili ze wspólnej przechadzki po ogrodzie..

ENTROP

domyśla się

Nie domyślałam się, Ukochana.

ZŁOTOWŁOSA

wtula się w niego

Och, Entropo.. moje serce należy tylko do ciebie..

POSTACIE W CZERWONYCH TOGACH

nagle wpadają przez drzwi

A-ha!

ENTROP

zdziwiony

Kim wy jesteście? Nie ma was w scenopisie!

POSTACIE W CZERWONYCH TOGACH

dumnie

Nikt nie spodziewa się Hiszpańskiej Inkwizycji!

– Nie no, kurwa, ja nie mogę tak pracować – wkurzony zrzucił kapelusz – dosyć tego, odchodzę.

– Stop! Cięcie! Zatrzymać kamery! – krzyknął reżyser – A ty, Bruce – wycelował w niego palcem – nigdzie nie idziesz. Masz zapłacone z góry, więc zamknij się i przygotuj, będziemy powtarzać scenę.

– Moją też? – spytał uradowany człowiek, który właśnie wszedł z młodą kobietą przez drzwi.

– Nie, waszą już mamy. Wyrzucicie w końcu tych pajaców z planu? – rzekł machnąwszy ręką w kierunku postaci w togach – czy może ja sam mam to zrobić,

co? Ruszać dupy! Ten, kto ich tu wpuścił odpowie głową!

– Jednak ciągle uważam, że wymaga ona kilku poprawek – widać było, że człowiek tak szybko nie odpuszcza.

– Słuchaj, Clint, kurwa twoja mać, mówię ci po dobroci, nie przeginaj. I jak jeszcze raz mi potrącisz kamerzystę, to sam wyładujesz w szpitalu.

– Fłaśnie! – rzucił zza bandaży człowiek na wózk inwalidzkim

– Makijaż! Kutwa! Ile mam wołać? – dopytywał się na głos Bruce – No i jak ja mam tu pracować? Pytam! Jak?! Rozmazałem się? – ostatnie pytanie skierowane było do złotowłosej.

– Mi to mówisz – odparła zapalając papierosa i zdejmując perukę, pod którą ukazała się brunatna czupryna – rano na kawę musiałam czekać chyba dziesięć minut. Właśnie, napiłabym się. – zaciągnęła się głęboko i zlustrowała swojego rozmówcę – Nie, jesteś czysty.

– I kawa dla Michelle! – wrzasnął znowu człowiek nazywany Bruce

– A najgorszy jest ten facet – wskazała ręką Clint – widzę jak się na mnie patrzy. Wiem, co mu się marzy, świnia.

– Co się dziwisz? – odparł Bruce – przecież wzięli go z pornoli. Cięcia w budzecie.

– Zamknij pysk, zanim ci go skasuję – odparł Clint.

– Nie skasowałbyś nawet biletu w tramwaju, idioto.

– No to się, kurwa, doigrałeś.

Clint skoczył w kierunku Bruce'a, chcąc chwycić go za gardło. Ten jednak schował się za stojącą obok niego kobietę i zaczął się nią zasłaniać jak tarczą. Agresor próbował obejść ją naokoło, jednak Bruce sprytnie cały czas przedstawiał drobną aktorkę tak, że stawała na drodze dostępu.

– Rozdzielić ich! Kurwa! Cyrk! Ja pracuję w cyrku! – wrzeszczał rozpaczliwie reżyser ze swojego fotela.

Ekipa porządkowa w postaci dwóch wielkich facetów w końcu przybiegła i rozdzieliła walczących, którzy już okładali się pięściami na ziemi. Gdy sytuacja wreszcie się uspokoiła, okazało się, że w całym starciu ucierpiała jedynie złotowłosa, bo ktoś, prawdopodobnie Bruce, podbił jej oko. Reżyser schował twarz w rękach.

– Makijaż. Niech ktoś jej to zamałuje. Proszę.

– Make-up girl jest na chorobowym, proszę pana – odparł dźwiękowiec – podobno dostała czerwonki.

– Co kurwa?

– Czerwonki. To taka choroba, że z du..

– Wiem, do cholery, co to jest czerwotka! – przerwał mu brutalnie – Nie o to pytam! Zresztą nieważne. Ty! – wskazał ręką kobietę, która weszła drzwiami za Clintem – umaluj ją.

– Co? Wypraszam sobie! Ja jestem..

– A gównie mnie to obchodzi, kim jesteś, malować umie każda baba, zabieraj się do roboty albo cię stąd wypieprzę.

Kiedy w końcu obrażona kobieta uporowała się jakoś z makijażem, Clint i Bruce wymienili w garderobach obszarpane stroje

na nowe, Michelle przyniesiono wreszcie kawę, a kamerzyście przewinięto bandaż na nodze, reżyser zapił wodą środki uspokajające i rzekł:

– Proszę na miejsca, zaczynamy jeszcze raz.

## SCENA PIERWSZA UJĘCIE DRUGIE

ENTROP, ZŁOTOWŁOSA. *Ona – w pięknej czerwonej sukni, powabnie podkreślającej bujny dekolt, oraz burzą złotych loków opływającą delikatne rysy jej cudnej twarzy. On – ubrany na czarno, w płaszczu i masce, na głowie kapelusz o szerokim rondlu, a przy pasie szpada. Oboje stoją blisko siebie na pokrytym bluszczem balkonie, patrzą sobie głęboko w oczy. Pełnia księżyc oświetla swym blaskiem niewielkie miasteczko, w tym bogatą posiadłość, w której się znajdują.*

ENTROP  
Ukochana..

ZŁOTOWŁOSA  
Entropo.. jeśli ojciec się dowie..

ENTROP  
*całuje dłoń, za którą ją trzyma*  
Nie dowie się, Ukochana. Zresztą wciąż trwa bal.

ZŁOTOWŁOSA  
A co się dzieje z twoim przyjacielem i moją siostrą? Tak szybko wrócili ze wspólnej przechadzki po ogrodzie..

ENTROP  
*domyśla się*  
Nie domyślałam się, Ukochana.

ZŁOTOWŁOSA  
*wtula się w niego*  
Och, Entropo.. moje serce należy tylko do ciebie..

ENTROP  
*z przerażeniem*  
Słyszę na schodach jakieś kroki!

## SCENA DRUGA

ENTROP, ZŁOTOWŁOSA, ABADON, PAPA, STRAŻ.

ABADON  
*wpada zdyszany przez drzwi*  
Przylapali mnie! Szybko, entrop, zwiijamy się stąd! Całuj panienkę i w długą!

ENTROP  
*patrząc w piękne, głębokie oczy ZŁOTOWŁOSEJ*  
Uciekaj sam, nie czekaj na mnie. Spotkamy się przed bramą miasta.

ABADON  
Jak tam chcesz. Ja znikam.

*Znika. Po chwili słychać więcej kroków od strony, którą wcześniej przybiegl. W drzwiach zjawia się gruby, wąsaty panicz oraz czworo ludzi ze STRAŻY.*

PAPA  
*wrzeszczy do STRAŻNIKÓW*  
Brać go!

ZŁOTOWŁOSA  
Ależ Papo!

ENTROP  
*Łapie dziewczynę za rękę i cofa ją do wnętrza balkonu, błyskawicznie zamyka drzwi i wsuwa szablę pomiędzy klamki po obu stronach. Następnie chwytą ZŁOTOWŁOSĄ wpół i namiętnie całuje. STRAŻNICY walą pięściami w szyby.*

ZŁOTOWŁOSA  
Och.. Entropo..

ENTROP  
Żegnaj, Ukochana.

ZŁOTOWŁOSA  
Auchwiedersein, mein liebe.

ENTROP  
*patrzy na nią trochę zdziwiony, po czym otrząsa się i wskakuje na poręcz balkonu. Odwraca się jeszcze do ukochanej.*  
I'll be back.

*Zeskakuje w ciemność dokładnie w tym samym momencie, w którym strażnicy wylamują wreszcie drzwi i wbiegają na balkon. Początkowo spada bezwolnie, jednak w połowie drogi na dół rozkłada szeroko ręce trzymając w nich polny peleryny. Wiatr wpada w nią gwałtownie wypełniając materiał, który układa się na kształt nietoperzych skrzydeł i skutecznie hamuje prędkość spadania. Dokoła świszczą kule wystrzeliwane przez STRAŻNIKÓW. W końcu ląduje bezpiecznie w siodle swojego choppera i rusza z piskiem opon. Nim jednak wyjeżdża roztrzaskując bramę posesji, manewruje chwilę pojazdem po podwórzu. Na ziemi pozostaje, doskonale widoczny z balkonu, wyrysowany wielki znak „e”.*

*Właściciel posesji wraz ze STRAŻNIKAMI i zrozpaczoną córką już chce się schować na powrót do dworku, kiedy nagle dobiega ich jeszcze ostry ryk silnika, i postacie zebrane na balkonie kierują swój wzrok na szczyt pobliskiego wzgórza – tam, na tle zachodzącego słońca, ENTROP prostuje się na stojącym tylko na tylnym kole chopperze i unosi szablę wysoko w niebo.*

## SCENA TRZECIA

GŁOS Z KRÓTKOFALÓWKI.

GŁOS Z KRÓTKOFALÓWKI  
*kszszzs Ok, mamy obraz z Vertibirda. Właśnie na przecznicy 5th Avenue z Jackson Road w pełnym poślizgu wjeżdża samochód podejrzanego o numerach rejestracyjnych ISO 8859-2. Jakiś przedwojenny model. Wzdłuż ciągną się dwa białe pasy, wydaje się być nieuszkodzony. Na ogonie siedzą mu cztery jednostki. Na jednej widać ślady poważnego uszkodzenia, inne są lekko stuknięte. Gdzie jest to wsparcie, o które prosili dziesięć minut temu? kszszzs Acha, tylko tyle zostało ze wsparcia.*

*Podejrzany kieruje się na obrzeża miasta, minął właśnie płonące ruiny stacji benzynowej. Zaraz, od kiedy my mamy ruiny po stacji benzynowej? kszszzs Ok, przyjąłem do wiadomości, ale pół godziny temu jeszcze tu stała stacja. kszszzs Tak, na pewno. kszszzs Pewnie drugi raz jadą tym odcinkiem.*

*Pojazd podejrzanego wszedł ostro w niebezpieczny zakręt. Uwaga, przysłać sanitariuszy, jednostki policyjne rozbiły się podczas.. zaraz! Dajcie zbliżenie kamery na lewe okno pojazdu podejrzanego, chyba coś trzyma w ręku, może być niebezpieczne. kszszzs Dziękuję bardzo, powiększcie. kszszzs Też nie wiem co to. kszszzs Wygląda jak jogurt. kszszzs Wiem do jasnej cholery, że to nie może być jogurt!*

*Uwaga! Pojazd podejrzanego zatrzymuje się przed przewróconym motocyklistą. kszszzs Jak nie motor to co? kszszzs Acha. To czyj to chopper? kszszzs Kim jest entrop? kszszzs... kszszzs.*

## SCENA CZWARTA

ABADON, ENTROP, GŁOS Z KRÓTKOFALÓWKI

ABADON  
*zatrzymuje się z poślizgiem przed przewróconym chopperem ENTROPA. Niedaleko, na piasku, leży ENTROP. Wylatuje z samochodu i przerażony podbiega do leżącego.*  
Co się stało? Nic ci nie jest? entrop!

ENTROP  
*Plując krwią*  
Eghhhhh.....

ABADON  
Nie słyszę! Mów głośniej!

ENTROP  
.. Jam nie... entrop.. jam... Kmicic.

GŁOS Z KRÓTKOFALÓWKI  
*kszszzs Widzę podejrzanego. Walnął leżącego w łeb i podał mu to coś, co miał w ręku kszszzs ruszyli dalej kszszzs co? Kogo wysyłacie? kszszzs o nie, to my się zmywamy kszszzs*

Abadon & entrop

# Misja zakończona

\*\*\*

”Do wejścia w orbitę Ziemi pozostały trzy godziny...” – rozległ się monotony, metaliczny głos płynący z głośnika w kabinie sypialnej. Leżący na pryczy mężczyzna ożywił się nagle i usiadł rozcierając dłonią, zaspane jeszcze, oczy.

Jestem już tak blisko... - pomyślał, a na jego twarzy pojawiła się mina będąca kombinacją zadowolenia i ciekawości. Wstał z pryczy, poprawił szybko granatowy kombinezon i pomaszerował ochotczo do centrum sterowania. Sam statek nie był duży, typowy SM3-50 skonstruowany z myślą o dalekich, małozałogowych podróżach z misją specjalną. Większość statku zajmowały komory do uzdatniania powietrza i wody oraz komora napędu atomowo-fotonowego. Sama przestrzeń życiowa ograniczała się do dwóch kabin mieszkalno-sypialnych, pomieszczenia sanitarnego, siłowni, stołówki oraz centrum sterowania. Centrum sterowania także było niewielkie, ale dobrze urządzone. Aparatura nawigacyjna i sterownicza przemysłnie ułożona tak, że wszystko było pod ręką.

Kosmonauta doskonale znał swój statek – tu się urodził, wychował i spędził dwadzieścia pięć lat swego życia. Był zaplanowanym, trzecim członkiem załogi, a zarazem rodziny na statku. To wynik programu OLK - Odkrywczych Lotów Kosmicznych - opracowanego i wdrożonego na Ziemi przez Międzynarodowy Instytut Lotów Kosmicznych. Program był prawie doskonały – pięćdziesiąt lat lotu dwójga młodych kosmonautów, będących świeżym małżeństwem, planowana ciąża, wychowanie i wykształcenie potomka (koniecznie jedynaka) oraz najnowocześniejszy sprzęt i aparatura na statku, po to, by odbyć długi lot do odległej galaktyki i zbadać układy słoneczne, planety nadające się do zaludnienia przez Ziemiaków. Był to krok zdecydowany i potrzebny w obliczu narastającej groźby przeludnienia Globu Ziemskiego. Niestety, lot w nieznane niósł ze sobą i drugą stronę medalu – niebezpieczeństwa i śmierć. Kosmonauta wiedział o tym doskonale. Rozsunął kombinezon przy szyi i wziął w palce medalion zawierający zdjęcie dwójga młodych ludzi, pełnych miłości i zapału - jego rodziców.

Teraz, gdy statek zbliżał się do kresu swej wyprawy, wspomnienia jeszcze raz odżyły w umyśle pilota. Myślał o tych wszystkich latach spędzonych na pilnej nauce, o opowieściach rodziców o ojczystej Ziemi, wspaniałej rozległej przestrzeni życiowej, o błękitnych morzach i jeziorach, oraz zielonych lasach i łąkach. Nie zapominał także, jakże ważnej i mocnej, szkoły życia,

którą przeszedł, gdy rodzice już nie powrócili z wyprawy badawczej na powierzchnię jednej z planet. Miał szesnaście lat, niby już dojrzały emocjonalnie i umysłowo, a jednak przeżył to ciężko – strata bliskich ludzi, jedynych, jakich znał we wszechświecie. Ale teraz w końcu miał spełnić się długo oczekiwany moment w jego życiu – powrót na ojczystą planetę. Nie znał jej, nie widział na własne oczy, ale czuł się jej prawowitym Synem, Ziemiakiem. Teraz, gdy zakończy się jego długa tułaczka w kosmosie, dopilnuje by pamięć o jego rodzicach nigdy nie zginęła, gdyż badania, dla których poświęcili swe życie przyniosą zbawienie dla trapiącej globalnym kryzysem ludzkości.

Schował medalion i wziął do ręki, po raz chyba setny, opasy tom z aktami, sprawozdaniami, zdjęciami oraz wynikami badań napotkanych planet z galaktyki Proximy. Przekartkował pobieżnie kilka pierwszych stron. Znał to wszystko na pamięć. Wyprawa odniosła wielki sukces: cztery planety zdolne do zamieszkania przez ludzi, dwie z nich bardzo bogate w surowce i minerały. Tak, to ocali ludzkość! – pomyślał i odłożył w zadumie dokumentację na honorową półkę.

\*\*\*

”Wejście w orbitę za piętnaście minut...” – znajomy głos wyrwał pilota z zadumy. To już! Dolatuje! – pomyślał i dopadł do iluminatora. Przez kilka minut napawał się tym pięknym widokiem. Tak, wspaniała... niebieskie morza, poprzęplane żółto-brązowymi łąkami. Widział właśnie przed oczyma charakterystyczny układ łądów znany z opowieści. Wszystko wyglądało wspaniale... tylko jedna rzecz się nie zgadzała – na łądach miało być sporo zieleni, a z tego, co widział, przeważała żółć, brąz i szarość.

Tak, pięćdziesiąt lat kryzysu i przeludnienia zrobiło swoje – pomyślał – wykarczowano zielone lasy, zniszczono łąki szukając przestrzeni życiowej dla nowych, liczniejszych pokoleń.

”Wejście w atmosferę za pięć minut... Proszę się przygotować do lądowania.”. Wszystko odbywało się niemal automatycznie. Kosmonauta zapiął się solidnie w fotelu, sprawdził parametry i wyniki pomiarów: grawitacja w normie – przełączyć na paliwo ciekłe, atmosfera – rozrzedzona, choć przyswajalna, pozostałe parametry w porządku.

Podczas lądowania na planecie o sporych rozmiarach, a co za tym idzie grawitacji trzeba było korzystać z zapasów paliwa ciekłego, które miało wystarczyć aż do powrotu na Ziemię. W przestrzeni natomiast SM3-50 wykorzystywał, najnowocześniejszy wówczas, napęd

plazmowy: mały reaktor atomowy utrzymywał w odpowiedniej temperaturze i stanie plazmę, która emanowała miliardami wysokoenergetycznych fotonów na sekundę – doskonałych do ekonomicznego i cichego napędzania statku oraz całej jego aparatury. Ale gdy w grę wchodziły duże przeciążenia, niezbędna była dodatkowa dawka energii by statek mógł utrzymać kurs i nie rozbił się podczas lądowania, czy startu.

Pojazd wpadł w lekkie turbulencje, zbliżając się powoli do łądu. Z bliska planeta wyglądała jeszcze dziwniej. Przeważał krajobraz jakby pustynny i niezamieszany, poprzęplany w kilku miejscach ciemnymi plamami miast. Pilot wybrał jako punkt lądowania najbliższe duże miasto, jakie było w zasięgu jego pola widzenia. Uruchomił ostatnią procedurę podejścia do lądowania i wcisnął się głęboko w fotel.

\*\*\*

Podczas schodzenia na powierzchnię drgania się nasiliły, a na zewnątrz było widać jedynie tumany kurzu i piasku. Po chwili łapy statku zanurzyły się w pomarańczowym pyłu, po czym osiadły pewnie. Huk silników osłabł, by za chwilę zupełnie umilknąć. Pilot jeszcze raz dokonał rutynowego przeglądu wskazań przyrządów pomiarowych i zakończył procedurę lądowania. Po kilku minutach kurz opadł osadzając się również na powierzchni gwiazdowego pojazdu. Kosmonauta rozejrzał się poprzez szybkie iluminatora w kabinie. Przed nim rozciągała się jałowa pomarańczowa pustynia, a w oddali majaczyły szare kontury zabudowań miejskich. Słońce świeciło intensywnie toteż po chwili, mrużąc wrażliwe na mocne światło oczy, pilot odwrócił wzrok szukając w kabinie czegoś do ich osłony. Jedyne, co się nadawało, to jego hełm astronauty z ciemną szybą. Przed wysoką temperaturą 35 stopni Celsjusza ochroni go jego lekki, szary kombinezon, w który się przebrał i przygotował do wyjścia.

Zasyczał drzwi służby, potem drugie i już był na zewnątrz, schodząc ostrożnie po drabinie. Cała sytuacja była bardzo dziwna – wygląd planety odmienny od oczekiwanego, niepowodzenie nawiązania połączenia radiowego przez komputer pokładowy, żadnych oznak świadczących o tym, że ktoś spodziewa się jego powrotu... A przecież niesie zbawienie dla Ziemiaków! Pocieszył się, że w mieście wszystko na pewno się wyjaśni. Zacerpnął głęboko powietrza i pomyślał, że wspaniale jest poczuć taką przestrzeń tylko dla siebie. W końcu ruszył średnim tempem w stronę miasta. Po godzinie marszu dotarł do

pierwszych zabudowań. To, co zastał, to rozsypujące się szczątki szarych i osmolonych niegdyś zabudowań. Teraz wiedział, dlaczego miasta wyglądają z góry jak szare plamy. Coś tu musiało się stać, jakaś straszliwa katastrofa... A jednak do tego doszło. Zawsze wierzył w obecność innych cywilizacji. Choć nigdy nie spotkał się z tym osobiście, to pamiętał doskonale z zapisków rodziców raporty ze znalezienia oznak istnienia istot rozumnych na dwóch planetach w galaktyce Proximy. Ale musiał ktoś przetrwać... chociaż garstka ludzi. Niemożliwe by dali się tak łatwo poddać eksterminacji agresorom z kosmosu. Postanowił spenetrować ruiny miasta i poszukać ocalałych...

\*\*\*

W centrum miasta było podobnie - mnóstwo walących się budynków, albo osmolonych, albo grubo pokrytych warstwą kurzu i gruzu. Muszę poszukać jakiegoś azylu - pomyślał astronauta - jakiegoś miejsca, gdzie mogłaby się schronić i przetrwać to piekło jakaś garstka ludzi. Wiedział z literatury, że kiedyś budowano specjalne schrony właśnie w takim celu. W takim, jak się wydaje, dużym mieście musi jakiś być. Dwie godziny tułaczkę i bezskuteczne poszukiwania żywych istot ludzkich przyniosły w końcu nadzieję, gdy ujrzał znaną z książek, pomarańczową tabliczkę z napisem "Schron Przeciwatomowy" i strzałką, oraz podpisem: "200m". W końcu znalazł to, czego szukał - za kolejnym zwałem gruzu było szerokie zejście w dół, pod powierzchnię, a tam wielkie metalowe drzwi. Pchnął mocno... były otwarte i zaskrzypiały lekko uchylając się na pół metra, blokując się o jakąś stertę śmieci. Wewnątrz było dość ciemno, więc zdjął hełm i po omacku ruszył wzdłuż ściany wąskiego korytarza. Gdy w końcu minął kolejne drzwi, znalazł się w dużym pomieszczeniu. Zawołał w czterech językach, jakie znał, lecz bez odpowiedzi. Schron wyglądał na opustoszały. Gdy tak szedł po omacku przypadkiem trafił na przełącznik generatora prądu.

Gdzieś tam zapaliły się pojedyncze światła, ukazując ruinę tego pomieszczenia. Wszędzie wały się sterty śmieci, a w kącie ujrzał szczątki ludzkich kości. A więc jednak - pomyślał - nie udało im się. Tak naprawdę wiedział to od początku... nikt nie mógł przetrwać najazdu tak potężnej cywilizacji, jaką musieli być agresorzy. Skoro doprowadzili całą Ziemię do takiego strasznego stanu. Ze złością kopnął zardzewiałą puszkę, która z łoskotem uderzyła

o metalowe drzwi. Pomyślał o celu jego istnienia i przybycia na tę planetę. Przecież przywiózł im wybawienie, przepustkę do nowego świata! Ale teraz to wszystko wydawało się śmieszne po tym, jak zobaczył same zgłiszczka. Mimowolnie podszedł do drzwi na końcu schronu i zajrzał tam, choć był pewien, że nie znajdzie tam nikogo żywego. To pomieszczenie było niewielkie. Na środku stało biurko, a dookoła stały pordzewiałe i na wpół otwarte szafki. Widocznie te miejsca były penetrowane przez ostatnich żywych, albo najeźdźców poszukujących ocalałych. Kosmonauta położył swój hełm na biurku i usiadł na czymś, co kiedyś pewnie było wygodnym fotelem. Dla zabicia myśli zaczął mimowolnie otwierać szuflady i drzwiczki - wszystkie skrytki były puste, tylko w dolnej szufladzie na dnie leżała jakaś teczka. Wyjął ją ostrożnie i otworzył - nic ciekawego, same świstki - pomyślał i chciał już odłożyć, gdy nagle dostrzegł na wycinku z gazety zdjęcie, które przedstawiało jego rodziców!

Był to artykuł z 12 września 2020 roku, dzień przed ich odlotem. Nagłówek brzmiał: "Pionierska wyprawa małżeńska programu podboju kosmosu MILK". Prześledził z zacięciem tekst, ale było tam tylko napisane o planowanych kilkunastu takich wyprawach najnowocześniejszymi rakietami kosmicznymi i o dacie powrotu pierwszej w 2070 roku. Teraz teczka wzbudziła jego większe zainteresowanie. Wrócił do dwóch pierwszych, ominiętych wcześniej kartek.

15 lutego 2012 rok: "Przełom naukowy!!! Nowe wynalazki i odkrycia z dziedziny energetyki jądrowej i plazmy!".

23 kwiecień 2016 rok: "Nowoczesny napęd plazmowy wielkim krokiem do podboju kosmosu!".

Przekreślił szybko przeczytaną wcześniej kartkę i kontynuował lekturę.

8 grudzień 2029 rok: "W obliczu powiększającego się przeludnienia, przewiduje się, że 90% populacji będzie pracować fizycznie w fabrykach i kopalniach. Nastąpi ostra selekcja kandydatów na wysokie stanowiska urzędowe i kierownicze."

25 maj 2031 rok: "Wielokrotny wzrost poziomu wykształcenia społeczeństwa wyznacznikiem walki o pozycję."

16 luty 2034 rok: "Jak grzyby po deszczu powstają Kombinaty Społeczne - zamknięte organizacje walczące o obsadzenie prestiżowych stanowisk pracy."

19 marzec 2036 rok: "Coraz bardziej rośnie niezadowolenie społeczeństwa. Założenia Komisji Do Spraw Przeludnienia zakończone fiaskiem!".

23 czerwiec 2037 rok: "Zamieszki i demonstracje przeciwko bezsilności władz wobec przejęcia przez członków Kombinatów Społecznych kluczowych stanowisk dla zarządzania zasobami kraju."

3 styczeń 2038 rok: "Pacyfikacja buntu niskich warstw społecznych w dziesięciu największych miastach. Pojawienie się na ulicach nielegalnych ulotek propagandowych."

Dalej znalazło się kilka ulotek z hasłami: "Nie będziemy WAM usługiwać!", "Na burżuazja!!!", "Kombinaty na Madagaskar!", "Precz z lansowaną profesurą!".

20 grudzień 2039 rok: "Globalne zamieszki i ich doraźne pacyfikacje. Użycie broni i gazów bojowych stłumiło załazę powstania plebejskiego."

5 styczeń 2040 rok: "Nieuniknione użycie broni masowego rażenia..."

Na tym kończyły się wycinki prasowe. Kosmonauta zamknął teczkę i położył ją sobie na dłoni, jakby ważąc jej masę. Po chwili powiedział na głos: Czymże jest ten ciężki, dwukilogramowy wolumin wiedzy i ocalenia, wobec kilku gramów zniszczenia?

Kamilos



## Dziadectwo Fallouta cz. II

## Cudowne Dzieci II

Tata patrzył przez zabrudzoną szybę, na inkubatory po drugiej stronie.  
 ... Cudowne Dzieci klasy "S" ...  
 ... Klasy idealnych sneakerów ...  
 ... Nie potrzebujących ciemności ...  
 ... Cichych, szybkich, zabójczych ...  
 ... Wynalazki przedwojennych naukowców ...  
 ... Dzieci ...

Opierała głowę na zgietych w łokciach rękach, opartych o stół. Choć to było niemożliwe, słyszała szum fal. Nie, nie szum... głuchy łoskot towarzyszący rozbijaniu się o nadmorskie klify. Wzrok miała zamglony, obraz zdawał się kołysać w rytm ruchu niewidocznej wody. Cienie... cienie pojawiały się w najbardziej niedorzecznych miejscach knajpy...

...i wtedy ja go dziab! Z boku! – Obrośnięty niczym małpa mężczyzna żywo gestykułował, opowiadając jak to zabił "najdziwniejszą rzecz" w jego życiu.

Z każdą kolejną butelką, ubity stwór jawił się coraz przeraźliwiej, bardziej nienaturalnie. Aż w końcu, rad, nie rad, mężczyzna dotarł do końca opowieści i z głośnym sapnięciem opadł na siedzisko. Rozentuzjasmowani słuchacze poczęli tedy wypytwać o szczegóły potyczki, dokładną lokalizację legowiska owej bestii, czy też, co było popularniejsze, o to gdzie podział się ich trunek.

Monick przycisnęła silniej knykcie do skroni. Szum w głowie nie ustępował.

Zmutowana świnia, a taka podnieta u tych... – nie dokończyła myśli, widząc ciemne kręgi przed oczami - Co by powiedzieli na rudowłosego boga? Ja naprawdę źle się czuję...

Kobieta wstała i chwiejnym krokiem wyszła ze speluny. Targnął nią podmuch suchego, gorącego, pustynnego wiatru.

Tylko mew brakuje – mruknęła, człapiąc w stronę jedynej sprawnej na tym zadupiu, toalety. Ktoś na nią czekał, ukryty w mroku bezgwiezdnej nocy.

- Przemierzam korytarz. Jest ciemno.

Idę i wchodzę do pustego pomieszczenia.

Widzę jasne, białe światło - blask księżyca.

Zamieram.

Blask zdaje się przenikać moją świadomość.

Księżyce jest w pełni. Z trudem robię krok kolejny.

Zapalam światło. Widzę? – głos cichszy od szeptu przerwał, a jego właściciel zniknął sekundę przed tym, jak ścianę przy której stał obmyły pomyje wylewane przez okno.

Nie powitały jej ciepłe promienie wstającego słońca, ani letni zefirek, ani tym bardziej słodkie trele ptasząt. No, ale

przecież to, co ją czekało po przebudzeniu było dobrze znane, nie zaskakujące, a wręcz oczekiwane.

Co ja tu, kurwa, robię? – stęknęła, z wysiłkiem unosząc głowę.

Pokonując własną słabość wynikłą ze zbytniego ociągania się przy przyjmowaniu RadAwaya, rozejrzała się czujnie, acz powoli. Znajdowała się w pozostałościach po domu towarowym. Fakt, iż nie pamiętała, jakim cudem się tu znalazła bynajmniej nie zwrócił jej uwagi. Mimo panującego półmroku widziała praktycznie nienaruszone sprzęty gospodarstwa domowego porożstawiane na półkach i nie noszone ubrania zwisające smętnie z wieszaków.

Chyba śnię...

- Krew, wszędzie krew po ścianie spływa.

Nie szukam źródła, odwracam się,

powoli,

wysiłek trwa całe godziny.

Po jasnych kafelkach ciemna, żywa krew

sączy,

całe strumienie. Spokojnie, jak ślimak po liściu,

jak lawa po kamieniu. Zdawało mi się, że szedłem z kimś,

teraz jestem samotny. Samotny w

ciemności przeszytej blaskiem satelity.

Zatracam świadomość. Przenikam w

otoczenie,

staje się jego częścią. Rozpływam się. Już

mnie nie ma - odezwała się cicho postać pochylona nad jej głową, uśmiechając się uśmiechem pozbawionym cienia wesołości.

Monick mogła przysiąc, że przed sekundą tam jeszcze nikogo nie było. Odruchowo wyprowadziła cios łokciem, ale...

Postać śmignęła w bok. Poderwała się na nogi,

sięgając jednocześnie po broń. Pożałowała.

- Skąd ta krew? Wreszcie szukam

przyczyny.

Leże się z nieba. Nie leże, spływa raczej.

Nawet nie spływa tylko cieknie. Cały

świat we krwi.

Cała dusza w ogniu. Gdzie ja jestem? –

czarnoskóry chłopak niespodziewanie

pojawił się tuż przy niej

z łatwością wytrącił karabin snajperski z rąk.

Jednocześnie popchnął lekko kobietę, której zaskoczenie na chwilę wstrzymało proces myślenia. Monick runęła jak kłoda i tylko dzięki bezwarunkowym odruchom, wyuczonemu w ulicznych bijatykach, nie zrobiła sobie krzywdy spadając.

Ja naprawdę źle się czuję, nie potrzeba mi jeszcze problemu z jakimś stukniętym poetą... – pomyślała

z rozpaczą, czując nierówne kafelki pod plecami.

Gdyby nie to, że czarne plamy latały jej przed oczami, wykorzystałaby impet na przewrót w tył. Napastnik znów pojawił się

nad jej głową.

Czego ty tak w ogóle ode mnie chcesz? – zapytała, rezygnując z wulgarnych przecinków.

- Krew znika. Pozostaje tylko ciemność

- otchłań bezkresna i ten blask z góry.

Niby jest daleko, ale wyczuwam go blisko.

Zbyt blisko.

Rani moje oczy. Ale nie czuje bólu.

Nic nie czuje.

Nie jestem już materia, nie jestem nawet duchem.

Ale czuje, że jestem.

I ciągle to światło. Drąży, przenika, ubija się, bada - chłopak z bliska okazał się starszy i... jaśniejszy.

Wszystko jasne... O cholera - patrzyła jak jego skóra stopniowo, prawie niedostrzegalnie, zmienia odcień - Nie mów, że jesteś jakimś krewnym tej rudej...

W jego dłoni zobaczyła szwajcarski szczyrpek, za 19.99\$, jak głosiła przyczepiona doń karteczka z ceną. Zmuszając ciało do posłuszeństwa przeturlała się błyskawicznie w bok, zgrabnie chwytając porzucony karabin snajperski. Była diabelnie szybka i zwinna. Nie minęły 3 sekundy, a już przyklekała trzy metry dalej z bronią przyciśniętą do policzka. Problem w tym, że jego tam nie było. Gorączkowo poszukiwała celu wzrokiem, nie zdejmując palca ze spustu.

Poczuła rękę na ramieniu. Niestety wspaniały refleks nie wystarczał w tej walce. Wróg „bawił się” z nią. Będąc dzieckiem często grała z kolegami w grę zwaną „You can run, you can hide, you can try to stay alive”. I to chyba była najbardziej odpowiednia nazwa dla określenia sytuacji, w jakiej się znalazła. Był bardzo szczupły i niski. Jego ruchy oprócz tego, że były nienaturalnie szybkie, były także płynne oraz oszczędne. I ta jego zdolność do przyciemniania i rozjaśniania koloru skóry...

Już wolałam pyskatego rudzielca od tej glizdy – mruknęła, próbując go namierzyć. Po dłuższej chwili zrezygnowała. Skutki promieniowania dawały się potężnie we znaki – Trzeba się stąd wynosić, jakieś wsparcie załatwić i ubić... – w myślach wyceniała już wartość wszystkich towarów walających się dookoła – No i emeryturka mnie czeka, jeśli parter tego budynku jest w podobnym stanie.

Napastnik zjawiał się często z różnymi przedmiotami, lecz z tymi samymi intencjami. Raz nawet zaatakował ją porcelanowym serwisem do herbaty, co urozmaiciło ich szybkie, brutalne starcia. Gdy przestawała się poruszać, miała wrażenie, iż znajduje się w zatrzymanym kadrze jakiegoś czarno-białego filmu. Chłopak od czasu do czasu gadał jakieś



brednie, więc założyła, iż recytuje wiersz. Bez zbytnich przeszkód i uszczerbku na zdrowiu dotarła pod główne wyjście. Skrupulatnie i niezwykle dobrze zatarasowane.

Wyjątkowo chory wiersz. Wyjątkowo...

W niemal idealnej ciszy huk, jaki narobił spadający regał był prawie ogłuszający. Nie miała szans. Trzydziestokilogramowy klocek skutecznie przyparł ją do podłoża, unieruchamiając tym samym.

*- Słyszę głos, potężny i spokojny.*

*Zobacz – mówi – spójrz, to twoje życie.*

*Odwracam się, widzę narodziny dziecka.*

*Dziecko rośnie, staje się świadome.*

*Jakie niewinne, jakie czyste.*

*W pewnej chwili spotyka przyjaciela.*

*Znam jego, a on zna mnie.*

*I nagle coś ciemnego, ukrytego, ale ciężkiego wyczuwam.*

*To dziecko jest zmieszane, słabe, waha się.*

*Bierze cierń i wpycha go w plecy przyjaciela.*

*Ten jednak tego nie zauważa.*

*Odwraca się i spokojnie z uśmiechem na mnie spogląda.*

*Nagle traci pewność w nogach, upada na ziemię,*

*spogląda na mnie, jakby chcąc spytać "dlaczego?".*

*Umiera – cierń był zatruty – przedmiot w jego ręku zdecydowanie był niebezpieczny. No i kurwa pięknie...*

W tym momencie główne drzwi domu towarowego zostały zastąpione niemalą wyrwą. Jasne światło poraziło najwyraźniej wrażliwe oczy chłopaka, gdyż upuścił broń i obiema rękami zasłonił twarz. Nie był jednak w stanie zasłonić się przed kulą. Odrzuciło go na dwa metry.

Przewrócony regał nie był tak wysoki, więc jej niedoszły morderca spadł z niego. Nie lubiła Desert Eagle'ów właśnie dlatego, że strzelały tak głośno.

Kronk! Du dummkopf! Najpierw pytać, a POTEM strzelać! - głos, strasznie skrzekliwy, należał do kobiety.

Yyy... Verzeihung?

Gdy tylko Monick upewniła się, że nazwany Kronkiem przyswoił sobie słowa kobiety, zawołała:

Przepraszam, czy mógłby mi ktoś pomóc? Ja naprawdę źle się czuję, a to coraz cięższe się robi...

Kiedy w końcu się dogadali i ją „odkopano”, chłopak jeszcze żył. Trzymając się za bolące żebra, przykucnęła przy nim.

*- Kolejny obraz. Widzę się znowu.*

*Dziecko podrosło, stało się samodzielne.*

*Te dwoje dorosłych to jego rodzice.*

*Wyrzuwa się z serdecznego ich uścisku.*

*Przeklina, krzycząc, strzela oczami, dłoń podnosi.*

*Wyrzucam. Mgnienie oka przez furtkę.*

*Wyrzuca, zamyka. Zmęczeniu odchodzą.*

Mogę skrócić twe cierpienia, mogę ci ich przysporzyć, więc gadaj normalnie - powiedziała, wyraźnie akcentując ostatnie słowo - Co to wszystko ma znaczyć?

*- Dziecko zyskuje mądrość.*

*Widzę wysoki budynek.*

*Na ostatnim piętrze znajomy gabinet.*

*Ktoś puka do drzwi, wchodzi młoda osoba.*

*Pączek nierozwiniętej róży.*

*Kwiat pragnie. Chce się otworzyć.*

*Dziecko bierze doniczkę, dobywa truciznę.*

*Kwiat obumiera nie zaznawszy światła - uderzyła go bezlitośnie kolbą w twarz.*

*Czemu mnie tu zatargaleś?*

Kolor skóry zmienił się na ciemniejszy. Sam przypominał usychający kwiat. Westchnęła i tym razem uderzyła w dziurę w brzuchu autorstwa Kronka.

*Czemu mnie tu zatargaleś?*

Spojrzał jej prosto w oczy. Nie umiałaby teraz określić jego wieku.

Zabiłaś jedno z dzieci doktora... Udało ci się... Jest nas mało... Brakuje nam kilku lat do końca ewolucji... Nie możemy pozwolić sobie na straty...

Co? Takich odchylów jest więcej? - zawsze twierdziła, że ten świat jest popierdolony.

Teraz miała na to doskonały dowód. No dobra, dogorywający dowód.

*- Dziecko traci wszystko.*

*Straciłem przyjaciół, rodzinę, pieniądze i władzę.*

*Prawda się ujawnia. Rozpoczyna się polowanie.*

*Noc świetlista. Ucieka do kanału. Serce wali głośno.*

*Jest jeszcze prześwit, jest jeszcze nadzieja.*

*Z prześwitu dobiega światło księżyca. Najstarszy cię powstrzyma... Ochroni laboratorium...*

Zaczynało być ciekawie, gdy nagle czarnoskóry beczelnie wziął i umarł. Wstała i z zamyśleniem na twarzy skierowała się ku wyjściu.

Halten sie!

Posłusznie się zatrzymała.

Nie bierzesz nic? - zapytała kobieta z dwuosobowej, zupełnie niezamierzonej, ekipy ratunkowej.

Wszystko, co chcę?

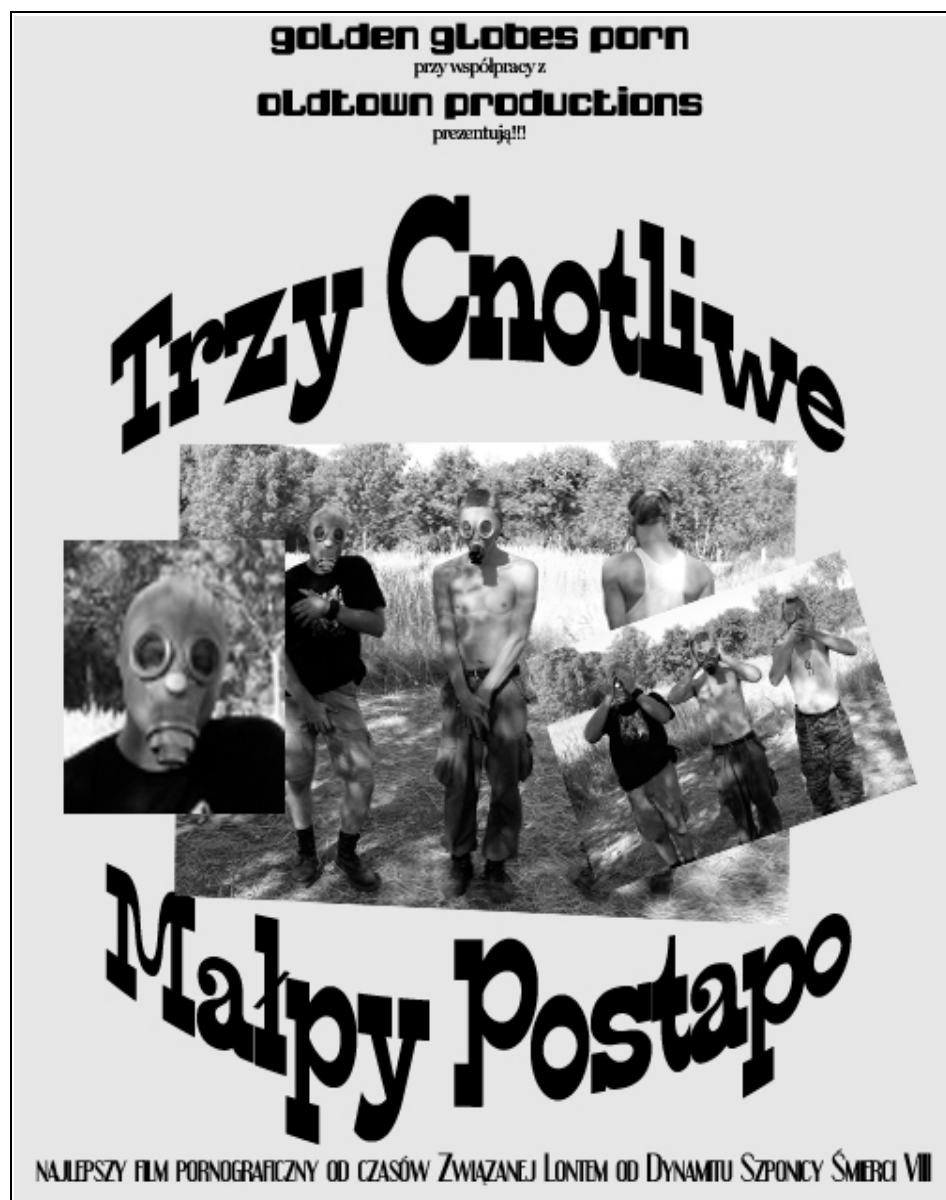
Wszystko, co zdołasz unieść.

Monick krótko się wahała.

No w sumie, to zakupy poprawiają kobiecie humor...

Petra Arkanian (Ange)

©2003



Holodysk

# SIEDM GRZECHÓW GŁÓWNYCH FALLOUT FAN FICTION (I DWA POBOCZNE)

Kiedy słyszę, że ktoś mówi o fanfikach\*, automatycznym, pierwszym skojarzeniem jest dla mnie *Fallout*. Żadne *Harry Pottery*, *Władcy pierścieni* czy *Gwiezdne Wojny* nie doczekały się w polskiej sieci tak wiernej, a jednocześnie tak twórczej społeczności fanów. *Fallouty*, od chwili, gdy zostały wydane, stymulują wyobraźnię i budzą uśpione w graczach moce twórcze. Nasz kraj jest pod tym względem wyjątkowy. Odkąd tylko zaczęło się mówić o „polskiej scenie falloutowej”, odtąd zaczęło przybywać rozmaitych projektów inspirowanych *Falloutami*. Nie tylko stron internetowych, modów, solucji, poradników, czy innych artykułów, ale także opowiadań – fan-fiction.

Nie wiem, ile dokładnie zostało napisanych falloutowych fanfików. Szacuję, że ukazało się około setki, może więcej. Były to głównie publikacje na stronach, forach oraz w zinach. Pojawiła się też co najmniej jedna publikacja papierowa (wynik konkursu na opowiadanie falloutowe w jednym z magazynów o grach), wiem też o rozpowszechnianym na komórki, fabularyzowanym plagiacie scenariusza gry. Były także ambitne próby pisania mini-powieści – niestety, o ile mi wiadomo, żadna z nich nie została ukończona. Natomiast do dzisiejszego dnia czynny jest, zapoczątkowany ładnych parę lat temu, interaktywny projekt pt. *Niekończąca się opowieść...*\*\* Gdyby zebrać i opublikować wszystkie zainspirowane *Falloutami* fabularne teksty w książce kieszonkowego formatu, otrzymalibyśmy całkiem sporą cegielkę. Wszystko to brzmi bardzo pięknie, ale... czy taką lekturę dałoby się ugryźć, przetrwać? Co by z niej zostało w pamięci czytelnika? I czy w ogóle znalazłby się śmiałek do tego stopnia wytrwały i tak zakochany w gatunku postapokaliptycznym, żeby zmóc setkę tekstów, z których każdy czerpie z tego samego, skażonego radiacją źródła?

W ciągu kilku ostatnich lat przeczytałem kilkadziesiąt opowiadań osadzonych w świecie *Falloutów*. Moje oczekiwania, jako odbiorcy kultury popularnej, są dość wysokie, toteż zazwyczaj po zakończeniu lektury pojawia się smutna refleksja – trudno o przyzwoite opowiadanie „falloutowe”. Zdarzają się teksty dobre, czy nawet wybitne, ale zdecydowana większość fanowskiej produkcji to teksty słabe, lub przeciętne. Zaczęłam analizować przyczynę

tego stanu rzeczy i doszedłem do wniosku, że gros tych opowiadań wykazuje podobne, powtarzające się syndromy zaniedbania przez autorów. Syndromy te postanowiłem wyodrębnić i w miarę opisać jako „Siedem grzechów głównych Fallout fan-fiction (plus dwa poboczne)”. Siedem jest tu liczbą umowną i w zasadzie mylącą. Raz, że one się ze sobą przenikają, bywają spowinowacane, i zazwyczaj sobie w tekście towarzyszą. Dwa, że grzechów, jakie popełniają autorzy fanfików jest, jak się zapewne domyśla czytelnik, nieco więcej niż siedem, czy dziewięć. Ot, siedem akurat pasowało do tytułu, a przy tym pozwalało narzucić niniejszemu artowi jakieś ramy objętościowe. Utyskiwać można bowiem w nieskończoność, lecz cierpliwość czytelnika ma swoje granice. Do siedmiu grzechów głównych nie omieszkam jednak dorzucić paru pobocznych – bez nich ta wyliczanka byłaby niekompletna. Bardzo prawdopodobne, że podczas tego rachunku sumienia pisarsko-czytelniczego jakieś grzechy, czy grzeszki umknęły mojej uwadze. Lista czeka więc na Wasze uzupełnienia. Jeśli ktoś wynalazł jakiś defekt, albo istotny grzech, którego tu nie wymieniałem – proszę się nie zastanawiać, tylko bez zwłoki mejlować na adres redakcji (zinreaktor[at]gmail.com). Może się dzięki temu uda zbawić czyjąś duszę.

No właśnie, po co właściwie jest ta wyliczanka? Na pewno nie tylko po to, aby sobie autor mógł postękać i pokwakać, jaka to pisząca młodzież polska (zarówno ta starsza jak i młodsza) ciemna, jak własnego języka nie zna, i jak dotkliwie go nieraz kaleczy. I ja przecież, jako bramin, który niegdyś cielęciem był, pamiętam, że będąc w wieku krytykowanych tu początkujących pisarzy i pisarek radziłem sobie równie kiepsko, a czasem i gorzej. Nie twierdząc też, że dziś piszę dobrze (w niniejszym numerze publikuję opowiadanie falloutowe, więc czytelnik może sam ocenić, jak wypadam). Lepiej, niż dawniej, to na pewno, bo porównując jakiś swój stary tekst z nowym widzę postępy.

Tą wyliczanką grzechów nie mam też zamiaru obrażać kogokolwiek. Podaję tu cytaty, które są w większości sfabrykowane. To znaczy: są wzorowane na autentycznych fragmentach prozy fan-fiction, jednak dożywotnią prenumeratę *Cat's Paw* temu, kto zgadnie jakiś tytuł źródłowego tekstu, tudzież jego autora. Jedyne autentyczne i w

100% wierne cytaty pochodzą z mojego własnego utworu, publikowanego niegdyś w zinie *Radiated* (R.I.P.).

Przyświeca mi cel nadrzędny. Jeżeli parę osób – przyszłych, lub obecnych autorów – przeczyta moje wywody i dzięki temu coś zyska, to znaczy, że było warto systematyzować i wyliczać. Może ktoś zrozumie, na czym polega popełniony przez niego/nią błąd (lub błędy), może stanie się dzięki temu mądrzejszy. A nuż będzie lepiej pisał. W każdym razie, zapraszam na forum *Reaktora*

(<http://shamo.gry-online.pl/agora/> - w dziale Polska Scena Fallouta), do podzielenia się swoimi refleksjami, uwagami. A także na adres redakcji, do podzielenia się swoimi opowiadaniem. Liczymy na Was.

A teraz, skoro się już wypowiadałem, można z czystym sumieniem zająć się grzechami.

- *Barman! Gulasz z Gecko razy jeden, bigos z Deathclawa razy dwa, i dwa boozey! Pospiesz się, bo zrobię z Junktown Stalową Wolę!*

## 1. Grzech pierwszy, czyli Angielskie nazewnictwo.

W zamierzonych czasach baroku, gdy znajdowaliśmy się w kulturowej strefie wpływów Włoch i Francji, mówiło się, że polska szlachta nadużywa makaronizmów. Dzisiaj, gdy znajdujemy się w kulturowej strefie wpływów USA, nadużywamy angielszczyzny. W mowie potocznej uchodzi to płazem, zauważane jedynie przez purystów językowych, lecz w prozie bywa oznaką lenistwa i/lub lekceważenia czytelnika. Zastanawiającym wyrazem lekkomyślności autorów fan-fiction bywają angielskie tytuły opowiadań. Gdyby całe opowiadanie napisano po angielsku, można by domniemywać, że mamy do czynienia z towarem eksportowym – autor zamierza opublikować swój tekst na obcojęzycznej stronie, czy forum. Ale nie, nic z tych rzeczy. Autor wymyśla angielski tytuł, dajmy na to, *Eden's story*, będąc przekonany, że brzmi to lepiej niż *Opowieść* (czy też „historia”) *Edena*. Błąd! Nie brzmi to wcale lepiej, tylko bardziej prowincjonalnie. Bo prawdziwie prowincjonalne jest przekonanie, że język polski ustępuje w czymś angielskiemu, że nie jest w stanie wyrazić jakiegось myśli, albo

nie wyraża jej tak doskonale, jak angielski.

Czasem autorowi przyjdzie na myśl zabawić czytelnika jakimś żartem w języku Szekspira. Wówczas na usta cisną się pytania: za co? Po co? Skoro autor mieszka w Polsce, niech pisze po polsku, a nie po polsko-angielsku. W tym akurat względzie – jeśli chodzi o literaturę – wolno nam być nacjonalistami. Nie widzę również usprawiedliwienia dla zapisywania po angielsku komunikatów, które mają swoje odpowiedniki w języku polskim. Przykładowo:

*Chosen One uniósł głowę i zobaczył tablicę z napisem: WELCOME TO JUNKTOWN.*

Naprawdę, trudno znaleźć racjonalne wytłumaczenie dla tego typu praktyk – być może wg autora to brzmi „kul”, ale w istocie jest raczej żenujące. A przecież można bez zbytniego wysiłku przetłumaczyć polsko-angielski na polski.

*Wybrańiec uniósł głowę i zobaczył tablicę z napisem: WITAMY W ZŁOMOWIE* (jeśli nie w Junktown).

Niniejszym postuluję również, by wszyscy przyszli bądź obecni pisarze fanfików raz na zawsze dali spokój wszelkim anglojęzycznym nazwom, które można przetłumaczyć na ojczystą mowę. Wyrzucmy z pisarskiego słownika Deathclawy, geckony, Overseerów, Chosen One'ów, Brotherhoodów of Steelów i im podobnych. W polskim opowiadaniu brzmią te nazwy po prostu idiotycznie, o czym wiem z autopsji, gdyż i ja popełniłem swego czasu tekst, w którym bohaterowie „szukali schronienia przed Raidersami”. Istnieje polski odpowiednik? Istnieje. Mamy dostępne tłumaczenia naszej ulubionej serii gier? Mamy. W takim razie absolutnie nic nie stoi na przeszkodzie, żeby nieszczęsnych Raidersów przemianować na Łupieżców. Nie ma żadnego sensownego powodu, by unikać polskich nazw. Oczywiście, są takie nazwy własne, których tłumaczyć nie trzeba, jak np. nazwy broni (Desert Eagle, Pancor Jackhammer). Są też inne, które budzą u fanów wątpliwości niemal „natury moralnej” – myślę tu zwłaszcza o miejscach. Te z nich, które mają swoje odpowiedniki w mowie polskiej, jak najbardziej należałoby przetłumaczyć, jednak sprawą indywidualną, zależną od autorskiego „widzimisie”, jest to, czy Junktown powinno nazywać się Złomowem, Złomowiskiem czy może jeszcze inaczej\*\*\*. Lecz skoro oficjalne tłumaczenie nie przypadło komuś do gustu, to przecież zawsze można wymyślić własny odpowiednik danego miejsca, nazwać je trafniej – albo po prostu przenieść akcję gdzie indziej. Podsumowując: każdy autor powinien przyjąć do wiadomości, że używanie angielskich nazw wtedy, gdy dysponujemy ich polskimi odpowiednikami, to w dziewięciu

przypadkach na dziesięć obciach. To może być na miejscu na forum dyskusyjnym, na stronie internetowej, w mejlu, czy w artykule takim jak ten, ale w tekście fabularnym, gdzie należy budować klimat, nie ma racji bytu.

Nie można przy tym wstydzić się, ani obawiać swojskości. Drodzy pisarze, pisarki – bądźmy kreatywni. Korzystajmy z tego, co mamy pod ręką i dobrze znamy, bo i to można przekuć na postapokalipsę. Bądźmy bardziej przekonani do ojczystego języka. Drogi autorze, autorko – mieszkasz w Polsce, a nie w zapyziałej Kalifornii, czy innej Arizonie. Czy to jest Sosnowiec, czy Lublin, Warszawa, czy Gwizdały – wykorzystaj to. Nie trzeba trzymać się wiernopoddanczo postamerykańskich realiów Fallouta. Nie trzeba rozgrywać akcji opowiadań na terenie tego samego, co w grze stanu, czy kraju (a właściwie ich pozostałości), a nawet tego samego kontynentu. Nie trzeba być „trendi” i stosować anglojęzycznych powiedzonek wziętych z filmów akcji (choćby i postapokaliptycznych). A już z całą pewnością nie należy stosować tych osobliwie kretyńskich, „zangielszczonych” śmiechów, lub wykrzykników o growo-serialowo-sieciowym rodowodzie, tzn., cytuję: „heh”, „wow”, itp. Trzeba podjąć decyzję, w którym języku piszemy – w jednym, czy w drugim. Bo w obu naraz się nie da.

Inność, odmienność naszej, polskiej rzeczywistości może być atutem. Postapokalipsa po polsku może być równie dobra, a nawet lepsza niż postapokalipsa po amerykańsku. Zostało to naukowo udowodnione – za pomocą długopisów i klawiatur. Dokonali tego Robert Schmidt (*Apokalipsa wg Pana Jana*), Andrzej Ziemiański (*Autobahn nach Poznań*), a przede wszystkim Marek Baraniecki (kanoniczna *Głowa Kasandry*)... A więc Polak potrafi. A skoro można po polsku, to nie ma potrzeby „po ichniemu”. Piszemy dla polskich, nie dla amerykańskich, czytelników. I także dlatego, z szacunku dla nich, powinniśmy unikać anglojęzycznych zwrotów i wyrażeń. A jeśli ktoś myśli o podbicie serc zagranicznych czytelników, to przecież po napisaniu tekstu zawsze można przetłumaczyć na angielski.

- Łupieżcy do paki, Bractwo Stali do Huty Lukinia, Sulik do rezerwatu, Dogmeat do schroniska... Zaraz, a co zrobimy z Wybrańcem?  
- Do diabła z nim!

## **2. Grzech drugi, czyli Zbytnie przywiązanie do świata Fallouta.**

Wspomniałem wyżej o „wiernopoddanstwie”. Czasem tak bywa, że jako pisarze i fani Fallouta jednocześnie, zbyt przywiązujemy się do dobrze znanych, ulubionych postaci, miejsc. Oczywiście, uwielbiam *Fallouta* nie mniej

niż autorzy falloutowych fanfików. Den, Junktown, New Reno, The Glow. Ian, Dogmeat, Cassidy, Tandi. Killian, Horrigan, Lynette, Master. G.E.C.K., waterchip, Power Armor... Wszystkie te miejsca, wszystkich NPCów, całe bestiarium i rekwizytorium. No, niektórych uwielbiam nieco mniej niż innych, ale to już sprawa gustu. Nazbyt często mam jednak wrażenie, że pisarze fan-fiction osadzonych w świecie *Fallouta* zbyt kurczowo trzymają się jego realiów, za często bywają uwieszeni rąbka spódnicy Mastera, Wybrańca, Sulika, czy też innej postaci pochodzącej z sagi... A przecież postapokaliptyczny utwór literacki – nawet osadzony w realiach dobrze znanej gry – może być dla czytelnika czymś nowym. Może – a nawet powinien – zaskakiwać, wniesić jakiś powiew świeżości. W pisaniu *Fallout* fanfików dobrze jest zachować pewien dystans do przebogatego świata wymyślonego przez twórców gry. Opowiadania często rodzą się z bezpośredniej inspiracji danym questem, zdarzeniem, miejscem, czy bohaterem znanym z *Fallouta*. O ile w przypadku miejsca takiego jak New Reno, czy siedziba Bractwa Stali jeszcze (teoretycznie przynajmniej) można pokusić się o pewną oryginalność, wymyślenie fabuły, która nie przypominałaby któregoś z questów w grze, to już uczynienie Wybrańca, lub któregoś z bardziej znanych NPCów głównym bohaterem zawęża autorowi pole do popisu i grozi zanudzeniem czytelnika. Czytając takie opowiadanie zazwyczaj mam wrażenie jego wtórności wobec gry, jakby było alternatywną, zubożoną wersją jej scenariusza. Oczywiście, można opisywać dalsze losy Wybrańca, snuć historię o siostrze Sulika, czy nieślubnym dziecku Franka Horrigan, tylko, że to będzie – całkowite, lub częściowe – kalkowanie wizji, którą wymyślili autorzy *Fallouta*, i która jest nam wszystkim doskonale znana. Czytając niektóre opowiadania odnoszę wrażenie, że autor opowiada mi kawał z brodą, który w rezultacie bardziej bawi opowiadającego, niż słuchaczy. Co za radość dla czytelnika „zobaczyć” te same miasta i te same opatrzone gęby, które przecież doskonale zna z gry?

Z pewnością niełatwo odciąć się od *Fallouta*, zapomnieć o wszystkich tych inspirujących twórczo miejscach, postaciach, zdarzeniach czy przedmiotach. Zazwyczaj jest tak: im większa u autora wierność *Falloutowi*, tym większe jest skrupowanie jego wyobraźni – i w ten sposób pole do popisu zostaje na własne życzenie ograniczone. Natomiast im dalej od New Reno, Schronu 13-go, Kalifornii, a nawet – im dalej od Ameryki w ogóle – tym większa wolność autora, tym większy potencjał literacki dzieła, tym mniejsze ryzyko wtórności wobec gry. Zaraz, ktoś zapyta, jak to, mam pisać opowiadanie falloutowe nie osadzone w Ameryce? A niby dlaczego nie? Niewiele nam wiadomo na temat reszty świata po zagładzie. Postnuklearna Europa, Afryka, czy

Australia czekają na odkrycie przez autorów.

A rekwizyty? Nie trzeba koniecznie Bozara, Jackhammera, Stimpaków, Bractwa Stali, Szponów Śmierci, czy innych „elementów” falloutowego świata, żeby napisać dobre postapokaliptyczne opowiadanie. Można wymyślić własne patenty, nowe przedmioty, rasy, miejsca; można też udoskonalić, czy rozbudować już istniejące. Dobrze jest się zastosować do zasady, która jest warunkiem powstania oryginalnego dzieła literackiego: JAK NAJWIĘCEJ WŁASNEJ INWENCJI.

Piszmy o tym, co znamy, bo to pozwoli na odejście od stereotypu opowiadania Fallout fan-fiction. Można na przykład umieścić swoje miasto, czy swoich bliskich w konwencji postapokaliptycznej. Tu coś wybudować, tam coś wyburzyć, pozmienić, zastanowić się „co by było gdyby”. Skoro autor mieszka w Dąbrowie Górniczej, logiczne jest, że wie więcej o Dąbrowie, niż o San Francisco. Podobnie z bohaterami. O wiele łatwiej będzie polskiemu czytelnikowi utożsamić się z gościem o swojskim imieniu Staszek, który przed zrzućeniem bomb był adiunktem uniwersyteckim tudzież przerzucał łopatą nawóz, niż z panem o imieniu Fred, który wykonuje analogiczną pracę gdzieś na terenach niegdyś istniejących Stanów.

Jakże to tak – ktoś może się oburzyć – namawiasz edenie do grzechu, postulując odejście od Fallouta? Młodzież chcesz zepsuć, czy jak? A niech tam, może i namawiam. Lecz wolę, gdy zepsuta młodzież przysłała do redakcji teksty mniej wierne Falloutom, a ciekawe przez swą odmienność (patrz tekst Kamilosa w tym numerze), niż gdy przysłała teksty przez swoją wierność nudne.

*Wysoki mężczyzna w czarnej, skórzanej kurtce bez jednego rękawa schował się za skałą, żeby uniknąć pocisków.*

*- Tylko na tyle was stać, sukinsyny? Zabiję was wszystkich! – krzyknął, a następnie przystąpił do realizacji groźby. Wyjął wyrzutnię rakiet, wychylił się i nacisnął spust. Po chwili w oddali pojawił się malowniczy wybuch. Poszarpane ciała Łupieżców wyleciały w górę. Mężczyzna wsparł się na rakiety, wzruszył ramionami i rzekł:*

*- Bulka z masłem.*

### **3. Grzech trzeci, czyli Stereotypowe dialogi, stereotypowy bohater.**

Nazbyt często, czytając opowiadania z nurtu fanfikowego, mam osobliwe wrażenie *deja vu*: ja już gdzieś ten tekst słyszałem. Powtarzalność pewnych schematów dialogowych zaczerpniętych z amerykańskich filmów jest chyba największą złą literatury popularnej. W ponad połowie znanych mi utworów falloutowych miałem do czynienia ze

świadomym, lub nieświadomym przeniesieniem zużytych i wielokrotnie wcześniej słyszanych dialogów.

- *Ilu ich jest?*
- *Oslaniaj mnie!*
- *Uwaga, uchwodej!*
- *Uważaj na siebie!*
- *Bulka z masłem!*
- *Wyślę was do piekła, sukinsyny!*
- *To już koniec! Nie macie szans!*

I tak dalej, i tak dalej. Powtarzalność i schematyczność dialogów dotyczy przeróżnych sytuacji, nie tylko bitewnych. Jak z tym walczyć? Trzeba po prostu starać się być oryginalnym, uciekać od sztampowości. Wcale nie tak trudno być bardziej odkrywczym, niż scenarzyści filmów akcji. Zamiast wkładać w usta bohatera wyświechtany zwrot typu „*bulka z masłem*” można wyrazić jego stan emocjonalny (tutaj – pewność siebie) na wiele innych sposobów. Mógłby na przykład powiedzieć: „*przy mnie jesteście zieloni, jak gekony*”, można sprawić, żeby „*uniósł dłoń w uspokajającym geście, ucinając protesty pozostałych członków drużyny*”.

Jasne, że nie sposób pisać w stu procentach oryginalnych i nowatorskich dialogów, bo też w naszym języku posługujemy się określonym zasobem słów. Nie da się ominąć niektórych zwrotów, czy wyrażań, a wszystkie one bywały już wielokrotnie używane w literaturze. Ale to nic złego, dopóki pamiętamy o tym, żeby urozmaicać słownictwo i nie robić kalkomarii z zasłyszanych, przeczytanych, lub podpatrzonych pomysłów dialogowych, bądź fabularnych.

W kwestii tworzenia głównego bohatera bardzo dużo zależy od tego, jaki (i czy w ogóle) mamy pomysł na postać. Pomyślmy o nim jak o żywym człowieku. Nie poprzestawajmy na nadaniu imienia i skrótowej informacji o wyglądzie oraz broni herosa (której niekiedy poświęcane jest więcej uwagi, niż samemu bohaterowi). Pamiętajcie wygenerowanych przez twórców Fallouta bohaterów, dzięki którym można było od razu zacząć grę – Al.berta, Natalia, Maxa Stone’a? Mieli oni obok rysunku facjaty krótką notkę biograficzno-charakterologiczną, wymyśloną przez autorów po to, by gracz mógł poznać ich możliwości i lepiej wczuć się w postać. Każdemu człowiekowi (a więc potencjalnemu bohaterowi opowiadania) można przypisać taką notkę. Każdy człowiek ma przecież swoją własną historię, oczywiście znacznie dłuższą i dużo bardziej skomplikowaną. Oprócz zalet, zdolności specjalnych, „losowych” i „nielosowych” wad, czy przypadłości, każdy miał jakieś wzloty i upadki, przeżywał porażki i zwycięstwa, dzięki którym jest taki a nie inny, zachowuje się tak a nie inaczej. Dobrze, gdy również bohater opowiadania

staje się kimś więcej niż papierową postacią rzucającą od czasu do czasu sztampowy dialog twardziela z kiepskiego amerykańskiego filmu. Czasy Supermana w kulturze popularnej dawno już minęły. Superbohaterowie (z nielicznymi wyjątkami) są nudni, gdyż mają jedną nieludzką wadę: nie potrafią zginąć (giną dopiero wtedy, gdy ostatecznie znudzą sobą widzów/czytelników). Za przykład bohaterowi z krwi i kości niech posłużą nam „*Mad Max*” Rockatansky albo Sallow z *Krwii bohaterów*. Śmierć żony i dziecka z rąk bandytów była punktem zwrotnym w życiu Maxa, naznaczyła go na wiele lat. Z kolei życie Sallowa zmieniło wykluczenie go z Ligi Zawodowców oraz zdrada ukochanej. Obaj herosi do czegoś w życiu dążyli, czegoś pragnęli. Max - zemsty na mordercach, Sallow – powrotu, udowodnienia sobie i innym, że nie jest „nikim”, że potrafi walczyć z najlepszymi.

Co więcej: bohater nie powinien być nudnym twardzielem, któremu wszystko się udaje, który strzelając zawsze trafia do celu, i niczym postapokaliptyczny McGyver, lub Strażnik Teksasu, w każdej sytuacji znajdzie najlepsze wyjście. Tęsknię do postaci, które łamią ten stereotyp. Główny bohater powinien mieć nie tylko własną historię (choćby nawet była bardzo krótka i tylko do wiadomości autora), ale też jakiś cel życiowy, ulubione ubranie, potrawę, być może inny sposób mówienia, ulubioną odżywkę, ulubione miejsce, a może maskotkę... Analogicznie, autor powinien wiedzieć, za czym/za kim heros nie przepada, czego nie lubi, nie toleruje, kto jest jego wrogiem itd, itp. Można wymyślać, tak jak podczas generowania postaci w grze rpg, zalety, wady, wyjątkowe cechy, czy fobie i jakoś równoważyć cechy pozytywne negatywnymi, żeby nasz własny „Szalony Maks” bardziej przypominał tego Maxa z części pierwszej, lub drugiej filmu (człowiek), niż z trzeciej (nadczołowiek). Oczywiście, nie trzeba popadać w przesadę... Generalnie jednak, dobrze jest wiedzieć nieco więcej o postaci, której losy chcemy opisać. To nie zaszkodzi, może tylko pomóc w pisaniu. Im bardziej opowiadanie odbiega od stereotypu „Chuck Norris kontra reszta świata”, im więcej w naszym bohaterze człowieka, a mniej nadczołowieka, tym lepiej.

*- Hahaha, trafienie krytyczne! Wybraniec uziemiony za pomocą skórki od banana!*

### **4. Grzech czwarty, czyli Humor.**

To, co śmieszy autora, nie zawsze jest śmieszne dla czytelnika. Bywa, że autor doskonale się bawi opisując jakąś sytuację z udziałem bohatera, natomiast czytelnika ta sama sytuacja żenuje, humor wydaje się wysilony, wąty. Z pewnością nielatwo utrafić w gusta większości odbiorców. Mam jednak wrażenie, że spora część pisarzy fan-fiction wcale nie myśli o tym, by

przemycyony przez nich żart stał choćby na „w miarę przyzwoitym” poziomie.

Wyodrębniłem dwa rodzaje lapsusów humorystycznych, które były dla mnie szczególnie dotkliwe podczas lektury fanfików falloutowych. Są to:

- 1) „gagi slapstickowe (wykonywane)” oraz
- 2) „dowcipy bohaterów (mówione)”.

Gagi slapstickowe w fanfikach przywodzą mi na myśl filmy nieme Chaplina, w których Charlie wywołuje śmiech u widza stosując dość niewybredne metody: a to podłożył komuś skórę od banana, to rzuci tortem w twarz, to wyciągnie krzesło spod tyłka. Nie mam absolutnie nic przeciwko Chaplinowi, uważam go zresztą za wybitnego filmowca. Mój sprzeciw i zgrzytanie zębami budzą natomiast zabiegi przenoszenia gagów z przedwojennego arsenału kina niemego do opowiadań osadzonych w postnuklearnej rzeczywistości. Nie raz i nie dwa głowiłem się nad sentymentem, jakim twórcy Fallout fan-fiction darzą antyczne, slapstickowe komedie. Weźmy pod lupę taki fragment:

*Steve wystrzelił. Pocisk uzbil tuman kurzu kilkanaście metrów od celu. Jeff popatrzył na Steve'a i uśmiechnął się z wyższością.*

*- Stary, popatrz lepiej, jak to robi prawdziwy mistrz – powiedział i wyciągnął Pancora. Przymknął oko, wymierzył i nacisnął spust. Rozległ się potężny huk. Ze środka szarego obłoku, w którym nagle znikła głowa Jeffa, rozległo się potężne kaszlenie. Steve wziął się pod boki. Po chwili dym się przerzedził, a jego oczom ukazała się czarna jak smoła twarz kolegi.*

*- Czyżby niewypał, „mistrzu”?” – uśmiechnął się szeroko Steve.*

Tego typu gagi są na miejscu w filmach Chaplina, Bustera Keatona... Albo w kreskówkach takich, jak np. „Tom i Jerry”, czy „Struś Pędziwiatr”. Zastosowanie ich w opowiadaniu postapokaliptycznym zazwyczaj obniża poziom tekstu mniej więcej do poziomu takiej właśnie kreskówki. Powiedzmy wprost: to może śmieszyć na ekranie telewizora, ale gdy zostanie przeczytane (z ekranu komputera, czy też z kartki) – będzie przede wszystkim GŁUPIE.

Druga sprawa – poczucie humoru bohaterów. Nie jest łatwo dobrze je pokazać, gdyż istnieje spore prawdopodobieństwo, że może ono kolidować z poczuciem humoru czytelnika. Często autor decyduje, że w danym momencie opowiadania postać powie coś zabawnego. Czasem jest to żart, czy też stwierdzenie autentycznie śmieszne dla czytelnika, niekiedy natomiast przynosi skutek nieprzewidziany – nie dość, że czytelnika nie rozbawi, to jeszcze obniży jego kredyt zaufania względem zarówno

bohatera jak i autora. Czyniąc z bohatera dowcipnisia rzucającego na prawo i lewo kiepskimi żartami łatwo stracić szacunek, a w konsekwencji zainteresowanie czytelnika. Przykład:

*Nieznamy podał Gregowi dłoń.  
– Nazywam się Zszywacz – powiedział.  
– Rany zszywam. Ale ludzie przychodzą do mnie też z innymi sprawami..  
– Hehe - zaśmiał się Greg. – To mi przypomina pewien kawał. Przychodzi blondynka do lekarza. Panie doktorze...*

I tak dalej. Generalnie, nie po to się czyta opowiadanie, żeby poznać mniej lub bardziej wyświechtany żart. W tym celu wystarczy zajrzeć na jakieś humorystyczne forum, czy stronę w Internecie. Postapokalipsa nie wyklucza humoru, jednak trzeba stosować go z umiarem i wyczuciem, a o to młodym, niezbyt doświadczonym literacko autorom szczególnie trudno. Zazwyczaj efektem zastosowania współczesnego nam żartu jest tzw. „niż klimatyczny”. Zastanówmy się więc, czy lepiej budować klimat przez żarty i mniej, lub bardziej dowcipne odwołania do postapokaliptycznych realiów świata przedstawionego, czy też kalkować humor obecny w naszej, teraźniejszej i tutejszej rzeczywistości. Powyższy cytat dowodzi, że za pomocą tej drugiej metody można nieporównywalnie skuteczniej sprowadzić opowiadanie na poziom gruntu – wystarczy odwołać się do realiów świata, którego opisywane postacie nie mogą znać (tu: postnuklearna Ameryka i polski kawał o blondynkach, czy z cyklu „baba u lekarza”; mało wiarygodne nawet wtedy, gdyby napisać, że Greg jest potomkiem polskich emigrantów). Mieć pisarzy litość nad Waszymi opowiadaniem, nie odzierajcie ich z klimatu. Poza tym: jestem zdania, że w dobrym towarzystwie lepiej powściągnąć chęć opowiedzenia wątpliwej jakości dowcipu, niż narażać się na pełne politowania uśmiechy słuchaczy po jego opowiedzeniu. Humor to materia bardzo delikatna, której tkanie wymaga od pisarza sporych umiejętności. Zamiast ryzykować porażkę u czytelnika nieprzemyslaną szarżą, warto przeanalizować, w jaki sposób osiągają efekt komiczny uznani autorzy, np. Stanisław Lem (*Dzienniki gwiazdowe*, *Bajki robotów*), Terry Pratchett (cykl *Świat Dysku*) czy Jaroslav Hasek (*Przygody dobrego wojaka Szwejka*).

*Wybraniec wszedł do pomieszczenia. Było tam lustro. Spojrzał w nie i zobaczył siebie. Pokręcił głową. Potem odwrócił się wyszedł.*

## 5. Grzech piąty, czyli Brak opisów i skrótowość.

Te dwie wady fanfików łączą się ze sobą. Fakt, że występują w większości tekstów można tłumaczyć tym, że ich autorzy wolą skoncentrować się na akcji, na „dzianiu się”. Nie mogą natomiast – nie potrafią, nie

czują się na siłach lub po prostu „nie chce im się” – dodać swoim tekstom klimatu poprzez opisy. Opis jakiegoś miejsca, czy postaci wymaga z pewnością odrobiny więcej wysiłku niż relacjonowanie akcji, czy pisanie dialogów. Opisy spowalniają akcję, robią z krótkich szortów długie opowiadania. Jednak mają jedną zaletę, która przeważa wszystkie wady: BUDUJĄ KLIMAT.

Czytelnik, który wie, jak wygląda jakieś miejsce (np. chatka starego karawaniarza, czy jaskinia złotego gekona), łatwiej je sobie wyobrazi. Dzięki dobremu opisowi zostanie wessany do świata przedstawionego skuteczniej, niż za pomocą najwymyślniejszego nawet dialogu. Szczególnie przydatne i potrzebne czytelnikowi są opisy postaci. Wielu twórców Fallout fan-fiction traktuje nawet swoich głównych bohaterów po macoszemu, nie opisując ich ani słowem. Zgoda, że nie zawsze opisywanie bohatera jest niezbędne – bywają wybitni pisarze, którzy wcale nie charakteryzują swoich postaci, a i tak wychodzą na swoje (Dick, czy Lem na przykład). Jednak postapokalipsa, podobnie jak western, to taki podgatunek sf, w którym raczej trudno zaskoczyć czytelnika jakimś kosmicznymi patentami, supernowoczesnymi rekwizytami, itd. Stąd uważam, że szczególnie w takich opowiadaniach, gdzie pustkowia są pustkowiami, radiacja radiacją, a obrzyn obrzyne, warto – po trzykroć warto – zainwestować w opisy, które dobrze znanym i wielokrotnie użytym przez innych pisarzy realiom przydadzą smaku, zapachu i ciekawszej faktury.

Sami oceńcie, o ile ciekawiej brzmi powyższy cytat z Wybrańcem i lustrem wzbogacony o opis:

*Wybraniec wszedł do pomieszczenia. Pośród potrzaskanych w drzazgi, spalonych szaf i półek, pośród rozrzuconych wybuchem filarów i arkad, dojrzał refleks światła na gładkiej powierzchni. Pod jedną z arkad stało lustro, cudem ocalale z bombardowania. Zbliżył się do niego i na zniekształconej przez siatkę pęknięć tafli zobaczył zarośniętą, ogorzałą od słońca, pomarszczoną twarz obcego człowieka. Tylko oczy przypominały mu dawnego siebie, Bohatera Krypty, Wybrańca, który niegdyś wyruszył ze Schronu numer 13. Teraz patrzyły na niego spod przymrużonych, ciężkich powiek, nieufne i zmatowiałe. Odwrócił się i czym prędzej ruszył w stronę wyjścia.*

Okazuje się, że nawet dysponując podstawowym arsenałem przymiotników i rzeczowników, możemy skierować nasz tekst na zupełnie nowe tory. A jeśli dojdą do tego środki poetyckie, np. porównania czy metafory, to tym lepiej dla czytelnika.

Bo inaczej się czyta zdanie:

*Na niebie lśnił Księżyc.*

A inaczej:

*Na rozgwieżdżonym niebie lśnił srebrny kapsel Księżycy.*

Ten drugi fragment pochodzi z opowiadania autorstwa Dextera. Jest to modelowy przykład na to, jak wspaniale można budować klimat tekstu za pomocą porównania, które odwołuje się do realiów świata przedstawionego (tu: księżyc w pełni porównany do kapsla, który jak wiemy, jest walutą obowiązującą w pierwszej części *Fallouta*).

Rezygnacja z opisów bohaterów to jeden najcięższych grzechów, jakie popełniają twórcy fanfików. Czytelnikowi trudno jest identyfikować się z bohaterem, którego nie potrafi sobie wyobrazić. Niekiedy heros ma znaczenie drugorzędne wobec zdarzeń mających miejsce w tekście; niekiedy opis może okazać się zupełnie niepotrzebny – jednak w większości tekstów fabularnych zdecydowanie pomaga (nie spotkałem się z przypadkiem *Fallout fan-fiction*, w którym opis zaszkodziłby tekstowi). Autorzy zazwyczaj każą nam śledzić losy postaci, która jest raczej przeciwieństwem anonimowego everymana bez twarzy i wyrazistej osobowości, jak Józef K. z *Procesu* Kafki. Statystyczny bohater postapokaliptyczny to twardziel/twardzielka, który/która walczy o przeżycie w ciężkiej, postnuklearnej rzeczywistości. O takich ludziach nie sposób mówić, że są „zwyčajni”. Nawet jeśli starają się na przekór wszystkiemu prowadzić spokojne, zwyczajne życie, to tę zwyczajność należy opisać. I to w taki sposób, aby stała się ciekawa. Przypuśćmy, że czas w życiu naszego bohatera – rolnika w osadzie takiej, jak Klamath, dzieli się na pracę z motyką, doglądanie kapusty i dojenie brahminów. Trzeba, żeby i czytelnik poczuł smak takiego życia. Niech, dzięki opisom, poczuje, jak znojne bywa pielęgnowanie ogródka zagrożonego suszą, niech poczuje pot bohatera goniącego szczury między zagonami kapusty i smród brahminiego łajna, a wreszcie niech poczuje smak zsiadłego mleka po ciężkim dniu pracy. A można przecież jeszcze tak wiele szczegółów wnieść do świata przedstawionego i do wizerunku naszego bohatera. Dlatego – nie bójmy się opisów. Używajmy ich, bo to najlepsi sprzymierzeńcy pisarzy. Czytelnik z natury bywa „bohaterolubny”. Chce łączyć się z bohaterem na dobre i na złe, polubić, jeśli nie za światopogląd, to choćby za sposób mówienia, tatuaż, czy fryzurę. Kibicować temu, o którego losach czyta, przeżywać jego dole i niedole. A jeśli nie wiemy, jak ktoś wygląda i jaki światopogląd reprezentuje, to jakie są szanse, że go polubimy?

- *Przykro mi Dogmeat, ta miska jest pusta...*

## **6. Grzech szósty, czyli Treść. Planowanie - zwroty akcji - sygnalizacja. Mięsiśtość tekstu, a jego bezmieśność.**

Treść utworu często wiąże się z konstrukcją bohatera. Często pisanie zaczyna się właśnie od postaci, a nie od pomysłu na historię (co nie musi być wcale wadą), i to postać jest motorem napędowym, prawdziwym turbo-dieselem, który ciągnie za sobą całą resztę. Niestety, wielu bohaterów opowiadań *Fallout* fan-fiction jest prowadzonych przez autora od jakiegoś punktu A do punktu Z na zasadzie: jakoś to będzie, byle do przodu (i żeby przy okazji parę trupów było). Być może podejście typu „na żywioł” sprawdza się w wypadku niektórych autorów, jednak ja się podczas lektury nie spotkałem z żadnym przyzwoitym opowiadaniem, o którym bym wiedział, że zostało tą metodą napisane. I tutaj jawi się przewaga tekstów, które zostały – mniej, lub bardziej dokładnie – zaplanowane przed napisaniem. Jeśli przynajmniej luźno naszkicujemy sobie, „kto, z kim, kiedy, i co najważniejsze: dlaczego”, to będzie łatwiej. Niektórzy z autorów zawodowych sporządzają sobie „drabinę”, czyli w punktach i podpunktach wypisują, w kolejności chronologicznej (którą zawsze można zmienić, jeśli to posłuży tekstowi, np. doda więcej napięcia) to, co się ma zdarzyć. W ten sposób otrzymują szkielet opowiadania, który później wypełnią „mięsem” – akcją, dialogami, opisami.

Miło jest chyba każdemu czytelnikowi, gdy jakieś opowiadanie go zaskoczy – czy to niespodziewanym zwrotem akcji, oryginalnym patentem, ciekawym opisem, czy może jakąś odkrywczą refleksją. Stereotypowość przebiegu akcji jest bodaj największym grzechem fanfików. Przykro jest czytać opowiadanie, kiedy już na początku jest wiadomo, jak to się skończy. Brnie się przez taki tekst i czytelnikowi towarzyszy smutne przeświadczenie, że autor nie da rady nas czymkolwiek zaskoczyć. Czasem pojawia się jakieś zaskoczenie, ale jest jak pojedynczy obłodek na bezchmurnym niebie – szybko odchodzi w niepamięć, zwłaszcza wtedy, gdy opowiadanie pozbawione jest urozmaicających stereotypową fabułę opisów. A przecież każdy autor, gdyby chciał, potrafiłby zaskakiwać. Zobaczmy, jak to wygląda w *Mad Max 2*, bo to jest przykład ogólnie znany. Cały film jest najeżony punktami zwrotnymi, dużymi i małymi. Na początku myślimy, że punki na motocyklu zaatakują Maxa, który zwęszył benzynę wyciekającą z ciężarówki. A nie, oni robią „w tył zwrot”, żegnają się tylko bojowym okrzykiem. Potem, kiedy Max obserwuje z daleka napad ludzi z gangu na osadników, sądzimy, że ruszy na pomoc. W końcu tego można by się spodziewać od większości bohaterów filmu akcji, zwłaszcza, że na jego oczach gwałcą kobietę

(a z pierwszej części pamiętamy, że jego żonę spotkał podobny los). Ale tu twórcy postawili na realizm i zaskoczenie – Max z obojętnością (pozorną?) przygląda się scenie, a potem cudem ocalałemu osadnikowi wyjaśnia: „*Chodź mi tylko o benzynę*”. Później zaskakuje nas jeszcze nagle ukrócony wątek romantyczny, który ginie wraz ze śmiercią blondynki, która tak zrećźnie posługiwała się kuszą i już nawet – mieliśmy wrażenie – zaczęła robić do Maxa słodkie oczy. A szok, który staje się naszym udziałem, kiedy pod koniec dowiadujemy się, że w ciężarówce z benzyną wcale nie było benzyny? I to jest właśnie siła punktów zwrotnych. Nie pozwalają widzowi zasnąć podczas seansu, a czytelnikowi podczas lektury. Oczywiście, są i utwory, w których punktów zwrotnych na dobrą sprawę nie ma – lub jest niewiele – a mimo to (np. dzięki opisom, postaciom bohaterów, dialogom) są równie wspaniałe. Ale skoro można sobie ich stosowaniem pomóc, to chyba warto skorzystać? Zaskoczyć na pewno nie mogą. Statystyczny czytelnik fanfików miał – chociażby podczas gry w *Fallouty* – do czynienia z różnymi punktami zwrotnymi. Nie ma dla niego wielkiej przyjemności w czytaniu tekstu, który powiela schemat znany z gry, lub filmu i niczym nie zaskakuje. A przecież chodzi nam tu właśnie o przyjemność z czytania.

Sygnalizacja (a raczej jej brak) – to zagadnienie wiąże się również z treścią opowiadania, z planowaniem akcji. Przypuśćmy, że zaplanujemy sobie dramatyczny punkt zwrotny w postaci uśmiercenia naszego bohatera pod koniec tekstu. Facet wykonał jakąś tam misję, znalazł przysłowiowego G.E.C.K. a, czy waterchipa, a teraz wychodzi ze Schronu na światło dzienne i łup, kaplica. A w następnym zdaniu piszemy, że Wybraniec właśnie padł ofiarą szefa mutantów, który najwidoczniej obserwował go od dłuższego czasu, a teraz właśnie przymierzył z wyrzutni rakiet. Niewiele jest rzeczy, które bardziej zirytują czytelnika niż niesygnalizowany, „losowy” zgon postaci. Jeśli już ma umrzeć, to trzeba to możliwie subtelnie (żeby nie zdradzić się zbyt wcześniej przed czytelnikiem) zasynalizować. Gdyby wcześniej, zanim jeszcze pojawił się w Schronie, zauważył jakąś sylwetkę przemykającą między skałami. Gdyby wziął ją omyłkowo za Marcusa, kumpla, o którym wcześniej się napisało, że miał czekać gdzieś w pobliżu, bo mieszkańcom Schronu nie jest zbyt miły widok mutantów... Gdyby nasz bohater miał za sobą jakieś wcześniejsze starcie zbrojne z mutantami, gdyby któryś z nich mu groził, lub szedł po jego śladach... Wtedy łatwiej byłoby uwierzyć czytelnikowi w tak nagłą śmierć postaci. A już wyszedłszy ze schronu, niech przejdzie się kawałek i natknie na szczątki ciała Marcusa. I wtedy dopiero niech nastąpi to, co najgorsze. Wtedy czytelnik będzie mógł powiedzieć: „No cóż, takie



bywa życie na pustkowiu, nigdy nie można stracić koncentracji. To za nim chodziło już od dawna...” Otrzymał sygnały, które mogą sugerować jakieś przyszłe zdarzenie (a równie dobrze być zmyłką!), będzie na to zdarzenie psychicznie przygotowany. Śmierć bohatera może się czytającemu podobać, lub nie (zwłaszcza, jak się przywiązał do postaci), ale nie powie, że to się zdarzyło „nie wiadomo skąd” i „nie wiadomo dlaczego”.

Analogicznie z klasyczną sytuacją typu *deus ex machina*, w której nasz heros stoi w samym środku apokalipsy, jakiś budynek wali się prosto na niego, a kiedy już jest po wszystkim i w macierzystej wiosce przy wieczornym ognisku wspominają, „jaki to nasz Wybraniec dobry chłopak był i mało pił”, on znielaczka zjawia się i przysiadła do nich z tajemniczym uśmiechem a la Indiana Jones\*\*\*\* i rzuca jakiś greps w stylu McGyvera: „znalazłem podziemne przejście, i w ogóle, w czym problem, lepiej dajcie coś do żarcia, bo zgłodniałem.”

Lepiej, zanim się rozpęta apokalipsę, czy ustawi bohatera w innym położeniu bez wyjścia, zasygnalizować. Ktoś w rozmowie może wtrącić, mimochodem: „Wiesz, tam jest właz w podłogę, kiedyś była tam kotłownia, ale teraz tylko szczury mieszkają.” Albo niech bohater potknie się wcześniej o wystający uchwyty włazu – na tyle wcześniej, że czytelnik zdąży zapomnieć o tym detalu, a pod koniec, w scenie przy ognisku, bohater przypomni wszystkim: „no jak to, nie wiedzieliście, że tam był właz i kotłownia? Trzeba było tylko parę szczurów rozgonić.” Dzięki takiej sygnalizacji i owca (bohater) będzie cała, i wilk (czytelnik) syty.

I tutaj następuje krótka,  
niesygnalizowana,

#### PRZERWA NA DWA GRZECHY POBOCZNE

##### Grzech poboczny nr 1:

**- A teraz odkładamy długopisy i wyjmujemy kalkulatory, czyli Magia liczb, oraz jak można skracając odebrać przyjemność z czytania.**

Co różni dwa fragmenty:

1. W ciągu piętnastu minut trzy razy sprawdzał broń. Magazyneków było tylko dwanaście, w tym cztery z amunicją zbrojną. Gdyby mieć jeszcze z pięć granatów fosforowych, dwa rozpryskowe, szanse byłyby całkiem realne, pomyślał. Wyrzwał za okno i popatrzył na leżące u stóp bazy ciała martwych towarzyszy. Dwadzieścia dziewięć lat jego życia przemknęło mu przed oczami, rok po roku.

2. W ciągu 15 minut 3 razy sprawdzał broń. Magazyneków było tylko 12, w tym 4 z amunicją zbrojną. Gdyby mieć jeszcze z 5 granatów fosforowych, i może 2 plazmowe, szanse byłyby całkiem realne, pomyślał. Wyrzwał za okno i popatrzył na

*leżące u stóp bazy ciała martwych towarzyszy. 29 lat jego życia przemknęło mu przed oczami, rok po roku.*

Odpowiedź: fragment drugi wygląda bardziej na fragment jakiegoś policyjnego raportu, lub rocznika statystycznego, niż opowiadania. Jest najeżone liczbami tak bardzo, aż czytelnik ma ochotę zapytać: „czy to jeszcze język polski, czy już matematyka?”.

Dotykamy tu problemu ogólnego. Pisanie cyfr w tekstach literackich jest dopuszczalne tylko wtedy, kiedy podajemy datę. Zastępowanie każdego liczebnika słownego cyfrą jest niewątpliwie czasowo ekonomiczne i energooszczędne... Tyle tylko, że wygląda bardzo kiepsko, a w konsekwencji – bardzo kiepsko się czyta. Pisarze tak nie robią – najlepiej samemu wziąć do ręki pierwszą lepszą książkę (nie będącą podręcznikiem do matematyki), żeby się o tym przekonać. Naprawdę warto poświęcić te kilka setnych sekundy, czy choćby sekundę własnego życia, aby zamienić jakąś cyferkę na jej słowny odpowiednik.

Podobnie, jak z cyframi, ma się sprawa z wszelkimi skrótami, które też czasem potrafią niezłe przestraszyć. Czyli: *ok., np., tzn., itd., wg, i in., min., godz., cm, m, kg* – i wszelkimi innymi.

Zamiast nich piszemy całe słowa – *około, na przykład, według, godzina, metr, kilometr, kilogram...* i tak dalej.

Skróty i liczby mogą uchodzić na forum (gdzie czasem liczy się szybkość odpowiedzi), w mejlu, czy nawet w wierszu (jeśli znajduje to jakieś uzasadnienie), natomiast w prozie są oczywistym nieporozumieniem. Opowiadanie nie powinno wyglądać jak zeszyt do rachunków. Warto uczyć się szacunku do słowa, bo z szacunku do słowa wynika szacunek autora do czytelnika. Druga sprawa z liczebnikami: Początkujący pisarze zazwyczaj ich nadużywają. Przyjrzyjmy się zdaniu:

*Hornic krążył przez siedemnaście minut wokół schronu. W oddali widział sześciu mutantów, każdy z nich miał około dwustu trzydziestu centymetrów wzrostu. Potem wszedł do środka. Pomieszczenie, w którym się znalazł miało dziesięć na dwanaście metrów, sufit był wysoki na metr dziewięćdziesiąt. Rzucił okiem na stos około trzynastu naboju w kącie pomieszczenia.*

Ten przykład może się wydać przejawem, ale niestety podobne teksty trafiają się dość często. Aptekarska dokładność autorów, a co za tym idzie, również bohaterów niektórych opowiadań, może spowodować uśmiech u niejednego czytelnika. Skąd niby wiadomo tak dokładnie, ile minut ten Hornic krążył

wokół schronu (a przecież nie patrzył wcale na zegarek, pewnie nawet w ogóle go nie miał)? W jaki sposób ocenił (z oddali!) tak dokładnie wzrost mutantów? Czyżby miał w oczach jakąś ukrytą aparaturę mierniczą? Jak udało mu się na pierwszy rzut oka oszacować wymiary pomieszczenia? I jeszcze przelotnie policzyć, że w kącie leży trzynaście naboju.

Wszystkie te czynności pomiarowe w rzeczywistości zajęłyby dużo więcej czasu. Zastanówcie się, drodzy pisarze, pisarki, jak to jest z Wami. Ktoś daje Wam polecenie: „napisz opowiadanie dla Reaktora”. I Wy to opowiadanie piszecie – powiedzmy, że zaczynacie natychmiast. Piszecie, piszecie, nagle dzwoni telefon. Halo, kto mówi? – pytacie. Odzywa się głos: - Tu eden. Powiedz, ile już piszesz to opowiadanie, bo czas sobie krótką przerwę zrobić. A wy się zastanawiacie: hm, na zegarek się nie spojrzę, skąd mam wiedzieć, od kiedy, jak długo. I co odpowiadacie? Ano, odpowiadacie:

*Kilka godzin. Albo: trochę. Albo: niedługo. Albo: dużo czasu. Albo: od rana.*

Nie trzeba mierzyć czasu w minutach i sekundach, bo pisanie to nie jest olimpiada. Tak samo nie trzeba przykładać miarki do pomieszczeń, budynków i innych obiektów (tudzież osób), które staną na drodze bohatera. Chyba, że jest to niezwykle istotne. Na przykład, jeżeli nasz Łupieżca ma dziesięć łokci sznurka, a wiemy, że będzie chciał zrobić pułapkę, rozciągając go w poprzek korytarza. Wtedy można rzeczywiście podać w przybliżeniu szerokość korytarza.

*Walter postawił latarkę na ziemi i rozwinął sznurek. Było tego dziesięć łokci, osobiście odmierzał na oczach handlarza. Korytarz miał zaś nie więcej niż pięć kroków szerokości. Jedyne problem polegał teraz na tym, że nie było do czego przywiązać sznurka...*

##### Grzech poboczny nr 2:

**- To powiedziałem, ja, Wybraniec! - czyli słów kilka o mówieniu na głos.**

Logan oparł głowę o zamknięte drzwi Schronu

- To tak się odwiedziliśmy, za wszystko, co zrobiłem? – powiedział na głos, choć nikt go nie mógł słyszeć. – Za dostawę wody, za chipa, za obronę przed mutantami? Bądźcie przekłeci.

Wstał, schował manerkę do plecaka, sprawdził broń.

- Zobaczmy, kto miał rację. Sądziacie zapewne, że wasza decyzja wyjdzie wam na dobre. Nic bardziej mylnego. Z wodą czy bez wody, i tak jesteście martwi. – skwitował cicho, a potem ruszył w kierunku wyjścia z jaskini. – Tylko jeszcze o tym nie wiecie.

Co w takim tekście jest niedobrego? Nie dość, że przez mówienie do siebie jest



bezsensownie przegadany, to jeszcze psychologicznie niewiarygodny. Wiadomo, że nikt nie może go słyszeć, a na głos mówią w takich sytuacjach tylko chorzy umysłowo... albo postacie z kreskówek, bądź co gorszych seriali. Najlepiej, żeby bohater – o ile jest psychicznie chory, lub ma istotne powody – nie gadał do siebie. W ostateczności może coś pomyśleć, ale niech to będą myśli wiarygodne. Szczerze wątpię, by Logan z powyższego przykładu miał ochotę na tak rozległe wywody. Spróbujmy wnikać do jego głowy. Właśnie został zdradzony przez ludzi, którym ufał, pozbawiony prawa powrotu, wygnany, jak pospolity bandyta. Nie ma ochoty do gadania na głos pod publiczność, a la Kevin Costner w *Listonoszu*. Co by więc uczynił? Najprawdopodobniej mógłby pomyśleć, lub krzyknąć na głos: „niewdzięczne skurwysyny”, albo coś podobnego. Ale to jest taki lajcek. Poza tym, przekleństwo niezbyt wyszukane. Zamiast tego wyobraźmy sobie działania bohatera chwilę po tym, jak drzwi schronu zatrzęsły się za jego plecami.

*Logan oparł głowę o zamknięte drzwi schronu i osunął się na chłodną podłogę jaskini. Zacisnął szczękę. Z jego ust wydobył się pełen bezsilności skowyt. Z całej siły uderzył pięścią w drzwi. Potem jeszcze raz. I jeszcze raz, i jeszcze, i znowu, aż wreszcie skóra na kościach popękała i spłynęła krew, a ból kazał mu przestać. Podniósł głowę i zobaczył kamerę, umieszczoną pod sufitem jaskini. Patrzyła na niego, a czerwone światło – znak, że jego działania są rejestrowane – mrugało co chwila. Chwycił kamień i bez namysłu rzucił. Soczewka pękła, ale światło mrugało nadal, jakby się z niego śmiało.*

*Wstał, opatrzył skaleczoną rękę, sprawdził broń, schował manierkę do plecaka. Potem ruszył w kierunku wyjścia, nie oglądając się za siebie.*

I wiarygodniejsze to, i lepiej się czyta. Dopiero teraz można zastanawiać się, czy warto dla większego efektu dodać przemyślenia bohatera, np.: *Z wodą czy bez wody, i tak jesteście martwi, pomyślał. Tylko jeszcze o tym nie wiecie.*, czy może lepiej nie – bo to mogłoby być za duże efekciarstwo. To już są sprawy detaliczne. W każdym razie, oduczmy naszych bohaterów gadać na głos, do siebie. Przyniesie to korzyść w postaci zdecydowanie większego komfortu psychicznego zarówno im, jak i czytelnikom.

#### KONIEC PRZERWY NA GRZECHY POBOCZNE

*Wybraniec zatrzymał samochód. Dalej nie można było jechać, przed nimi rozpościła się bezkresna pustynia. Otworzył drzwi i wyszedł z wozu. Dogmat wyskoczył za nim, stanął przy słupie wysokiego napięcia, zadarł łeb do góry i zaczął ujaść.*

*- No, co tam znalazłeś, psieku?  
Wybraniec spojrział w górę. Na wysokości kilkunastu metrów ktoś przymocował do słupa białą tabliczkę z ogromnym, czerwonym napisem:  
"C.D.N."*

#### 7. Grzech siódmy, czyli Ciąg Dalszy Nastąpi (oraz co można poradzić na syndrom „napiszę to jutro”).

Zmora początkujących pisarzy, zwłaszcza tych bardziej leniwych, lub nie mających przekonania do własnych pomysłów. Ambitne plany często zostają przekreślone przez myślenie w rodzaju: „zostawię sobie na jutro, teraz nie mam weny/ochoty/siły”. I niniejszy art mógłby przecież nie powstać, bo leniwy autor odkładał. Rozgrzebał, zapomniał, a potem wziął się do roboty dzień przed dedlajnem. Oto mentalność sportowca-amatora.

Mierzmy więc, drodzy autorzy, siły na zamiary. Nie planujemy powieści. Minipowieści też lepiej nie, zwłaszcza na początek. To jak z bieganiem; sto metrów przebiegnie każdy, kto ma zdrowe nogi, ale maraton – to już wymaga nieco lepszej kondycji. Jeżeli własnej kondycji pisarskiej nie jesteśmy w stu dziesięciu procentach pewni, to lepiej napisać coś krótszego, niż lec z wyczerpania gdzieś w połowie drogi. Wiem z własnego doświadczenia. Myślenie typu „następny rozdział napiszę w następny weekend”, lub „odłożymy to na czwartek po szkole i meczu Ligi Mistrzów” to prosta droga na pisarskie manowce. Sprawdza się tylko i wyłącznie u takich autorów, którzy mogą pochwalić się „żelazową wolą” i nadgarstkami z gumy. Ja do takich nie należę, niestety. A większość pisarzy zawodowych – owszem. I to ich odróżnia od pisarzy niedzielnych – oni „mogą” zawsze, nawet wtedy, kiedy „się nie chce”.

Jakiś czas temu cierpiałem bardzo z powodu pisarskiej impotencji. „Kurcze, trzeba skończyć, co się zaczęło, a nie mogę się zabrać”. Tekst rozgrzebany, redakcja czeka, czytelnicy czekają, ja czekam. A tu brak tej iskry. Zdesperowany zacząłem szukać porady u specjalistów, (czyli zawodowców), i wszyscy powtarzali jedno.

*Jak ci się nie chce, to niech ci się zachce.*

Co to znaczy? Nie można odkładać „na jutro”. Nawet odkładanie na „za godzinę” jest błędem, gdy akurat mamy wolny czas i umysł na tyle świeży, by móc skleić zdanie po polsku. Trzeba po prostu zabrać się za robotę. Wziąć długopis i papier, albo zasiąść do komputera i zasuwać. Pomyśleć, że nikt nie napisze tego za mnie. Przemóc się. Postawić pierwszą literę. Pierwsze słowo, pierwsze zdanie. Dalej pójdzie już samo.

Pisarze przypominają trochę sportowców. Czasem w osiągnięciu dobrego wyniku pomaga im doping. Oczywiście nie myślę tu raczej o jetowaniu i naboozowywaniu się w

celach twórczych. Nic z tych rzeczy. Raczej o wyjściu na spacer, popatrzeniu na okolicę, poobserwowaniu ludzi. Może zdopinguje nas wizyta w bibliotece, może wycieczka do muzeum. Gdy czujemy zmęczenie materiału, i zaczęty tekst wydaje się zupełnie do kitu, nie do ruszenia nawet końcem kija, wówczas należy szukać rzeczy, które na nowo pozwolą nam odnaleźć zapał. Może to będzie plan schronu przeciwoatomowego, może schemat broni, zdjęcie jakiejś okolicy, człowieka albo własnoręczny rysunek. I otaczać się tymi pomocami, uprzyjemniać swój kącik twórczy. Powiesić sobie zdjęcie Joan Chen z *Krwii bohaterów* nad biurkiem, przykleić jakąś kwestię Rutgera Hauera do monitora (byłe nie „Walk slowly!”). Co kto lubi.

Odpoczywać od pisania można na różne sposoby, jednak najgorzej, gdy traci się czas na eskapizm. Granie na kompie (choćby w *Fallouta*), buszowanie po necie (gdy się odbywa bez konkretnego celu), oglądanie telewizji (metodą „na chybił-trafił”)... To są czynności zastępcze, które sobie wynajdują pisarze, zamiast tworzyć arty, opowiadania postnuklearne, pamiętniki, wiersze miłosne itd. Dla satysfakcji z ukończenia dzieła warto zrezygnować z jakiejś chwilowej (a przecież dostępnej w każdej chwili) przyjemności. Nawet, gdy efekt nie jest satysfakcjonujący, gdy po czasie okaże się, że „to wszystko jest do kitu”, to warto uzmysłowić sobie, że pisząc doskonalimy warsztat. Czy Małysz pierwszym skokiem zdobył medal mistrza świata? Oczywiście, nie. Nieraz upadł na dupę i wracał z płaczem z treningu, wlokąc za sobą narty. Czy Pudział od razu rwał sto kilo? Nie, zaczynał od odważników pięciokilowych, i jest pewne, że nieraz miał rozwolnienie w związku z niewłaściwą dietą, bo zjadł banana zamiast ryżu albo przykoksował nie to, co trzeba. Trzeba przyjrzeć się np. pisarzom. Czy to będzie King, czy Sapkowski, Ziemiański, Pilipiuk, Szmidt czy Baraniecki – każdy z nich pisał w początkach swej drogi potworki, a większości z nich nadal się to zdarza. Kurcze, przecież nawet Pudział nie zawsze jest pierwszy (raz był podobno trzeci; widocznie ktoś mu sprzedał zamiast metadonu środek na przeczyszczenie). Należy o tym pamiętać. I dać sobie nieograniczony kredyt zaufania. Pozwolić sobie na popełniania błędów, bo błędy przystoją każdemu, kto nie jest metalową skrzynką z napisem PC. Nawet mistrzom się je zazwyczaj wybaczają, a co dopiero początkującym. Będzie lepiej, tylko nie można się poddawać. Jeszcze nie było takiego, który by po pierwszym wejściu na zeskok bił rekord skoczni. Że co? Szlirencał?! Ha! Jaki tam z niego początkujący, po prostu zamiast oglądać *South Park*, jak jego rówieśnicy, zostawał na treningach i energiczniej niż inni masował posiniaczone na stoku pośladki\*\*\*\*\*. Wracając do literatury: pamiętaj autorze, że popełnione błędy są podstawą nie tylko naszych literackich, ale

w ogóle życiowych doświadczeń. A trening, jak wiadomo, czyni Mastera.

Na zakończenie wszystkim tym, którzy miewają problemy z motywacją, dedykuję poniższe motto:

Jutro mogą spaść bomby. A kto wtedy skończy za ciebie, autorze?

Warto się nad tym zastanowić.

To już koniec wyliczanki. Więcej grzechów nie pamiętam, a te najstraszniejsze wybaczam, bo wiem, że popełnione zostały przez pisarzy w dobrej wierze. Poza tym sam grzeszyłem tak samo jak oni, i pewnie do dziś zdarza mi się grzeszyć. Najbardziej jednak ucieszy moją postapokaliptyczną duszę akt skruchy, dobrej woli i pracowitości. Niech grzesznicy uczą się na błędach i odkupią swoje winy, pisząc teksty coraz lepsze i lepsze. Może pewnego dnia scena falloutowa stanie się rajem, w którym będziemy oddawać się rozpuście płodzenia oraz czytania tekstów wyłącznie dobrych, bardzo dobrych oraz wybitnych. Czego Wam i sobie życzę.

eden

Objaśnienia:

\* Fan-fiction, inaczej „fanfiki” – zainspirowane jakimś istniejącym dziełem (np. filmem, serialem, książką czy grą) opowiadania, napisane przez fanów.

\*\* *Niekończąca się opowieść* to projekt interaktywnej powieści - rzeki dziejącej się w świecie Falloutów. Do wglądu (i dopisania się) na stronie: <http://shamo.gry-online.pl/agora/> (dział: Twórczość Fanów)

\*\*\* Problem tłumaczenia nazw własnych jest dość delikatny. Można niby powiedzieć: skoro z New York dało się zrobić Nowy Jork, to z New Reno można zrobić podobnie... Teoretycznie. W praktyce należy zachować szczególną ostrożność, bo nazwa może okazać się nie zamierzenie śmieszna. Nowe Reno – to brzmi nie jak nazwa miasta, lecz jak reklama samochodu. Osobiście widzę dwa wyjścia z sytuacji typu Nowe Reno:

1) albo zachować - w przypadkach moralnie wątpliwych - język angielski (New Reno)

2) albo przenieść akcję do innego miasta. A czy to będzie Nowe Złomowo... Złomianki... Złomia Wola... czy coś innego – to już zależy od autora. Na pewno nie należy się bać, niczym pensjonarka osaczona przez radszypion, polskiego języka. Początkowo Złomianki mogą śmieszyć lub straszyć snobów lub mniej obytych z polskimi realiami czytelników, jednak gdy pojawią się w tekście po raz drugi, trzeci i czwarty, czytelnik przyzwyczai się do nich. Może nawet polubi.

\*\*\*\*Zadziwiająca jest zdolność antycypacji zdarzeń u Indiany Jonesa. Zawsze wie, której gałązki zwisającej z krawędzi skały należy się chwycić, kiedy czołg na którym się jedzie spada w przepaść. Czasem prawie żal hitlerowców, z którymi walczą - są przy nim tacy bezbronni i safandulowaci.

\*\*\*\*\* zresztą, jeden Szlirencał wiosny nie czyni, bo teraz (środek marca 2007, Małysz właśnie w Lahti wygrał, ma drugie miejsce w klasyfikacji PŚ i jak się postara, będzie miał Kryształową Kulę) już się nawet do pierwszej dziesiątki rzadko załapuje.

## W poszukiwaniu energii elektrycznej na Pustkowicach

Celem niniejszego opracowania jest przybliżenie czytelnikom sposobów uzyskania energii elektrycznej w sytuacji – eufemistycznie to nazwijmy – upadku ludzkiej cywilizacji technicznej. Nie będą tu omawiane rozwiązania znane z filmów fantastycznych, czy choćby z samego Fallouta. Nacisk zostanie położony na metody ogólnodostępne, co nie znaczy, że tanie.

W dzisiejszych czasach produkcja energii elektrycznej to skomplikowany proces technologiczny. Wymagania stawiane przez odbiorców prądu (dostępna moc, stałość i "kształt" napięcia) powodują, że jedynym miejscem, gdzie efektywnie można go wytwarzać, są elektrownie przemysłowe. To rozbudowane przedsiębiorstwa zatrudniające masę ludzi, którzy mają za zadanie zapewnienie nieprzerwanego i stałego działania turbogeneratorów. A jest to o tyle ważne, że elektrownia nie może być wyłączona ot, tak sobie, bo jeden z pracowników chciałby pójść na piwo (ogromne wirujące masy nagrzane do wysokich temperatur). Równie odpowiedzialną instytucją są sieci przesyłowe, które pozwalają na odbiór i wysłanie energii w dowolne miejsce w kraju.

Aby pokazać, jak skomplikowany logistycznie jest to problem, sprawdźmy ile paliwa trzeba dostarczyć do bloku energetycznego w elektrowni Bełchatów, zasilanej węglem brunatnym. Blok posiada moc 360 MW, co, w uproszczeniu mówiąc, pozwoliłoby nam na zasilenie 360 000 (trzystu sześćdziesięciu tysięcy) stuwatowych żarówek. Zakładamy:

- sprawność całego bloku (kocioł + turbina + generator) na 0,36;
- średnią wartość opałową węgla brunatnego na 8,95 MJ/kg;

Otrzymamy zużycie paliwa wynoszące 111 kg/s. Na godzinę da to nam prawie 400 ton. Dziennie jest to 9600 ton węgla. Zakładając, że pojemność typowej węglarki wynosi 60 ton, otrzymamy liczbę 160 wagonów z paliwem, jakie musi być dostarczone do jednego bloku takiej elektrowni.

Ufff!

W elektrowni atomowej aż takich liczb nie uświadczymy. Pojawiają się za to problemy z obsługą i zabezpieczeniem paliwa, i tym, co z niego radioaktywnego pozostało. O hydroelektrowniach możemy zaś powiedzieć, że do ich działania jest wymagana odpowiednia ilość wody. A i

wpływ, jaki wywierają na środowisko (tereny zalewowe) jest nie do zlekceważenia.

Ale nie będziemy się tu rozwodzić nad tym, jak współcześnie produkować energię elektryczną dla masowego odbiorcy. Naszym problem jest to, że znaleźliśmy się w świecie zniszczonym przez nuklearną pożogę i chcemy skombinować sobie trochę prądu, aby uruchomić gólarke i się przyszyścić. W końcu zawsze warto dobrze wyglądać, spotykając się oko w oko z mutantem, czy innym dzieckiem pustkowi. No i nie wspomnę o naszej kobiecie, której humor na pewno by się poprawił, gdyby zaczął działać jej ukochany depilator.

### Co znajdziemy w ruinach?

Najprostszym źródłem energii, jakie można zdobyć w sytuacji opisanej powyżej będą baterie i ogniwa elektryczne, znajdujące się w kioskach, sklepach, czy innych magazynach towarowych. Obecnie na rynku mamy całe mnóstwo różnych, jednorazowych ogniwa elektrycznych. Popularne manganowe, droższe, ale pojemniejsze alkaliczne, i, przeznaczone głównie do zasilania urządzeń małej mocy, ogniwa litowe.

Takie baterie potrafią dostarczyć nam napięcia o nominale 1,5V (litowe 3V) przy wydajności prądowej wahającej się od 180mAh (najtańsze, zwykłe baterie) do 1700mAh (alkaliczne). Wydajność zależy też od pobieranego prądu – im jest mniejszy, tym jest ona większa. Czy można jakoś wykorzystać takie źródło energii? Owszem, choć zasilimy z niego urządzenia niewymagające dużej mocy – sprzęt elektroniczny, czy silniki elektryczne małej mocy. Czyli mówiąc w skrócie radio, lub inne urządzenie działające na bateryjne zasilanie. Gorzej z gólarą, czy depilatorem...

Dodatkowo należy tu wspomnieć, że każde ogniwo elektryczne ma określony okres używania, wynikający z procesu samorozładowania. Na przykład – dobre baterie alkaliczne mają samorozładowanie wynoszące 8% pojemności w skali roku, co daje im gwarancję użyteczności na kilka lat. Jednak proces ten może bardzo się zmienić w wyniku niekorzystnych warunków przechowywania ogniwa. Im wyższa temperatura, tym proces samorozładowania radykalnie przyspiesza. Przykładowo – w temperaturze +60 stopni Celsjusza bateria może stracić 10 - 15% pojemności już po dwóch tygodniach. Z drugiej strony, używanie ogniwa w temperaturach poniżej zera może zmniejszyć ich pojemność

2 - 5-krotnie.

Wiemy już, że wykorzystując ogniwa elektryczne zasilimy z nich urządzenia o niedużym poborze prądu. Mroki nocy rozświetlą się, gdy zostaną one włożone do środka latarek, lamp, czy innych bajerków wytwarzających światło. Ale jak zdobyć więcej prądu?!

### Robimy włam do bryki

Otwierając maskę samochodu natkniemy się na ważny dla jego działania element zwany akumulatorem. „Dlaczego akurat do samochodu?” – ktoś spyta. Bo tak się złożyło, że miejscem, w którym akumulator jest najpowszechniej używany, jest właśnie samochód. Choć nie tylko. Ale po kolei...

Akumulator to element, który pozwala na wielokrotne gromadzenie i oddawanie energii elektrycznej, wykorzystujący do tego reakcje elektrochemiczne, zachodzące między elektrolitem a elektrodami. Podstawowymi typami są akumulatory kwasowe (samochodowe i żelowe), zasadowe oraz litowo-jonowe.

Akumulatory stosowane w samochodach (także w motorach) to urządzenia pozwalające na gromadzenie energii sięgającej kilkuset Ah. Jak widać, jest to o wiele wydajniejsze źródło energii elektrycznej niż ogniwa elektryczne. Jednak typ stosowany w pojazdach wymaga odpowiedniej konserwacji i użytkowania, z uwagi m.in. na żrące właściwości elektrolitu. Bardziej funkcjonalnym rozwiązaniem jest akumulator żelowy, w którym niebezpieczny elektrolit został zastąpiony żel. Takie akumulatory mają jednak mniejszą pojemność i mogą być wykorzystywane jedynie w urządzeniach stacjonarnych.

Akumulatory zasadowe są stosowane do zasilania elektronicznych urządzeń przenośnych. Mogą więc dobrze zastąpić ogniwa elektryczne w przypadku większego zapotrzebowania na prąd.

No i są wreszcie akumulatory litowo-jonowe, używane w nowoczesnych urządzeniach elektronicznych, jak laptopy, czy telefony komórkowe.

Napięcie, jakie dostarczają akumulatory wynosi 12V w przypadku kwasowych akumulatorów samochodowych i żelowych, 1,2V dla zasadowych i 3,6V w przypadku litowo-jonowych. Akumulator, przy odpowiednim oprzyrządowaniu, może być bardzo elastycznym źródłem energii. Wykorzystując przetwornicę, ze stałego napięcia 12V możemy uzyskać sieciowe napięcie zmienne 220V, co pozwala na zasilenie większej grupy urządzeń. Przy odpowiedniej dozie posiadanych zdolności elektronicznych, można zaś skonstruować wysokosprawną przetwornicę impulsową,

która uczyni z naszego akumulatora źródło napięcia o różnej wartości, dopasowane do potrzeb.

Jednak energia w akumulatorze ulegnie kiedyś wyczerpaniu. Napięcie zmniejszy się tak, że nic nie będzie chciało działać i nawet najbardziej wyrafinowana przetwornica impulsowa nie "wyczaruje" nam dodatkowych woltów. Jak rozwiązać ten problem?

### Jak naładować z powrotem to cholerstwo?

Z mitologii greckiej znamy róg obfitości, który był niewyczerpanym źródłem różnych przysmaków i smakołyków. No, ale to mitologia, a w prawdziwym życiu tak różowo już nie jest. Chcąc "coś" mieć najpierw trzeba "coś" włożyć. Chodzi tu oczywiście o akumulator, który po wyczerpaniu zawartej w nim energii powinien być z powrotem naładowany.

Każdy typ akumulatora ma określoną trwałość, mierzoną liczbą cykli: ładowanie-rozładowanie. Dla kwasowych wynosi to około 500, dla zasadowych i litowych – 1000 cykli. No i jeszcze, wspomniany przy ogniwach elektrycznych, proces samorozładowania. Najszybciej potrafią się tak "zepsuć" akumulatory zasadowe, w których samorozładowanie może miesięcznie dochodzić do 50% straty pojemności. Dla kwasowych jest to do 15%, w przypadku litowych od kilku do 10%. Widać więc, że do zasilania "odpowiedzialnych" urządzeń powinno się używać akumulatorów litowych.

Ale wracajmy do kwestii ponownego naładowania akumulatora. Jest to dość prosta czynność. Podłączamy akumulator do ładowarki, a ładowarkę do gniazdka sieci elektrycznej. No tak, tylko, że w sieci nic nie płynie...

Tu w sukurs mogą przyjść nam odnawialne źródła energii. A mianowicie energia słoneczna i wiatrowa. Przy odrobinie wprawy i umiejętności technicznych można nawet samodzielnie zmontować prostą ładowarkę słoneczną. Tylko, że uzyskane w ten sposób urządzenie pozwoli nam tylko na, w miarę sprawne, ładowanie małego akumulatora zasadowego – popularnego paluszka. Jeśli mamy trochę pieniędzy, to z dużym wyprzedzeniem kupmy sobie zestaw ogniw słonecznych, który zapewni nam produkcję energii elektrycznej. Oczywiście w takiej ilości, która naładuje nasz akumulator, zanim nastąpi jego rozładowanie.

Chyba, że...

### Elektrownię masz ty - mam i ja

Jedno słowo i wszystko staje się jasne – agregat prądotwórczy. Gdy posiadamy takie urządzenie, w niepamięć odchodzą wszelkie

troski związane z energią elektryczną. Już nie trzeba włamywać się do kiosków, sklepów elektronicznych, czy wyjmować akumulatory z samochodów. Korzystając z agregatu uzyskujemy zmienny prąd elektryczny o napięciu 220V, co już bardziej przybliża nas do czasów, gdy wystarczyło włożyć wtyczkę do gniazdka i wszystko "grało".

Na rynku jest duży wybór takich urządzeń. Od małych, przenośnych, jednofazowych po stacjonarne, trójfazowe generatory prądu. Napędzane są one benzynowymi silnikami spalinowymi, jak również silnikami Diesla – kwestią jest tylko odpowiedni wybór.

Zaletą silnika benzynowego, wykorzystywanego w warunkach postapo, jest to, że może być on zasilany gazem. Przy odpowiednich umiejętnościach technicznych jako paliwo można także wykorzystać biogaz wytwarzany z odchodów zwierzęcych. Znowuż silnik Diesla spali paliwo gorszej jakości, a jego serwisowanie jest prostsze, co w sytuacji upadku technicznej cywilizacji ma duże znaczenie.

Generator nie powinien być włączany i wyłączany za każdym razem, kiedy jest taka potrzeba, a chodzić w sposób ciągły (przez kilka godzin dziennie). Jednak zapotrzebowanie na energię elektryczną nie jest stałe, więc jej nadwyżki można "magazynować" w akumulatorach, co pozwoli na ekonomiczne wykorzystanie takiego źródła energii.

Można sobie wyobrazić sytuację, że za dnia generator dostarcza prądu do zasilania różnych urządzeń, jak np. pompy i filtry wody oraz ładuje akumulatory. W nocy zaś z akumulatorów zasilane jest oświetlenie i sprzęt mający dostarczyć różnych rozrywek na wypalonych atomowym ogniem Pustkowiach. Takie użycie agregatu prądotwórczego skłaniać będzie do prowadzenia osiadłego trybu życia.

### Pieśń przyszłości

To oczywiście nie ogniwa energetyczne, które są stosowane w Falloucie. Czegoś takiego nie ma i nie wiadomo, czy ich wynalezienie i produkcja na masową skalę będą w ogóle kiedykolwiek możliwe.

Są za to ogniwa paliwowe, czyli urządzenia generujące energię elektryczną z reakcji utleniania, stale dostarczanego do nich z zewnątrz, paliwa. Zasada ich działania polega na reakcjach elektrochemicznych zachodzących między wodorem i tlenem w specjalnej membranie, w wyniku których powstaje energia elektryczna prądu stałego oraz "odpad" w postaci pary wodnej (lub dwutlenku węgla). Ogniwa paliwowe mogą być zasilane wodorem, wówczas, co prawda, uzyskujemy dużą sprawność wytwarzania

energii, jednak pojawia się problem skąd wziąć ów czysty wodór. Bo przecież nie z reakcji elektrolizy, do której skądś z zewnątrz trzeba by dostarczyć energię elektryczną.

Problem ten można łatwo rozwiązać, stosując ogniwa zasilane metanem, bądź – uwaga – metanolem. W przypadku metanu, wodór otrzyma się poprzez zastosowanie procesu reformingu parowego, czyli procesu produkcji z wykorzystaniem pary wodnej.

W temperaturze z przedziału 700 - 1100°C, w obecności metalicznego katalizatora, para wodna reagując z metanem tworzy tlenek węgla i wodór. Metanol można zaś wykorzystać

w polimerowych ogniwach paliwowych, których prototypy są wprowadzane do zasilania urządzeń elektrycznych o małej mocy. Trwają także badania nad ogniwami polimerowymi

o wyższych mocach, które, oprócz wytwarzania energii elektrycznej, mogą dostarczyć również energię cieplną.

Jak więc widać, źródła energii tego typu są w ciągłym rozwoju. Można się jednak spodziewać, że za jakiś czas będzie możliwy zakup takich przenośnych generatorów prądu elektrycznego. Jedynym problemem może być wówczas dokupienie falownika, który przetworzy nam prąd stały na zmienny, którym zasilana jest większość urządzeń RTV i AGD. No i kwestia paliwa, jakim może być nawet zwykły bimber.

W powyższym opracowaniu poruszono wiele sposobów wytwarzania energii elektrycznej, w sytuacji tzw. „podbramkowej”. Wybuchł poważny konflikt nuklearny, dawny świat bezpowrotnie przeminął. Nam udało się bezpiecznie to przetrwać i teraz chcemy jakoś się urządzić. Do tego potrzebna będzie energia elektryczna, bez której w codziennym życiu nie mogliśmy się obejść. A w obecnej sytuacji, bardzo ułatwimy sobie życie, mogąc zasilić nią urządzenia, teraz wręcz niezbędne.

To jak? Pędzimy do sklepu i kupujemy nawet mały generator prądu elektrycznego i zbiornik na paliwo? Zdecydowanie polecam!

**Squonk**

#### Literatura

- [1] Laudyn D., Pawlik M., Strzelczyk F.: *Elektrownie*. Wydawnictwa Naukowe Techniczne. Warszawa 2000;
- [2] Elektronika dla Wszystkich: *"Akumulatory w praktyce Elektronika"*. 8/2002, 9/2002, 10/2002;
- [3] Elektronika dla Wszystkich: *"Ogniwa i baterie"*. 7/2004, 8/2002, 1/2005;
- [4] Serwis Gigawat Energia: <http://www.gigawat.net.pl/>;
- [5] Wikipedia - wolna encyklopedia: <http://pl.wikipedia.org/>;

# ORGANIZACJA PAŃSTWOWA w świecie postapokaliptycznym?

Gdy już spadną wszystkie bomby, promieniowanie opadnie do poziomu, w którym istota ludzka ma szanse przeżyć, pozostałości dawnych społeczeństw zapewne postanowią opuścić swoje bezpieczne schronienia i wyjść na powierzchnię. Aby przetrwać, będą zmuszone do współpracy, zaciągania zobowiązań, handlu, wzajemnej ochrony. Z czasem wyłonią spośród siebie organy, które będą podejmować istotne decyzje oraz prowadzić ogólną politykę w wielu dziedzinach. Chciałbym w poniższym artykule przedstawić wzajemne relacje pomiędzy poszczególnymi jednostkami a władzą. Organizacje państwowe wytworzą się wcześniej, czy później, to jest niemal pewne. Lecz jaki będzie ich kształt i czy będą przypominać te sprzed wojny? To już jest sprawa dyskusyjna.

Na samym początku wypadłoby wyjaśnić, czym tak na prawdę jest samo państwo. Każdy z nas ma chyba na ten temat pewne wyobrażenie, lecz lepiej zapamiętać o definicjach z lekcji WOS'u w liceum, mówiących o wspólnej kulturze, walucie, historii itp. Te czynniki nie będą miały większego znaczenia w świecie, w którym wszystko zaczyna się na nowo. Pierwszą teorią, na którą warto zwrócić uwagę, jest ta wygłoszona przez G. Jellinka, mówiąca o państwie składającym się z trzech elementów: ludności, terytorium i władzy najwyższej. Obecnie dominuje teoria o państwie jako politycznej, niedobrowolnej, suwerennej i terytorialnej organizacji społeczności uniwersalnej (zamkniętej w granicach państwa), tworzącej i zabezpieczającej w tej społeczności porządek zapewniony normatywnie. Lecz aby przybliżyć nieco poszczególne elementy tych definicji, należy przyjrzeć się temu, jak powstanie państwo w świecie zniszczonym wojną.

Z góry należy odrzucić wszelkie teorie teistyczne oraz koncepcje marksistowską (ciężko w zakładanych realiach mówić o posiadaczach). Tuż po opuszczeniu schronów ludzkość z pewnością potrzebować będzie silnych przywódców, podejmujących szybkie i trafne decyzje. Na pierwszy plan wyjdzie tutaj teoria umowy społecznej, lecz nie tej prezentowanej przez Rousseau, czy Locke'a, lecz chyba najmniej znana - Hobbesa. Zakłada ona, że po zawarciu umowy pomiędzy społeczeństwem a władzą, ta pierwsza grupa rzeka się całkowicie i nieodwołalnie swojej wolności na rzecz panującego. O ile w czasach, gdy żył Hobbes (przełom XVI i XVII wieku), teoria ta wydawała się być tworzona na siłę, tak,

aby legitymizować zagarniętą siłą władze absolutnych monarchów, o tyle w naszych rozważaniach, zaczyna ona mieć swoje uzasadnienie racjonalne. Charyzmatyczne postacie będą zapewne sprawować rządy pozbawione wszelkiej kontroli, ale nie w krwawy sposób, a raczej pójdą w ślady Pizystrata, który wprowadził w starożytnej Grecji tyranie, ale rządził jako „dobry obywatel”.

Oczywiście, nie można zakładać, że nikt nie będzie próbował organizować się w nieco bardziej demokratyczny sposób, lecz nie trzeba chyba nikogo przekonywać, że podejmowanie decyzji przez kolegialne organy (albo też przez ogół społeczności) zawsze wiąże się z wydłużonym czasem uchwalania prawa, niezbędnego do prawidłowego i skutecznego funkcjonowania społeczeństwa. Tylko zbiorowości mające zapewnione bezpieczeństwo zewnętrzne (tak, jak to było ze starożytną Grecją, którą chroniło przed atakami ukształtowanie terenu) mogą sobie pozwolić na sprawowanie władzy w tego typu sposób. Wiąże się to z teorią polskiego socjologa L. Gumplowicza, który głosił, że państwa powstały w wyniku podboju słabszych (którzy stali się podwładnymi) przez silniejszych (którzy rządili). Chęć podboju w społeczeństwach, które szybciej będą się rozwijać, będzie rosła wraz z tempem tego rozwoju. Podporządkowywanie sobie innych społeczeństw z pewnością stanie się źródłem taniej siły roboczej (bardzo prawdopodobny jest rozwój niewolnictwa), żywności, pozostałości dawnej cywilizacji, które z kolei umożliwią jeszcze szybszy rozwój. Jednocześnie wątplię, aby nawet najsilniejsze społeczeństwo było aż tak potężne, by móc w sposób całkowity i trwały podporządkować sobie podbite jednostki. Bardzo prawdopodobne jest pójście w ślady średniowiecznych Tatarów, którzy podbijali mnóstwo terytoriów, ale nie tworzyli tam własnych organów władzy, lecz pozostawiali istniejące, zmuszając jedynie mieszkańców do płacenia daniny. Równie prawdopodobne jest stworzenie państwa federacyjnego, z silną dominacją (jeżeli nie całkowitą) najsilniejszego. W przypadku mniejszych krajów, możliwe jest stworzenie arystokratycznego ustroju, w którym będą funkcjonować dwie grupy ludności – tej podbitej (zachowującej wolność osobistą, lecz pozbawionej praw publicznych) i podbijającej (posiadającej pełnię praw prywatnych i publicznych, mającej realny wpływ na władzę).

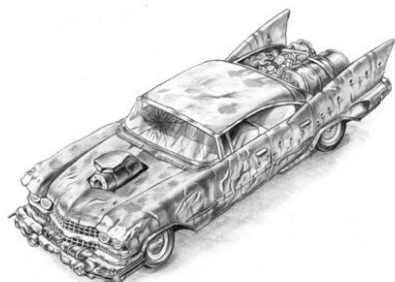
Demokratyzacja ustroju zapewne nastąpi, lecz czas, jaki upłynie może być

bardzo długi. Jak już wyżej wspominałem ustrój demokratyczny jest zazwyczaj związany z bezpieczeństwem zewnętrznym. Ludność nie domaga się swoich praw, gdy na horyzoncie czai się wróg i niebezpieczeństwo. Zawsze i wszędzie priorytetem będzie utrzymanie własnego bezpieczeństwa. Jednocześnie należy pamiętać, że im dłużej utrzymywać będzie się stan zagrożenia, tym władza silniej zapuści korzenie i tym trudniej będzie dokonać jakichkolwiek reform.

Ludność postapokaliptycznego państwa będzie bardzo silnie podzielona i zróżnicowana. Ludzie z natury nie są równi, a rolą państwa jest likwidacja tych różnic. Nie będzie można mówić o jakiegokolwiek solidarności pomiędzy grupami społecznymi, czy zawiązywaniu sojuszy pomiędzy nimi w celu realizacji własnych interesów. Ci, którzy pragnęliby, aby wszelkie sprawy załatwiał za nich ktoś inny, znów będą czuli się wykorzystywani, a może nawet, zgodnie z koncepcją Arystotelesa, staną się niewolnikami? Brak będzie instytucji chroniących interesy najsłabszych, ze względu na potrzebę przeniesienia całego potencjału państwa na najsilniejszych, w celu umocnienia władzy, aby móc utrzymać porządek i suwerenność zewnętrzną, jak i wewnętrzną.

Zdaję sobie doskonale sprawę, że powyższy artykuł nie jest ani wyczerpujący, ani nie daje konkretnej odpowiedzi na postawione w nim pytanie o kształt państwa po apokalipsie. Na jego organizację może wpłynąć mnóstwo innych czynników, przewracając tezy postawione w tym artykule do góry nogami. Mogą to być nieprzewidywalne warunki pogodowe, w których różne ludzkie rasy mogą sobie radzić na różne sposoby i wykorzystać to bardziej, lub mniej umiejętnie. Może to być wyjątkowe wyposażenie jednego ze schronów, które również zapewni władzę wąskiej grupie ludzi. Nie wspominać już o wszelakich mutacjach, które sprowadziłyby ten artykuł bardziej na drogę fiction niż science. Artykuł ten przedstawia jedynie podstawowe siły, które determinują człowieka i które wpływają na jego losy.

**Grzegorz „Czechu” Polak**

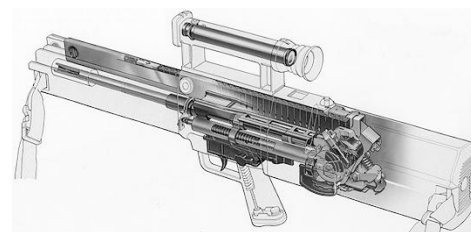


# Odlprawa Kwatermistrza #3

## G11

precyzyjne prowadzenie ciągłego ostrzału.

SLAJD!



Spocznij!

No, tępe strzały, coś za dobrze wam idą te strzelania... Dzisiaj idziecie ze mną! Zobaczymy, co faktycznie potraficie. Ale zaczniemy od teorii. Tu postaw rzutnik, żołnierz. Dobra, dzisiaj ponudzicie się, słuchając o niemieckim karabinku szturmowym G11.

SLAJD!



Wygląda toto jak wielki kloc z lunetką, ale nie radzę go lekceważyć. To naprawdę solidny kawał gnata. Szkoda, że miał takiego pecha... Ale o tym później. Najpierw trochę historii.

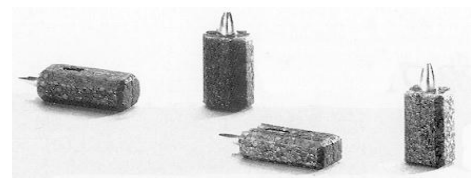
Przez długi czas w wojsku niemieckim tryumfy świecił karabinek G3. Dobry sprzęt, ale dawał tylko marginalną przewagę nad konkurencyjnymi pukawkami sąsiadów. Sztabowe głowy zaczęły kombinować, co by tu zrobić, żeby tą przewagę zwiększyć. Stwierdzili, że czynnikiem, który ma największy wpływ na skuteczność żołnierza jest stres. Gdy wojak na froncie robi po spodniach, to ani nie wyceluje dobrze, ani szybko magazynka nie zmieni, ani nie da rady dobrze kontrolować strzału serią. Z nerwami niestety za wiele się zrobić nie dało. Ale można było ułatwić żołnierzowi życie (a tym samym zwiększyć skuteczność) poprawiając celność jego broni, zwiększając pojemność magazynka, żeby go tak często nie musiał zmieniać i, przede wszystkim, umożliwiając mu precyzyjniejsze strzelanie serią.

Inżynierowie z Heckler und Koch dostali konkretne dyrektywy: mieli zaprojektować niezawodny, poręczny (nie dłuższy niż 75 cm i nie cięższy niż 4,5 kg wraz z setką naboju) karabinek, który mieści w magazynku min. 50 sztuk amunicji, strzela efektywnie do 300 m, bez dostrajania urządzeń celowniczych i ma wysokie prawdopodobieństwo trafienia 3-strzałową serią. Wszystko szło im pięknie, ale z tą precyzyjną serią mieli poważny zgryz. Nie dość, że siła odrzutu podbija lufę w górę, to jeszcze ciało strzelca, stykające się z pracującą bronią, wpada w drgania własne, jeszcze bardziej utrudniając

Wreszcie wykombinowali dwie koncepcje: strzelby i salwy. Pierwszy pomysł opierał się na zasadzie działania typowego shotguna, czyli wystrzeleniu dużej ilości pocisków na raz. Szybko dali sobie z nim spokój, bo nie dość, że potrzebne były do tego duże naboje, a więc i wielkie magazynki, jeśli w jednym miało się tej amunicji mieścić pięćdziesiąt sztuk, to jeszcze naboje te dawały potężny odrzut i miały mały zasięg. Pomysł z salwą był dużo ciekawszy – kilka pocisków wystrzelonych na tyle szybko, by odrzut zadziałał już po tym, jak opuszczają lufę.

Koncepcja świetna, ale obliczono, że potrzebna byłaby szybkostrzelność rzędu 2000 pocisków na minutę, a tego jajogłowi nijak nie mogli wykrzesać przy standardowym trybie strzelania. Zaczęli więc analizować. Strzał składa się z siedmiu etapów – notować mi to, może wam się przydać – strzału właściwego, otwarcia zamka, usunięcia łuski z komory, wyrzucenia łuski, pobrania kolejnego naboju, wprowadzenia naboju do komory i zamknięcia zamka. Ci mądrze wyliczyli, że najwięcej czasu schodzi na pozbywanie się łuski. Pojawił się problem – jak to obejść i kto będzie umiał to zrobić? I tu na scenę wchodzi ekipa Dynamit Nobel. Zaprojektowali oni nabój bezłuskowy – cała „obudowa” pocisku miała się spalać w momencie wystrzału. Brak łuski to kilka etapów w cyklu strzału mniej i te 2000 na minutę stają się całkiem realne. Na początku DN kombinowali po prostu ze sprasowanym prochem. Wyglądało to tak:

SLAJD!



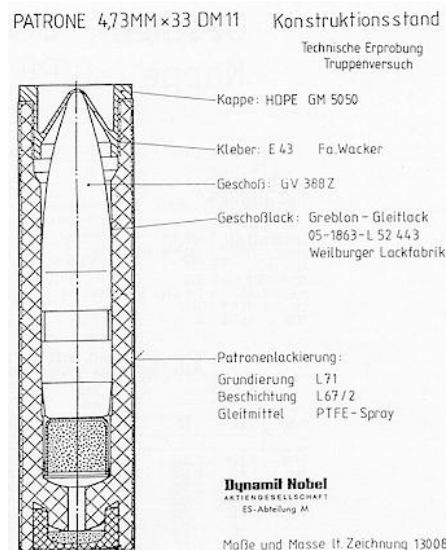
Ale sprawdzało się średnio. Mało stabilne i z tendencjami do samozapłonu. W kolejnych etapach naukowcy bawili się różnymi mieszankami, pokrywali naboje palnymi lakierami, zmieniali konstrukcję naboju, aż wreszcie stanęło na tym:

SLAJD!



Na schemacie wyglądało tak:

SLAJD!



A co mnie obchodzi, że nie znacie niemieckiego? Uczyc się trzeba było! Dobra, najważniejsze elementy wam przetłumaczę. Kappe to nasadka uszczelniająca, Kleber to klej, Geschoß to, jak nietrudno się domyślić, pocisk, a Patronenlackierung to warstwa ochronnego lakieru, zabezpieczająca przed wilgocią.

Ekipa H&K zmontowała karabinek, DN amunicję, na koniec optycy z Hensoldt/Wetzlar wmontowali w uchwyt wygodny celownik 1x i sprzęt był gotowy do testów. Piętnaście prototypów wpadło w łapy takich patalchów, jak wy. Czego oni z nimi nie robili! Wystrzelano ponad 40,000 sztuk amunicji. Karabinkami rzucono, podgrzewano je, mrożono, moczo w słonej wodzie, w piachu, w błocie. Amunicję pieczono, chłodzono, kąpano w chemikaliach i wodzie, uderzano. Dla pewności zrzucano nawet jeden pełny magazyn z samolotu. G11 i jego bezłuskowa amunicja wypadły wyjątkowo dobrze... Nie, nie z samolotu, wesółku! Zgłosz się do mnie po strzelaniu.

SLAJD!

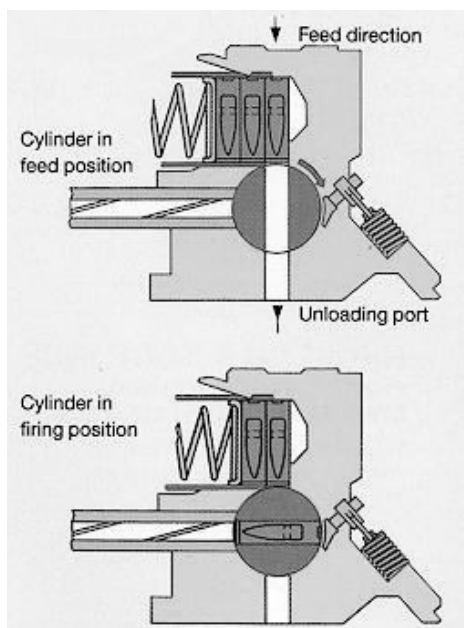


Jak mówiłem, karabinek sprawdził się, choć nie obyło się bez modyfikacji. Drugą generację – G11 K2 – wyposażono w szereg ulepszeń. Przebudowano korpus tak, by można było w nim nosić dwa zapasowe magazynki, co dawało łącznie 135 naboju w trzech, łatwych w ładowaniu „kartridżach”. A waga nadal nie przekraczała 4,5 kg! W nowym modelu uchwyt z celownikiem nie był już przymocowany na stałe – można go było łatwo odłączyć i zastąpić innym typem celownika. Dodano też muszkę i szczyrbinkę – wcześniej konstruktorzy byli tak pewni niezawodności optycznego celownika, że nie uważali tego za potrzebne. Pojawiła się też możliwość dołączenia bagnetu, lub dwójnogu.

Podczas testów rekruci osiągnęli ok. 50% wyższą skuteczność niż przy innych karabinach. Łatwo też przyswajali ich obsługę. G11 okazał się być karabinkiem niezawodnym, precyzyjnym, lekkim i poręcznym. Korpus, wykonany z jednolitej blachy stalowej, pokryto matowym lakierem, który nie odbija światła, ani podczerwieni. Dzięki zamkniętej konstrukcji sprzęt jest odporny na zapylenie i zabrudzenie, i prosty w konserwacji. Pomyślano nawet o leworęcznych, umieszczając przełącznik rodzaju ognia i bezpiecznik po obu stronach karabinka. Pod każdym względem spełnił założenia. Ruszyła już nawet seryjna produkcja... I co? I nic! Projekt zawieszono. Zmiana ustroju, połączenie Niemiec, wstąpienie do NATO i dostosowanie się do jego dyrektyw – to wszystko sprawiło, że G11 wylądował na półce.

Tyle w temacie podstaw i historii. Teraz pogadamy o budowie i zasadzie działania samego mechanizmu. Tu też jajogłowi wykombinowali nietypowe rozwiązanie.

SLAJD!



Magazynki ładuje się od góry, równolegle do linii korpusu, więc naboje skierowane są pociskiem w dół. Całość opiera się na cylindrycznym, obrotowym zamku. Nabój wjeżdża do zamka, sprężynka powrotna obraca ten zamek o 90°, następuje strzał, energia gazu prochowego obraca zamek do położenia wyjściowego, co pozwala na załadowanie kolejnego naboju. Popatrzcie na ten kanalik u dołu. To kolejny cwany pomysł. Jeśli ładunek nie odpali, można ręcznie obrócić zamek (służy do tego specjalna dźwignienka) i kolejny nabój wypchnie ten wadliwy przez kanalik. Bez siłowania się z zablokowaną suwnicą, czy rozkładania całego sprzętu.

Przy 3-nabojowych seriach szybkostrzelność faktycznie osiąga ok. 2000/min., a pociski opuszczają lufę zanim siła odrzutu ma szansę zadziałać. Przy trybie ciągłym fizyka robi swoje i G11 jest w stanie wykręcać tylko ok. 500/min..

Dobra, jeszcze cyferki i bierzemy się za praktykę, bo już mi w gardle zaschło.

SLAJD!



Niezaładowany G11 waży 3,6 kg, załadowany z zapasowymi magazynkami 4,3 kg. Strzela nabojami 4,7 x 21 mm. Skuteczny zasięg strzału – 400m. Długość całości to 750 mm, z czego 540 mm przypada na lufę. Pojemność magazynka i szybkostrzelność już znacie, a jak nie notowaliście, to macie problem, bo będę to sprawdzał.

Teraz ustawiacie się grzecznie, w rzędkach na trzech pierwszych stanowiskach. Trzej pierwsi pobierają broń. Schemat znacie: rubież wyjściowa, wydanie załadowanych magazynków, rubież otwarcia ognia, postawa leżąca bez podpórki, ładowanie i czekanie na komendę, po której walicie do wyczerpania amunicji. Wykonać!

kpl. Wolvson

W artykule wykorzystano artykuły i zdjęcia z  
www.hkpro.com, world.guns.ru,  
www.military.com, www.remtek.com i  
pl.wikipedia.org.





## Recenzje

## Eden – It's an Endless World

**Manga** (jap. *man* – niepomiarowane, *ga* – obrazy) – japońskie słowo wywodzące się ze sposobu ozdabiania rycin i innych form sztuki użytkowej, współcześnie oznacza japoński komiks.



**Eden: It's an Endless World** – manga autorstwa Hiroki Endo, publikowana co miesiąc w magazynie "Afternoon". Akcja Edenu jest osadzona w niedalekiej przyszłości (przełom XXI i XXII wieku), w świecie spustoszonego przez tajemniczy wirus (Closure Virus).

(za Wikipedią)

"Eden" rozpoczyna się wręcz postapokaliptycznie sztapowo. Poznajemy dwójkę młodych ludzi – Enoaha Ballarda i Hanne Mayall, oraz ich dorosłego opiekuna, mieszkających na opuszczonej wyspie-ośrodku naukowym. Tam – parę lat wstecz, w odizolowaniu od warunków zewnętrznych, duża grupa naukowców wraz z rodzinami, miała zgłębiać tajniki wirusa, który zaczął atakować ludzi na całym świecie. Jego działanie polegało na tym, że system immunologiczny człowieka po zainfekowaniu, zaczynał izolować organizm od świata zewnętrznego. Skóra twardniała prawie jak marmur, zatrzymywał się metabolizm. Następowało powolne obumieranie organów wewnętrznych i mózgu aż do ustania wszelkich funkcji życiowych organizmu. Wreszcie w ostatniej fazie – cała "zawartość" wylewała się naturalnymi otworami w ciele człowieka.

Badania prowadzone w tej samowystarczalnej pod każdym względem placówce zostają przerwane w wyniku wymknięcia się spod kontroli jednego z bojowych robotów. Zaprogramowany przez oszalełego pracownika doskonały mechanizm do zabijania o nazwie "Cherubim" niszczy system wentylacji bazy i zabija kilku ludzi, zanim zostaje powstrzymany. W wyniku skażenia powietrza, dochodzi do stopniowej śmierci wszystkich pozostałych przy życiu pracowników placówki naukowej. W końcu przy życiu zostaje nasza trójka, do czasu, gdy "zawita" do nich zewnętrzny świat.

A na świecie dokonało się wiele zmian. W wyniku choroby populacja zmniejszyła się o 15%, wiele miast zostało opuszczonych. Najwięcej zmieniło się jednak w światowej polityce. ONZ uległa rozpadowi, a władze w krajach Ameryki Północnej, Europy, zachodniej Azji i Australii przejęła organizacja o nazwie Propatria, której celem jest zaprowadzenie na świecie nowego porządku.

Jednak nie taka tematyka – w skali makro – jest głównym motywem "Edenu". Wydarzenia na świecie poznajemy w formie retrospekcji oraz wspomnień bohaterów tego komiksu.

A najważniejszym z nich jest syn Enoaha i Hanny – Eliah Ballard, który w wieku kilkunastu lat zostaje włączony w świat brutalnych rozgrywek między Propatrią, organizacjami terrorystycznymi i przestępczymi a swoim ojcem. W dalszych tomach, komiks traci klimat postapo, a zamienia się w wartko opisywaną historię sensacyjną. Jednak wątek zagrożenia związanego z wirusem jest cały czas obecny.

Manga "Eden" została narysowana w bardzo dynamiczny i nietypowy, jak na ten styl, sposób. Wszelkie duże oczy, dziwne miny i inne tym podobne mangowe uproszczenia zostały ograniczone do minimum. Za to każdy z tomów serii zawiera (w zależności od aktualnej fabuły) dynamicznie narysowane sceny walki, z dopracowanym szczegółami wyposażenia i uzbrojenia. "Niestety" ta dokładność i precyzja Hiroki Endo, przekłada się też na rysowanie efektów takowych walk. Rozerwane ciała, bryzgająca krew, latające na lewo i prawo ludzkie szczątki – to "druga" strona warsztatu rysowniczego zawartego w "Edenie". Celowo jednak używam cudzysłowów, gdyż rysunkom tym daleko jest do niesmacznego kiczu w stylu „splatter gore horror”. Przemoc, brutalność, okrucieństwo – wszystko to pokazane jest

w komiksie w odpowiednich i wystarczających proporcjach. Podobnie zresztą jak miłość i przyjaźń – choć tego za dużo w świecie "Edenu" nie ma. A skoro jesteśmy przy miłości to warto wspomnieć o tym, że komiks zawiera także "śmiały" sceny erotyczne, które niekiedy są narysowane w bardzo mangowy – śmieszny sposób.

"Eden" łączy w sobie cechy postapokaliptycznej fantastyki bliskiego zasięgu, z elementami cyberpunku i rasowej science-fiction. Świat w nim opisany nie jest "nieskończony", ale raczej bezwzględny, okrutny i pełen cynizmu. Czyli taki, jaki nas otacza – jeśli tylko zdejmemy z siebie "optymistyczne" różowe okulary.



Na polskim rynku ukazało się, jak dotąd, trzynaście tomów tej pasjonującej sagi. Przyznam się, że mój pierwszy kontakt z nią był dużym zaskoczeniem. Nie wiem, czy to jest normalnie spotykane rozwiązanie w tego typu literaturze, ale "Eden" należy czytać od końca. Czyli od ostatniej strony, kierując wzrok od prawej do lewej części kartki. Co, dla kogoś z naszej strefy kulturowej, jest pewnym, zaskakującym, utrudnieniem. Zwłaszcza, gdy natrafiamy na szybką wymianę zdań, albo dynamiczną walkę. Istne wariactwo, które zdecydowanie polecam wszystkim tym, którzy chcieli by mieć w swoich zasobach choć jedną mangę.

Squonk



# miniRECENZJE

## Aleja Potępienia Roger Zelazny

**Tytuł:** "Aleja Potępienia"  
**Oryginalny:** "Damnation Alley"  
**Autor:** Roger Zelazny  
**Stron:** 212

### Z okładki:

ALEJA POTĘPIENIA: pięć tysięcy kilometrów radioaktywnej pustyni, smagane huraganowymi wiatrami i ognistymi burzami królestwo mutantów i potworów – śmierć dla wszystkich, którzy odważą się tam zapuścić.

CZART TANNER: ostatni z motocyklowych Aniołów, jeden z niewielu, którzy przeżyli Wielki Atak, co zniszczył niemal całą Amerykę. Jedyny śmiały w Kalifornii, który ma szansę przedostać się Aleją Potępienia do Bostonu, z transportem leku, którego to ogarnięte zarazą miasto potrzebuje, aby przeżyć.

"Lektura zapierająca dech w piersiach" - The Observer.

### Od Bio:

Cóż tu więcej powiedzieć – opis z okładki powinien wystarczyć jako cała zachęta do przeczytania książki w jeden wieczór. Jest to, jakby nie patrzeć, książka drogi :). Główny bohater – Czart Tanner, skazany za morderstwo, zawiera układ z władzami Państwa Kalifornijskiego – uniewinnienie w zamian za dostarczenie surowicy do ogarniętego epidemią Bostonu. Nie jest to jednak takie proste. Aby tam dotrzeć trzeba przejechać właśnie tytułową Aleją Potępienia. Jak dotąd udało się to tylko jednemu człowiekowi - kurierowi z Bostonu, który zresztą zaraz po dostarczeniu prośby o pomoc, zmarł w wyniku odniesionych ran i promieniowania.

Nasz bohater będzie miał jednak nad nim przewagę. Po pierwsze – nie wyruszy sam, a po drugie – środkiem transportu będą opancerzone samochody – uzbrojone w działka kaliber 50, miotacze ognia i wyrzutnie rakiet – zdolne pokonać setki kilometrów radioaktywnej pustyni. Po drodze pojazdy będą musiały zmierzyć się z gigantycznymi nietoperzami o rozpiętości „skrzydeł” 12 m, paskudnymi Gila (coś jak Gecko z Fallouta – tyle że większe), czy ogromnymi trąbami powietrznymi, biorącymi swój początek w tzw. "Pasie Śmierci" – potężnych wichrach szalejących na wysokości powyżej 60 m, oplatających kulę ziemską i uniemożliwiających latanie samolotami. A to nie wszystkie niemiłe

niespodzianki, jakie szykuje im los.

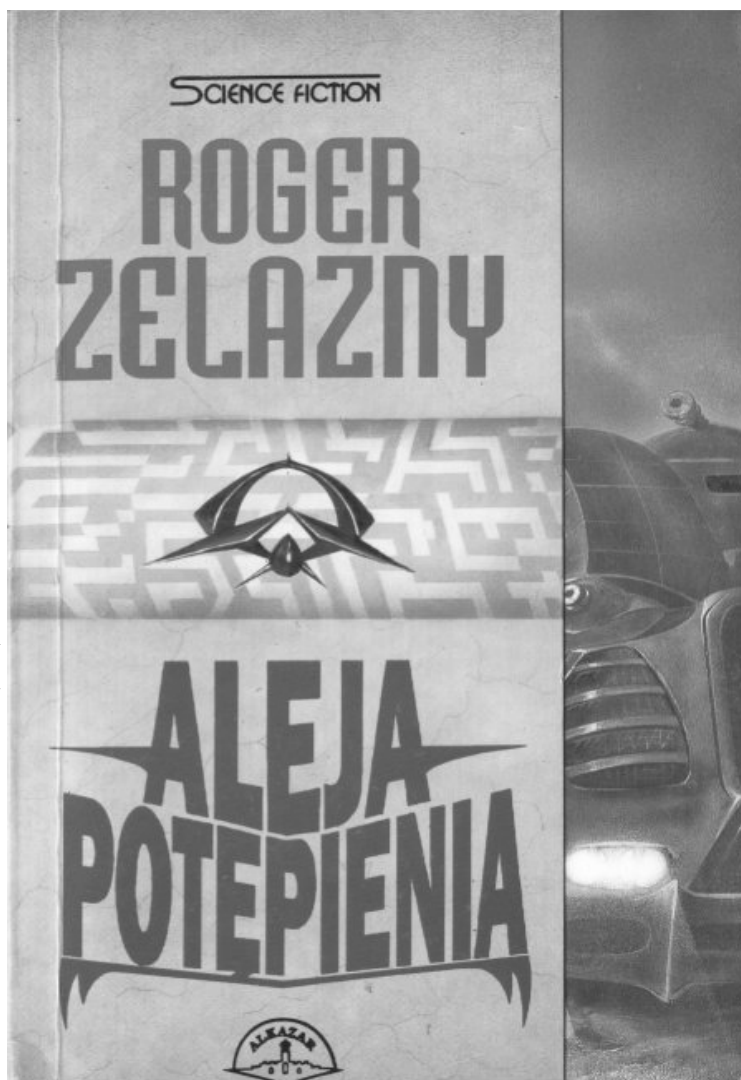
Porównując „Aleję Potępienia” do klasyki kina post-apokaliptycznego – serii „Mad Max” – ciekawym pomysłem wydaje się umieszczenie przestępcy w roli głównego bohatera. Czart Tanner to całkowite przeciwieństwo Max'a. Max – to gliniarz, Tanner – to motocyklista z krwi i kości, z którymi tak zaciekle walczył Max. Jednak w miarę rozwoju akcji te różnice wydają się zacierać – czy jednak do końca?

Książkę czyta się świetnie – akcja non-stop, bez chwili odpoczynku (nie znaczy to jednak, że jest pozbawiona głębszego sensu, czy przesłania), pozostawia przez to jednak uczucie niedosytu – jest zdecydowanie za krótka :).

### Subiektywna ocena ogólna:



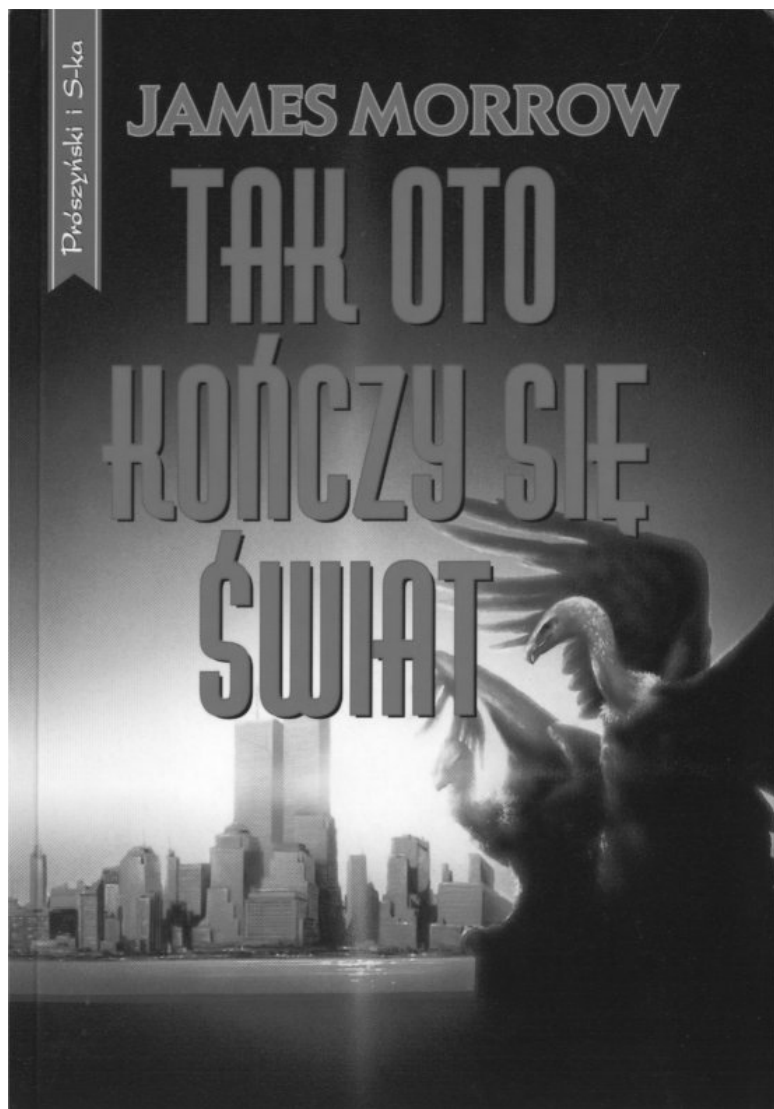
Jako ciekawostkę dodam, że Roger Zelazny wydał „Aleję Potępienia” w 1969



roku, a w 1977 roku Jack Smight wyreżyserował film na podstawie książki, pod tym samym tytułem. W rolach głównych wystąpili Jan-Michael Vincent i George Peppard. Film może arcydziełem nie jest i efekty specjalne po 30 latach trącą już myszką, ale można obejrzeć jako uzupełnienie lektury. Ogólnie fani postapo powinni obejrzeć :).

### Bio\_Hazard





## Tak Oto Kończy Się Świat James Morrow

**Tytuł:** "Tak Oto Kończy Się Świat"

**Originalny:** "This Is The Way The World Ends"

**Autor:** James Morrow

**Stron:** 297

### Z okładki:

James Morrow, znany prześmiewca i obrazoburca, tym razem wziął na warsztat coś, z czego (przynajmniej pozornie) kpić się nie da: Atomową Zagładę Ludzkości. Okazuje się jednak, że nie ma rzeczy niemożliwych: ta wstrząsająca, przesiąknięta głęboką ironią, a chwilami wręcz nieprawdopodobnie zabawna książka (wytrawni znawcy SF bez trudu doszukają się analogii z "Dr. Strangelove" Stanleya Kubricka) każe nam spojrzeć na nas i naszą cywilizację zupełnie innymi oczami. Obraz, który zobaczymy, z pewnością nie należy do najprzyjemniejszych.

### Od Bio:

To nie jest łatwa lektura spod znaku "motocykli i obrzynów" ;), za to pełno w niej zaskakujących zwrotów akcji i niekon-

wszechobecny strach przed nuklearnym atakiem Związku Radzieckiego. Ludzie popadają w obsesję na punkcie przetrwania ewentualnej wojny atomowej. Szaleńcy mody są ubiory ochronne SZPAN, pozwalające przeżyć taki atak. SZPAN czyli Samowystarczalne, Zapewniające Przetrwanie po Ataku Nuklearnym - "Stroje Ochronne Wiecznego Bezpieczeństwa", jak zapewniają reklamy. Wszystko zdaje się rozwijać w „dobrym” dla miłośników postapokaliptyki kierunku ;). Do czasu gdy zakład kamieniarstwa odwiedza dziwna staruszka... Niedługo po tym następuje atak na Wildgrove - naszemu bohaterowi udaje się przeżyć bezpośrednie trafienie, jeśli tak można to nazwać (oczywiście nie dostaje głowicą prosto w głowę ;)). Do akcji wkracza atomowy okręt podwodny pod dowództwem Olafa Severre'a i zabiera strasznie poranionego George'a na pokład. Od tej chwili zaczyna się robić coraz ciekawiej i absurdalniej zarazem, że wspomnę tylko o przyczynie wybuchu wojny – ale nie zdradzę szczegółów ;).

Ogólnie jeśli lubicie klimaty postnuklearne w niekonwencjonalnym wydaniu lub chcecie odświeżyć swoje spojrzenie na ten temat – polecam.

Na koniec mała dygresja – takie smaczki

wencjonalnych rozwiązań. Rzeczywistość nagminnie splata się z fikcją i absurdem.

Akcja rozpoczyna się w 1554r. (tak, tak - nie pomyliłem się:)) we Francji... dalej nie powiem, żeby nie psuć wam

przyjemności z czytania :). Potem przenosimy się do czasów współczesnych - no, może nie do końca

współczesnych - do II połowy XX w. (lata 80-te). Poznajemy głównego bohatera -

George'a Paxton'a - pracownika zakładu kamieniarskiego w Wildgrove.

Amerykę trawi gorączka atomowa - panuje

jak „przenośna minigłowica nuklearna, przystosowana do noszenia w kaburze przy pasie” – nieodparcie nasuwały mi skojarzenia, z nieco zapomnianym już chyba opowiadaniem Sławomira Mrożka pt. „Wesele w Atomicach” - z którym również polecam się zapoznać.

### Ocena ogólna:



(dla wielbicieli absurdu:)



### POSŁOWIE

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

Wyłącznie subiektywna skala ocen recenzenta:



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



Można poświęcić kilka stron jeśli akurat brakuje papieru toaletowego.



Na bezsenność, skoro nie mamy akurat „nie lepszego” do roboty.



Dobre „bagienne czytadło” – uwaga miejscami może wciągać!



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



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

### Bio\_Hazard

Przeczytałeś ostatnio książkę w klimacie postapokaliptycznym? Chcesz, by wszyscy wiedzieli, jaka jest świetna? Lub może chcesz wszystkim odradzić jej czytanie? Jeśli tak ślij recenzję na [zinreaktor\[at\]gmail.com](mailto:zinreaktor[at]gmail.com) wraz ze skanem okładki!

# TRASH

Gra Trash znalazła się na płycie dołączonej do majowego "Niezbędnika Komputer Świata. Na okładce przeczytamy "porywająca strategia czasu rzeczywistego". Czy aby na pewno? Gra ma bardzo ładne logo, ale w "pełnej wersji komercyjnej, przygotowanej specjalnie dla czytelników Komputer Świata" brak jakiegokolwiek intro! Nie dowiemy się więc „o so chozi”. W opisie w menu płytki przeczytamy, że po zagłądzie nuklearnej współzawodniczą ze sobą dwie rasy: ludzi i mutantów. Zwraca uwagę pojawiający się w menu napis „demo”. Po kilku minutach gry można zauważyć zegar odliczający czas od 30 minut do zera. Potem znów i znów. Ta niby „pełna wersja” to tak naprawdę demo ze zdjętym ograniczeniem czasowym! No nic, jakoś to przeżyjemy... Menu główne pyta nas o imię. Wpisujemy „Pomysłowy Dobromir” albo coś innego, nie ma to wpływu na przebieg gry jednoosobowej. Do dyspozycji mamy porażającą ilość dwóch ras: ludzi i mutantów. Wybieramy jedną z nich, a także ilość sprzymierzeńców i przeciwników (w sumie maksymalnie 24 graczy), ich rasy i siłę. Potem jeszcze pozostaje wybranie jednej z ośmiu schematycznych plansz oraz kliknięcie przycisku „Gotowe”.

Rozgrywkę zaczynamy z kilkoma jednostkami podstawowymi: niewolnikami u mutantów i śmieciarkami u ludzi, miejscem zrzutu zebranych śmieci (podstawowy surowiec w grze), elektrownią i miejscem produkcji wyżej wymienionych jednostek podstawowych. Kolejne struktury w grze budowane są właśnie przez te jednostki. Dzielią się one na podstawowe, które możemy postawić na dowolnym, pustym kawałku skażonej ziemi oraz takie, które można umieścić tylko na odpowiednich złożach: gazu, metali szlachetnych, bądź odpadów toksycznych. Złóż nie ma zbyt wiele i tylko gaz może zostać odkryty, więc należy wybierać ostrożnie i w sposób przemyślany. Kiedy już zbudujemy naszą osadę z wybranych struktur, należy stworzyć armię, którą zmiażdżymy przeciwnika. Do wyboru jest kilka jednostek, a choć niektóre z nich są naprawdę interesujące, w zasadzie nie ma powodu, by produkować zróżnicowaną armię. Wystarczy kilka najsilniejszych killerów i po sprawie. Ludzie z założenia są słabsi: produkują więcej, ale mniej wytrzymałych jednostek, mogą otoczyć się murem. Mutanci to potężne jednostki z dużą siłą ognia. Choć plusy i minusy obu

frakcji powinny balansować rozgrywkę, tak naprawdę trudno jest wygrać z mutantami grając ludźmi i na odwrót – nie trzeba się specjalnie wysilać, by zmiażdżyć słabych ludzi mutkami.

Gra jest schematyczna i po rozegraniu dwóch, trzech plansz człowiek zaczyna się nudzić jak mops. Małe zróżnicowanie jednostek, niewyważony poziom trudności i kiepska grafika szybko zniechęcają. Odchodzi w niepamięć miły dreszczyk emocji, odczuwany, gdy na ekranie ładowania pojawił się napis „Witaj na pustkowiu”. Gra nie ma klimatu. A szkoda, bo mogła być naprawdę ciekawa! Kilka pomysłów to brylanciki, ale utopione w bagnie... Niestety...

Przy włączeniu, co ciekawszych opcji graficznych gra tnie się nawet na GeForce 4 i 1024 MB RAM, więc chyba coś jest nie tak. Co zabawne, po ich wyłączeniu nie widać zbyt dużej różnicy. Gra jest po prostu brzydka. Ma okropny interfejs, kwadratowe jednostki, które w dodatku paskudnie się poruszają. Kolory są ni to cukierkowe, ni to szare, wszystko jest zamazane i mało czytelne. Niektóre animacje są przyzwoite – na przykład lewitujące miasta mutantów, czy wrota ludzi, ale to za mało, by gra się podobała.

AI jednostek własnych, jak i przeciwnika, powala na kolana, ze zgryzoty oczywiście. W poszukiwaniu śmieci śmieciarki leżą w sam środek obozu przeciwnika, a zaatakowane uciekają, jak kury przed samochodem. Prowadzenie własnych jednostek do walki też pozostawia wiele do życzenia. Trzeba mieć dwadzieścia palców u jednej dłoni i siedmioro oczu, aby to wszystko ogarnąć, co wcale nie czyni rozgrywki przyjemniejszą, tylko bardziej frustrującą!



Poza tym surowiec podstawowy, czyli śmieci, kończy się w zastraszającym tempie i nie ma sposobu na odnowienie zasobów. Kiedy nie ma już śmieci i wolnych surowców do zabudowania pozostaje atak na przeciwnika. I tu ujawnia się perfidna sztuczka autorów – skoro rozgrywka jest mało urozmaicona, nadano jej pozorny dynamizm. Przy naprawdę dużych planszach można pograć maksymalnie godzinę, ale trzeba sporego samozaparcia. Spędziłam niewiele czasu w trybie multiplayer, bo nie spotkałam chętnych, którzy chcieliby się ze mną zmierzyć. Nie dziwi mnie to, lepiej już zainwestować w starego, dobrego Starcrafta, bo i klimat ma, i ciekawe, zróżnicowane jednostki, a powstał parę ładnych lat temu. Można? Jasne, że tak, a fuszera, jaką jest Trash, nigdy nie powinna ujrzeć światła dziennego!

**Ruda**

PRODUCENT	Inhuman Games
DYSTRYBUTOR	Inhuman Games
POLSKI DYSTRYBUTOR	Komputer Świat „Twój Niezbędnik”
CENA	cena pisma
PLATFORMA	PC
MINIMALNE WYMAGANIA	Windows 98/ME/2000/XP, procesor 600 Mhz, karta graficzna 32 Mb, DirectX 8.0, 128 Mb RAM
ZALETY	- szybka rozgrywka; - kilka interesujących jednostek; - multiplayer do 24 osób;
WADY	- mało plansz i jednostek; - monotonna rozgrywka; - mało wyważony poziom trudności; - AI z niedorozwojem; - brak jakiegokolwiek fabuły; - zgryzająca grafika; - brak muzyki; - totalny brak klimatu!
OCENA	



Tym razem recenzja dość nietypowa, bo kulinarna.

Moja „znajomość” z Sixty-Six zaczęła się podczas przygotowywania programu na drugi zjazd SGR Wataha. Potrzebna mi była knajpka z odpowiednią atmosferą, w której to ekskluzywne towarzystwo czułoby się dobrze. Zasiadłem do przegłdarki i na trzeciej stronie listy białostockich lokali konsumpcyjnych natrafiłem na niepozorną pizzerię o intrygującej nazwie – „Sixty-Six”. Gdy tylko zacząłem czytać jej opis, wiedziałem – to jest to!

Nazwa pizzerii nawiązuje do słynnej „Route 66”, a założeniem lokalu jest odtworzenie klimatu Stanów lat sześćdziesiątych. Radzi sobie z tym zadaniem całkiem nieźle, przy okazji tworząc też przyjemnie falloutową atmosferę. Już od wejścia przyciąga wzrok ściana pełna amerykańskich rejestracji, plakatów z pojazdami z epoki, dawnych reklam, gazet. Tego typu ozdoby możemy znaleźć w praktycznie każdym miejscu knajpy. Nawet w łazience natrafić można na akcent a la lata 60-te. Wyposażenie tego niewielkiego lokalu stanowią proste, drewniane stoły i krzesła. Z jednym wyjątkiem – w jego prawym końcu, pod ścianką z surowych cegieł ustawiono przysłutną sofę, przywodzącą na myśl serial „Przyjaciele”. Nastrój uzupełniają ustawione po drugiej stronie stołu fotele bujane. Całość prezentuje się bardzo zachęcająco, nie więc dziwnego, że trudno tam o wolne miejsce.

Gdy już nacieszymy oczy wystrojem, wypadałoby spojrzeć na menu. Tam też znajdziemy dania w klasycznym, amerykańskim stylu – czyli dużo i sycąco. Przede wszystkim rzuca się w oczy ponad czterdzieści odmian pizzy, o tak nietypowych nazwach, jak Magnum, Mafia, czy Chopper. Ponadto Sixty-Six kusi potężnymi hamburgerami, przysmakami z grilla (kurczak, żeberka, karkówka i inne), a także wyborem dań śniadaniowych i sałatek. Mnie, jako miłośnika pizzy, najbardziej zainteresowała oczywiście część menu wiążąca się z drożdżowym ciastem. Największe wrażenie zrobił na mnie fakt, że

jest to pierwsza pizzeria, w której nie jestem w stanie samodzielnie zjeść dużej pizzy! Po raz pierwszy „duża pizza”, faktycznie taka jest! A ponieważ smakowi też trudno coś zarzucić (choć niektórym może nie przypaść do gustu to, że pizza jest nieco bardziej „wilgotna”, niż zazwyczaj), patrzy się na te kilka kawałków, które pozostały, z prawdziwym bólem serca (i żołądka). Szczególnie, jeśli wybrało się wariant „Quatro”, pozwalający na spróbowanie smaków czterech pizz na jednej. Jak nietrudno się domyślić, z większymi rozmiarami wiąże się nieco wyższa cena. Tu jednak w sukurs przychodzi 10% zniżki dla uczniów i studentów, oraz tzw. „happy hours”. A także przyjemnie niska cena piwa, która wyrównuje nieco średnią.

Oprócz, wzmiankowanego już, wiążącego się z Falloutem wystroju, należy wspomnieć o jeszcze jednym detalu, który natychmiast nasuwa skojarzenia z tą serią. Mają tam Coca-Colę w klasycznych butelkach! Tych bez etykietki, na których napis jest tłoczony w szkło. Nuka, jak żywa! Mimo, że za colą nie przepadam, nie mogłem oprzeć się pokusie napicia się z tak charakterystycznej butelki.



Warto również zaznaczyć, że specjalnie dla gości przygotowano kącik z podłączonym do Internetu komputerem. A dla młodszych odwiedzających – małą enklawę z zabawkami i kredkami, na wypadek gdyby rodzice opychali się pizzą zbyt długo. Jeśli już przy Internecie jesteśmy, warto zajrzeć na stronę pizzerii, pod adresem [www.sixtysix.pl](http://www.sixtysix.pl) – jest

przyjemna wizualnie i dostarcza wszystkich potrzebnych informacji.

Przyznam, że polubiłem tą knajpkę od pierwszego kęsa pizzy. Trudno więc oskarżać mnie o przesadny obiektywizm. Niemniej testy przeprowadzone na Watasze również dały pozytywne rezultaty (chyba, że niecznie mnie oszukali i w rzeczywistości wynudzili się, jak mopsy), a i to, że niekiedy trudno tam o wolny stolik o czymś świadczy – nie tylko o małych rozmiarach lokalu.

Jeśli więc, Wędrowcze, zawitasz kiedyś do Białegostoku i chciałbyś zjeść dobrą, sycącą pizzę w falloutowym klimacie, nie wahaj się zajrzeć na Żelazną 9. A i mnie zabierz ze sobą!

## Wolv

W artykule wykorzystano zdjęcia ze zlotu Samodzielnej Grupy Rozpoznawczej „Wataha” oraz ze strony [www.sixtysix.pl](http://www.sixtysix.pl).

DYSTRYBUTOR	Sixty-Six
POLSKI DYSTRYBUTOR	Sixty-Six
CENA	zależna od dania
PLATFORMA	drewniana
MINIMALNE WYMAGANIA	parę dych w portfelu, pojemny żołądek
ZALETY	<ul style="list-style-type: none"> <li>- falloutowy wystrój i klimat</li> <li>- przytulny kącik z sofą i fotelami bujanymi</li> <li>- duży wybór pizz o oryginalnych nazwach</li> <li>- Coca-Cola w klasycznych butelkach</li> <li>- tanie piwo</li> <li>- zniżki i promocje</li> </ul>
WADY	<ul style="list-style-type: none"> <li>- lokal mógłby być większy...</li> <li>- ... a pizzę nieco tańsze</li> </ul>
OCENA	

Fotoplastykon

# Odwiędz Hotel Wasteland!

Tylko tu znajdziesz tak przestronne, przytulne pokoje z nastrojowym oświetleniem...



...i oszałamiającym widokiem na okolicę.







**Oferujemy wspaniałą salę balową  
zdolną pomieścić setki gości...**

**Ci, o spokojniejszym podejściu do życia, mogą z kolei snuć refleksje, obserwując  
okolicę z naszych wygodnych tarasów widokowych...**



**...lub wejść w bliższy kontakt z naturą, spacerując po cieszących oko,  
przyhotelowych ogrodach.**



**Osoby, które chciałyby zadbać o sylwetkę, skorzystać mogą z bogato wyposażonych sal gimnastycznych.**



**A na miłośników sztuki czeka galeria, która zadowoli nawet najbardziej wybredne gusta.**





**Zmotoryzowani mogą bez obaw pozostawić pojazdy w hotelowym garażu, którego obsługa, oferująca też usługi warsztatowe, troskliwie zajmie się każdym wehikułem.**



**Pamiętajcie o nas! Hotel Wasteland, ul. Nuklearna 356.**



zdjęcia: eden  
pomysł i tekst: Wolv