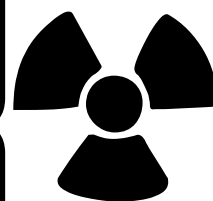




# REAKTOR



numer #5

polski zin postapokaliptyczny

XI 2007

## WĘDROWIEC

Wstał jak zwykle o wschodzie słońca, żeby zdążyć przejść jak największy kawał drogi i, jeśli się da, znaleźć jakiś cień zanim upał stanie się nie do wytrzymania. Zjadł resztki kolacji z poprzedniego dnia, zwinął swój skromny dobytek i wyruszył, poprawiając na ramionach paski plecaka. Buty do wspinaczki wysokogórskiej, mimo, że markowe, rozpadły się w strzępy po pierwszym roku wędrówki, ale kupiony na wyprzedzący plecak nadal służył mu dzielnie...

Czytaj więcej na str. 4

## POLOWANIE

Umieśniony mężczyzna w skórzanej kurtce przekroczył bramy miasta w samo południe. Poprawił zarzucony na ramię, uszyty z zielonego brezentu, worek i rozejrzał się po budynkach.

– To chyba ten... – powiedział sam do siebie i ruszył w kierunku dwupiętrowego domu przypominającego wielki klocek.

Podszedł do drzwi, spojrzał na tablicę informacyjną zawieszoną nad nimi. Widniał na niej napis „Patrick Mulcahy – naprawa urządzeń elektrycznych, pojazdów i sprzętu domowego”.

– Uroczę... – rzucił mężczyzna i zapukał w umówiony sposób.

Przez dłuższą chwilę nic się nie działo. Mężczyzna zastanawiał się, czy nie zapukać ponownie. Jednak zaraz usłyszał kroki i szcęk otwieranego zamka. Drzwi uchyliły się...

Czytaj więcej na str. 6

## QUO-VADIS SCENO...?

Zdaję sobie doskonale sprawę, że poniższy tekst na pierwszy rzut oka może wydawać się zwykłym zapychaczem miejsca, czy kolejną nieudolną próbą podsumowania sceny falloutowej, która sama w sobie jest dynamiczna w swojej statyczności (ciekawe, czy gdzieś jeszcze w przyrodzie występuje taki paradoks?). Spróbuję jednak uchwycić te statyczne elementy, które wedle mojej oceny są od dobrych kilku lat niezmiennie i dość mocno determinują kształt sceny...

Czytaj więcej na str. 16



Ukraina, „Czarnobyl welcome to” i Samodzielna Grupa Rozpoznawcza „Wataha” - czytaj więcej na str. 3

## TECHNIKA W FALLOUCIE A ŚWIAT RZECZYWISTY

Analizując świat przedstawiony w serii Fallout trzeba mieć świadomość, że obcujemy z fantastyczną fikcją. Ma ona jednak na tyle dobre podstawy, że może stanowić twórczą inspirację do własnych przemyśleń i pomysłów. Ale najpierw trzeba określić granice, w jakich można się poruszać. Przechodząc do poniższych rozważań od razu jednak coś zaznaczę. Otóż, sposób w jaki odbieram świat Fallouta jest moją interpretacją, z którą można się zgadzać, lub nie. Postanowiłem więc przedstawić temat tego artykułu raczej jako luźne przemyślenia...

Czytaj więcej na str. 18

## AMNESIA MOON

Książka nie należy do łatwych w odbiorze. Rzeczywistość miesza się tu ze snem. Właściwie czasami trudno ocenić, czy w danym momencie akcja toczy się na jawie czy w chorej wyobraźni bohatera. Nie jest też powiedziane wprost, że całą tą sytuację spowodowała bomba atomowa, chociaż wszystko wskazuje na to, że tak właśnie mogło być.

Chaos – występujący również pod imionami Moon i Everett – błąka się po świecie, czy też raczej tym co pozostało ze Stanów Zjednoczonych, trafiając w różne mniej, lub bardziej dziwne miejsca. Choć raczej bardziej. Trafia przykładowo na działający w pewnym miasteczku...

Czytaj więcej na str. 25

# Spis treści

## Co tam panie na pustkowiu

Niusy----- 3

## Opowieści z krypty

Wędrowiec----- 4

Dzień prawdy----- 5

Polowanie----- 6

Zły dzień----- 13

## Holodysk

Quo-Vadis sceno...?----- 16

Technika w falloucie a świat rzeczywisty----- 18

Odprawa kwatermistrza #4----- 21

Sonda...----- 23

## miniRecenzje

Amnesia Moon----- 25

Dzień odrodzenia----- 25

Cylinder van Troffa----- 26

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

Poszukujemy autorów tekstów i zdjęć, newsmanów oraz osoby znającej się na składaniu tekstu w formacie .pdf.

Nie pytaj, co Reaktor ma dla Ciebie, tylko co Ty możesz dać Reaktorowi!

## REDAKCJA ZINA „REAKTOR”

REDAKTOR NACZELNY:  
Wolv

RE(D)AKCJA:  
Czechu, Deat(c)hclaw,  
Kamilos, MartEenez, Ruda, Squonk, Święty

WSPÓŁPRACA:  
Abadon, Achika, An\_ge,  
Bio\_Hazard, entrop, Saladyn

SKŁAD:  
DoPr



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



Patronat Medialny: [Fallout Corner](#), [Trzynasty Schron](#), [Shamo](#), [Outpost](#)

# Drodzy czytelnicy!

Na wstępie pragnę serdecznie przeprosić za potężny poślizg, jaki zaliczył ten numer. Perypetie magistersko-emigracyjno-rodzinne odbiły się silną czkawką na cyklu wydawniczym. Jak zapewne zauważyliście w stopce, struktura Re(d)akcji uległa silnemu przetasowaniu. Część zaprawionych w bojach członków zespołu, z różnych przyczyn zmuszona została do zmniejszenia, lub zawieszenia udziału w życiu redakcyjnym. Ale – wbrew krążącym w kuluarach plotkom – Reaktor's not dead!

Zdjęcie, które widzicie na okładce jest zapowiedzią obszernej foto-relacji z wyprawy Samodzielnej Grupy Rozpoznawczej “Wataha”, którą przeczytać będziecie mogli już w następnym Reaktorze.

A co w aktualnym? Przede wszystkim, po raz pierwszy (i, mam nadzieję, nie ostatni) na naszych łamach pojawia się opowiadanie, znanej zapewne obserwatorom fandomu, Agnieszki “Achiki” Szady pod tytułem “Wędrowiec”. Tytułowy podróżnik miał pecha znaleźć się w postapokaliptycznych okolicznościach, sam będąc ze zgoła zupełnie innej bajki. Dalej na spragnionych lektury czeka kolejny tekst Kamilosa, tym razem o pewnym małym królestwie, które dziwnie kojarzy się z mrowiskiem.) Następnie mamy dla Was kontynuację cyklu An\_ge i Saladyna – tym razem Sal zabiera nas na „Polowanie”. “Opowieści z krypty” zamykają dwie ostatnie części serii “Zły dzień”, jak zwykle pełne odniesień do ikon pop-kultury i absurdalne do granic możliwości.

Dział “Holodysk” rozpoczynamy kontrowersyjnym tekstem Czecha o aktualnej sytuacji na postapokaliptycznej scenie – polemika mile widziana. Dalej, już w spokojniejszej atmosferze, przeczytać możecie obszerny artykuł Squonka, porównujący technikę stosowaną w Falloucie z tą znaną w świecie rzeczywistym i kolejną “Odprawę kwatermistrza” - tym razem uderzamy z grubej rury... a nawet sześciu. :) W bieżącym numerze, eksperymentalnie pojawia się też redakcyjna sonda. Czekamy na komentarze i propozycje – napiszcie, co sądzicie o tym pomysle i jakie pytania chcielibyście tam zobaczyć.

Nie zabrakło też oczywiście recenzji. Niestrudzony Bio\_Hazard podzielił się tym razem wrażeniami z lektury “Amnesia Moon” i “Dnia odrodzenia”, a Kamilos dorzucił interesującą reckę “Cylindra Van Troffa”.

Zapraszam serdecznie do lektury! ☼

Wolv

# Co tam, panie, na pustkowiu...



## Fallout ma 10 lat!

W październiku A.D. 1997 na półki sklepowe nieśmiało przekradł się tytuł, który na zawsze odmienił życie tysięcy młodych (oraz tych nieco starszych) graczy – Fallout! Z tej okazji Bethesda, a także wiodące postapokaliptyczne serwisy internetowe przygotowały dla fanów konkursy, ciekawostki i niepublikowane wcześniej materiały. Zachęcamy do szperania! ☼



## Nie będzie grywalnego dema F3...

Jak wyjaśnia Matt "Gstaff" Grandstaff na oficjalnym forum gry, Fallout 3 jest jedną z tych gier, w których niełatwo jest po prostu "oderwać" kawałek i pokazać go jako demo. Według jego słów określanie gdzie można dopuścić gracza, a gdzie nie i łączenie wybranych elementów w spójną i interesującą dla potencjalnego nabywcy całość zajęłoby ekipie Bethesdy zbyt wiele czasu – czasu, który mogą spożytkować dopieszczając pełny tytuł. Słowem – dema nie będzie. ☼



## Mad Max 4 nareszcie w produkcji

Jak donosi FilmWeb, po licznych perypetiach, rusza wreszcie produkcja czwartej części cyklu "Mad Max", opatrzona podtytułem "Fury Road". Reżyserią ponownie zajmie się, odpowiedzialny za poprzednie części, George Miller. Najprawdopodobniej zabraknie jednak w obsadzie Mela Gibsona. Wstępna data premiery to rok 2008. ☼

## Fallout Online

"Fallout: Armageddon Has Already Begun" jest grą przeglądarkową, zbliżoną nieco założeniami do "DEFCON: Every-

body Dies". Celem gracza jest osiągnięcie jak największej populacji i maksymalne utrudnienie życia swoim konkurentom. Osiągnąć to może na wiele sposobów – kładąc nacisk na aspekt społeczny poprzez inwestycję w szybki przyrost naturalny, rozwijając infrastrukturę niezbędną do ochrony już istniejącej populacji, czy agresywnymi atakami zmniejszając liczebność ludności konkurentów i przejmując uchodźców z ich terytoriów. Gracz dostaje do dyspozycji potężny arsenał – od lotnictwa i marynarki wojennej aż po pociski nuklearne i broń chemiczną.

Kandydaci na generałów zgłaszać się mogą pod adres: [www.playfallout.com](http://www.playfallout.com) ☼



## Sfall

Pojawiła się modyfikacja autorstwa Timeslipa pod nazwą Sfall – ten niewielki programik poprawia drobne błędy w grze i wprowadza kilka przydatnych nowości takich, jak możliwość przewijania inwentarza kółkiem myszy, zmiany szybkości rozgrywki, czy czułości myszy.

Mod pobrać można pod adresem: [timeslip.chorrol.com/sfall.html](http://timeslip.chorrol.com/sfall.html) ☼



## Zmarł Paul Tibbets

Pierwszego listopada br., w wieku 92 lat w Columbus w stanie Ohio zmarł Paul Tibbets, emerytowany generał lotnictwa, dowódca i pilot amerykańskiego bombowca Enola Gay, który 6 sierpnia 1945 r. zrzucił bombę atomową na Hiroszimę, w Japonii. Wybuch 5-tonowej bomby "Little Boy", zabił około 100 000 ludzi, wliczając tych, którzy zmarli potem na choroby wynikające z promieniowania radioaktywnego. Hiroszima została doszczętnie zniszczona. Tibbets konsekwentnie powtarzał, że nie ma wyrzutów sumienia z powodu zrzucenia bomby. Choć bardzo przeżywał fakt, że zginęło kilkadziesiąt tysięcy ludzi, to uważał swoją misję w 1945 r. za patriotyczny obowiązek, który należało wykonać. Dementował pogłoski, że popadł w alkoholizm, zwariował, albo popełnił samobójstwo. Przed śmiercią polecił, aby nie organizować mu uroczystego pogrzebu, a na grobie nie

stawiać kamienia nagrobnego. Jak powiedział, nie chciał, żeby stał on się miejscem protestów przeciwników broni atomowej. ☼



## Czarnobyl welcome to...

W dniach 18-21 października odbyła się trzecia wyprawa Samodzielnej Grupy Rozpoznawczej "Wataha" - tym razem na Ukrainę. Głównym celem wypadu była penetracja zamkniętej strefy wokół czarnobylskiej elektrowni atomowej. Szczegółowa fotorelacja już w następnym numerze Reaktora. ☼



## Afterworld - internetowy serial postapo

W internecie pojawił się nowy projekt filmowy - animowany serial o tematyce postapokaliptycznej - Afterworld. Główny bohater - Russell Shoemaker - budzi się pewnego dnia w hotelowym pokoju w Nowym Jorku i odkrywa, że miasto całkowicie opustoszało. Okazuje się, że niewytłumaczalny fenomen doprowadził do zniknięcia prawie całej ludzkości oraz spowodował, że większość nowoczesnej technologii stała się całkowicie bezużyteczna. Postanawia wrócić do Seattle mając nadzieję, że żonie i córce nic się nie stało. Razem z nim przemierzamy Stany Zjednoczone, stopniowo dowiadując się co doprowadziło do upadku. Film ma się składać ze 130, kilkuminutowych odcinków. Mieszkańcy Europy dopiero w grudniu - korzystając ze strony internetowej producenta - będą mogli zapoznać się z serialem. Niecierpliwym pozostaje jednak serwis YouTube.

Więcej na: [www.afterworld.spti.com](http://www.afterworld.spti.com) ☼

## Opowieści z Krypty

# Wędrowiec

Wstał jak zwykle o wschodzie słońca, żeby zdążyć przejść jak największy kawał drogi i, jeśli się da, znaleźć jakiś cień zanim upał stanie się nie do wytrzymania. Zjadł resztki kolacji z poprzedniego dnia, zwinął swój skromny dobytek i wyruszył, poprawiając na ramionach paski plecaka. Buty do wspinaczki wysokogórskiej, mimo, że markowe, rozpadły się w strzępy po pierwszym roku wędrówki, ale kupiony na wyprzedaży plecak nadal służył mu dzielnie.

Maszerował przez bezdroża, myśląc o tym, co zwykle, czyli co powie pierwszemu Polakowi, którego spotka. Układał sobie w głowie różne scenariusze, pilnując jednocześnie, żeby za bardzo nie poniosła go wyobraźnia. Możliwe przecież, że dawno już nie ma żadnej Polski.

Czasami żałował, że nie został tam, w Hindukuszu, razem z pozostałymi członkami wyprawy. Miałby przynajmniej jakieś towarzystwo. Ale niepoahamowana potrzeba dotarcia do rodzinnych stron - choćby tylko po to, by tam umrzeć - pchnęła go w tę podróż, trwającą już trzeci rok. Nie wiedział dokładnie ile: stracił rachubę czasu, kiedy wyczerpały się baterie w zegarku i w komórce. Mógł oba przedmioty wyrzucić, ale zatrzymał je, czując, że to jedno z nielicznych ogniw łączących go z nieistniejącą już cywilizacją.

Oczywiście, był pewien, że część ludzkości przeżyła katastrofę. Mieszkańcy wysokich gór, miejsc oddalonych od morza czy wreszcie turyści, tacy, jak on. Czasem się zastanawiał, co z załogami i pasażerami statków, które przebywały wtedy na morzu. Czy były w stanie przetrwać szaleństwo fal?

Na początku wędrówki miał zamiar co wieczór rozpalać ognisko na jakimś pagórku. Szybko z tego zrezygnował, bo w półpustynnej okolicy opał był trudny do zdobycia. Poza tym zapalki dawno mu się skończyły, a jeszcze nie w pełni opanował sztukę krzesania ognia.

Kiedy wieczorem rozbijał obozowisko wśród jakichś skał, zdawało mu się, że słyszy szum morza. Śniło mu się to samo, co zawsze: jego gabinet na uczelni, monitor komputera i deszcz bębniący w okno.

Następnego ranka po wdrapaniu się na skały stwierdził, że istotnie niecały kilometr dalej na południe znajduje się morski brzeg. Nie miał pojęcia, czy jest to Morze Kaspijskie, czy jakaś zupełnie nowa odnoga oceanu, który tamtego feralnego dnia wdarł się daleko w głąb lądu. W każdym razie nie

było widać żadnych oznak ludzkiej bytności, choć niedaleko brzegu z wody sterczały ruiny jakichś zabudowań.

Ruszył dalej. Upał był nieco mniejszy, więc na południowy odpoczynek zatrzymał się dopiero wtedy, gdy dotarł do płynącego z północy sporego strumienia. Zarzucił prymitywną wędkę, zrobioną z kawałka sznurka i zgiętej agrafki. Złowiła się mała ryba, ale zawsze było to jakieś świeże jedzenie. W pogiętej menażce gotował z niej coś w rodzaju zupy; kiedy jadł, zauważył pływającą w strumieniu zabę. Zamiast przednich łap miała bezkształtne kikuty, ale jakoś sobie radziła.

Jedzenie stanęło mu w gardle. Skażenie chemiczne! Taka mutacja mogła oznaczać tylko jedno. Po chwili wzruszył ramionami i wrócił do posiłku. Zważywszy, że znajdował się na terenie byłych republik radzieckich, skażenia chemicznego mogło być tu dość i przed katastrofą. A on zaraz się stąd wyniesie, może od jednorazowego wypicia wody nie umrze, skoro nie zaszkodziła mu od razu...

Szedł dalej na zachód, rozmyślając z nudów o wszystkich opowiadaniach fantastycznych, które w życiu czytał, a które straszyły katastrofą atomową i setkami wylatujących się po ruinach mutantów. Ciekawe, że temat zniszczenia Ziemi przez spadającą z nieba asteroidę częściej był poruszany w kinie, być może ze względu na swoją malowniczość. Nikt tylko nie przewidział, że przyczyną realnej katastrofy może być obiekt kosmiczny trafiający nie w Ziemię, lecz w Księżyc...

Na samo wspomnienie zrobiło mu się zimno. Potworne, trwające kilka dni trzęsienia ziemi i zerwanie wszelkiej łączności - to drugie było chyba jeszcze gorsze. Ciągły strach: czy to trzecia wojna światowa? Co z nami będzie? Co się stało z naszymi bliskimi, tam, w Polsce, Francji, Niemczech... Kiedy rozdygotana planeta nieco się uspokoiła i przeszli na południowo-wschodnie zbocze gór, zobaczyli, że ocean sięgnął niemal do ich podnóża, zatapiając całą dolinę Indusu. Po kilku miesiącach woda nieco się cofnęła, lecz było jasne, że większość zachodniej cywilizacji została zmieciona przez morze i trzęsienia ziemi, a być może również zabita eksplodującymi od fal uderzeniowych elektrowniami atomowymi czy fabrykami chemicznymi. Był pewien, że nigdy nie zapomni godzin spędzonych przy przenośnym radiu na rozpaczyliwym

przeczesywaniu wszystkich możliwych częstotliwości w nadziei na złapanie jakiegoś sygnału...

Morze zostało za nim. Po kilku dniach natrafił na ruiny niedużego miasta - wyglądało na to, że zniszczyło je do spółki trzęsienie ziemi z rozszalałym oceanem, który później cofnął się, pozostawiając sterczące w niebo resztki najsolidniejszych murów i grubą warstwę czegoś, co kiedyś było ludźmi, samochodami czy meblami, teraz przemieloną i rozdrobnioną niczym kamyki na plaży. Na szczęście było to na tyle dawno, że nawet zapach zgnilizny zdążył się już ulotnić. Na ruinach zaczynały wyrastać chwasty i niewielkie drzewka.

Tego dnia wieczorem nadeszło nagle załamanie pogody. Zimny deszcz siekł niemal poziomo, miotany gwałtownie wiejącym wiatrem. Wędrowiec, skulony we wnęce między skałami, rozpaczliwie starał się rozniecić ogień, uderzając okutym trzonkiem noża o krzemień. Nie miał hubki, a badyle i gałzki, których nabierał, były lekko wilgotne i iskry padające na nie, gasły natychmiast.

Z rezygnacją przymknął oczy. Wyglądało na to, że jeśli nie chce wykończyć się na zapalenie płuc, musi poświęcić kolejną kartkę z książki, którą niósł ze sobą jak skarb. Zabierał ją na wszystkie swoje wyprawy, a teraz już kilka razy ratowała mu życie, pomagając rozpalić ogień w niesprzyjających warunkach. Każde wyrwanie z niej kartki było jak wyszarpanie sobie kawałka serca; poświęcał najmniej lubiane rozdziały ale mimo to miał uczucie, jakby zdradzał najlepszego przyjaciela.

Otworzył książkę w pierwszym lepszym miejscu i zaczął czytać, przysunawszy ją blisko do twarzy, bo światła było niewiele.

Niemal dwa miesiące przebywali hobbici w domu Elronda...

Wędrowcowi, który przed katastrofą był administratorem największego w Polsce tolkienowskiego forum dysku-syjnego, łyż zakreślił się w oczach. Zaciśnął zęby, wyrwał kartkę z i tak już rozsypującego się tomiku, starannie podłożył ją pod nazbieraną kupkę chrustu i wrócił do żmudnego krzesania ognia. ☼

**Achika**

*Tekst powstał jako zadanie domowe w ramach sekcji literackiej Lubelskiego Klubu Fantastycznego "Syriusz".*

## Opowieści z Krypty

# Dzień prawdy

Obudziłem się na dźwięk sygna-lizatora, który codziennie czuwał nad terminowością czynności wykonywanych w Królestwie. Było to naprawdę bardzo wygodne i pomysłowe. W każdej kwaterze zainstalowano brzęczyk, przypominający o ważnych aspektach życia obywateli. Wiele razy zdarzało mi się zapomnieć o terminie zbiórki żywności czy służbie w spichrzu, i wtedy ratował mnie z opresji ów sygnał ostrzeżenia.

Nie inaczej było i tym razem. Właśnie przemierzałem dzikie i śmiertelnie niebezpieczne Pustkowie w niewiadomym celu, gdy ze snu wyrwał mnie znajomy dźwięk i komunikat: „Obywatel Pron za piętnaście minut ma służbę w spichrzu!”. Wybawienie przyszło w samym środku koszmaru. Ileż to razy słyszałem opowieści naszych dzielnych strażników o niebezpieczeństwach cychających poza strefą Królestwa. Nie dość, że tereny całkowicie wyjąłowane i nieprzydatne do uprawy roślin, to w dodatku zamieszkiwane przez Mutanty. Nagle poczułem ciarki na plecach, gdy przez myśl przeszło mi, że za chwilę we śnie mógłbym natknąć się na takiego Mutanta. Chyba umarłbym ze strachu i dobroczynny brzęczyk już nic by nie wskórał. Brrr...

Cóż, mam dziesięć minut na toaletę i posiłek, a potem idę wypełnić mój życiowy obowiązek, pracując w jedności z innymi obywatelami na rzecz naszego Królestwa, czyli dobro ogólne. Najpierw opluskam się szybko w miednicy z wodą. Wziąłem miskę i wyszedłem z mojego pokoju do pomieszczenia socjalnego. Na każde siedem komnat mieszkalnych przypadało właśnie jedno takie. Moi sąsiedzi nie zaspali tak jak ja, więc tym razem nie musiałem czekać w kolejce po wodę. Podstawiłem naczynie pod rurkę doprowadzającą wodę i odkorkowałem. Niestety, byłem już tak dalece spóźniony, że woda, zamiast lecieć bystrym strumieniem, kapiała z wolna. Na domiar złego spostrzegłem po chwili, że ucieka z dna mojego naczynia wsiąkając szybko w podłogę. „No to po myciu” - zasyczałem cicho, ale po chwili uśmiechnąłem się sam do siebie. Zdaje się... tak, od dwóch miesięcy o nic nie prosiłem, więc nie powinno być problemu by wydano mi nowe naczynie. Cóż, trzeba coś przegryźć i biec na służbę. Wróciłem do mojego lokum, schowałem dziurawe naczynie (może się do czegoś przydać) i chwyciłem soczysty, pożywny owoc. Wgryzłem się łapczywie w pożywny mięsz i wybiegłem na korytarz.

Cale Królestwo podzielone było kilkoma głównymi korytarzami. Co pewien czas można było skorzystać z poprzecznych łączników, które były węższe i rzadko używane. Spichlerz mieścił się w centrum Królestwa, a pokoje mieszkalne koncentrowały się naokoło niego tak, że wszystkie przejścia schodziły się właśnie w centrum. Przy spichlerzu mieściły się oczywiście komnaty wielmożnie nam panującego króla Hestora, który poprowadził nas do tak wspaniale zorganizowanego społeczeństwa. To On po rozsypce starej cywilizacji spowodowanej Wielkim Ogniem zebrał nas, ustanowił prawa i obowiązki, zapewniając byt i bezpieczeństwo. Powołał także straż królewską, by pilnowała porządku i egzekwowała prawo.

Pośpiesznie zmierzałem korytarzem ku centrum. Poszerzał się on coraz bardziej, by zaraz za komnatami strażników połączyć się z innymi w jedną wielką salę. Podszedłem do strażnika sprawdzającego listę obecności. Spojrzał na mnie z lekką pogardą i skinął na znak, że mogę wejść. Zrobiło mi się wstyd. Nie dość, że strażnicy biorą na siebie całą odpowiedzialność za zorganizowanie życia i bezpieczeństwa, to jeszcze taki spóźnialski, jak ja psuje mu humor. To prawda, że praca strażnika jest niewdzięczna i mecząca, ale jest też druga strona medalu w postaci większych i świeższych racji żywnościowych. I dobrze. Należy im się za poświęcenie. Ja urodziłem się robotnikiem, ktoś inny strażnikiem. Taka była kolej rzeczy i było to sprawiedliwe.

Do czynności wykonywanych przeze mnie w spichlerzu należały: transport, selekcja, albo sprzątanie, zależnie od przypadającej zmiany. Dziś wypadła selekcja. Niezłe zajęcie. Tragarze przynosili świeże dostawy jedzenia, selektor oceniał jakiej klasy jest dany owoc i wkładał go do przegródki królewskiej, strażniczej lub robotniczej, zgodnie z jego jakością.

Wcale nie uważam by jedzenie robotnicze było złe. Pożywnie i zdrowe. Choć, jak czasami napatrzyłem się na owoce przypadające na przegródkę królewską to ślinka ciekła. Miały ten swój niepowtarzalny zapach. Czasami zdarzało się, że ktoś miał na wymianę taki owoc, ale trzeba było sporo za niego dać. Kiedyś się

skusiłem, oddając zabytkowe błyskotki odziedziczone po moim dziadku. Żelastwo przewalało się bez celu, a tak przynajmniej raz zjadłem sobie po królewsku. Skąd ten owoc pochodził, nie mam pojęcia, lecz po jakimś czasie usłyszałem o zniknięciu tego handlarza. Podobno wbrew prawu oddalił się za granicę za granicę Królestwa, na Pustkowie. Najpewniej zginął.

Właśnie przyszedł pierwszy transport. Odbierz owoc, oceń klasę, włóż w przegródkę... Odbierz, oceń, włóż... Czynności nabrały zwykłego rytmu i pracowało się dość przyjemnie. By czas szybciej mijał zwykle rozmyślałem to o tym, to o owym, czasem o Niej...

Nona miała dziś zmianę w tragarzach. Codziennie wyczekiwałem, aż Ją zobaczę w tłumie zgodnie pracujących, i rozmyślałem o tym, jaka jest piękna. Ech... gdybym tak kiedyś się odważył wykonać chociaż jakiś gest, by wiedziała, że coś do Niej czuję.

Niestety widywałem Nonę jedynie przy pracy w spichlerzu. Mieszkała gdzieś po przeciwnej stronie Królestwa, a odległe prywatne wędrowki były zabronione. Nasz związek wydawał mi się nierealny i już dawno pogodziłem się ze stanem rzeczy. Nawet gdyby mnie zechciała, to nie było innej możliwości spotkania się niż podczas pracy. Każdy był ulokowany w określonej dzielnicy i nie mógł bez specjalnej zgody Króla zmienić miejsca zamieszkania. A i to tylko w szczególnych przypadkach, za zasługi dla Królestwa. Głównie z tych powodów zawsze ochoczo i sumiennie starałem się wykonywać moją pracę.

Odbierz, oceń, włóż... odbierz, oceń, włóż... Wreszcie się pojawiła, niosąc dwa dorodne owoce. Poruszała się tak lekko i dostojnie niczym... Auć!! Poczułem z tyłu silne szczyknięcie a potem miejscowe odrętwienie. Szybko zrozumiałem o co chodzi. Tak się rozmarzyłem, że upuściłem owoc i stałem jak wryty. Pilnujący selektorów strażnik szybko zareagował uderzając mnie po plecach elektrycznym kółcem. Szybko naprawiłem swoją gafę podnosząc podniszczony owoc i kładąc go do przegródki robotników. Strażnik zmierzył mnie jeszcze ponurym wzrokiem i pomaszerował dalej. Pieczenie z tyłu rozlało się po całych plecach; ustępowało bardzo powoli.

Zdecydowanie, nie mogę uznać dzisiejszego dnia za udany. Spóźnienie, a



teraz wpadka w pracy. Muszę się wziąć w garść i przestać marzyć. Wiem co się dzieje z osobnikami nieodpowiedzialnymi i działającymi na szkodę ogółu. Słyszałem, że karą jest wygnanie na Pustkowie. Tak czy siak nikt więcej takiego delikwenta nigdy nie widział.

Ja taki nie jestem. Zawsze dobrze wykonuję swoje czynności. Że też dziś musiałem zaliczyć dwie wpadki na raz! Muszę się bardziej pilnować.

Z rozmyślań wyrwał mnie ciągły metaliczny sygnał. Oprzytomniałem i zrozumiałem, że to alarm dobiegający ze wszystkich kierunków pomieszczenia. Wszyscy stanęli w osłupieniu nie rozumiejąc sytuacji. Nagle dźwięk ucichł i zabrzmiał głos Króla Hestora oznajmujący o nadciągającym kataklizmie: „Wielki Ogień wraca!!! Ratować dobytek! Zostawić domostwa! Zanieść zapasy do królewskiego skarbcza! Słuchać wskazówek straży!”.

Początkowo wszyscy stali nadal na swoich miejscach, nie zdając sobie sprawy z powagi sytuacji. Po chwili korytarzami zaczął wnikać do spichrza dym. Wybuchła panika. Część robotników rzuciła się do wyjść kierując się do swoich domostw, by zaraz zawrócić pod wpływem elektrycznych kołców. Wszystkie korytarze, prócz jednego, biegnącego w dół, były obstawione przez strażników. Nikt nigdy nie widział tego przejścia, ale argument w postaci kołców wystarczył, by w pośpiechu zacząć przenosić zapasy do skarbcza.

Nagle usłyszałem trzask i zaczęły się walić elementy stropu. Rozejrzałem się w poszukiwaniu Nony, ale nigdzie Jej nie dostrzegłem. Tym razem panika dopadła także strażników. Zaczęli ze wściekłością popędzać robotników w kierunku skarbcza, zacieśniając krąg. Wtem większa połać stropu zwała się prosto w tłum, przgniatając także kilku strażników. Poczułem swoją szansę i ruszyłem w kierunku nie pilnowanego teraz przejścia. Biegłem, ile sił w nogach, słysząc za sobą dudnienie zawałających się korytarzy.

Udało się, jestem w ogrodzie. Wyrwałem się śmierci lecz inni nie mieli tyle szczęścia. Rozejrzałem się. Byłem sam, a dym coraz bardziej gęstniał i napelniał ogród. A więc zginę, uduszę się, spalę. W rozpacz stanął mi przez oczyma obraz Nony, kiedy ostatni raz widziałem Ją w spichlerzu. Teraz moje życie i tak straciło sens, gdy zrozumiałem, że już nigdy więcej Jej nie ujrzę. Mimowolnie ruszyłem w kierunku granicy, by po chwili rzucić się pędem do bram granicznych. Ostatkiem sił otworzyłem wielkie rygle i stanąłem w otwartej bramie. Przedem mną rozpościerały się zielone i urodzajne tereny. A więc to wszystko kłamstwo! Nie ma Pustkowi, nie ma Mutantów! Oszustwo!

Nade mną rozpostarł się ogromny cień. Spojrzałem w górę i zobaczyłem Go. Mutant z wściekłością krzyknął: „Gińcie parszywe robaki!”, po czym opadła na mnie Jego ogromna stopa. ☹

Kamilos

## Opowieści z Krypty

# Polowanie

1

Umieśniony mężczyzna w skórzanej kurtce przekroczył bramy miasta w samo południe. Poprawił zarzucony na ramię, uszyty z zielonego brezentu, worek i rozejrzał się po budynkach.

– To chyba ten... – powiedział sam do siebie i ruszył w kierunku dwupiętrowego domu przypominającego wielki klocek.

Podszedł do drzwi, spojrzął na tablicę informacyjną zawieszoną nad nimi. Widniał na niej napis „Patrick Mulcahy – naprawa urządzeń elektrycznych, pojazdów i sprzętu domowego”.

– Urocze... – rzucił mężczyzna i zapukał w umówiony sposób.

Przez dłuższą chwilę nic się nie działo. Mężczyzna zastanawiał się, czy nie zapukać ponownie. Jednak zaraz usłyszał kroki i szcęk otwieranego zamka. Drzwi uchyliły się na tyle, na ile pozwalał łańcuch łączący je z futryną. W szczelinie pojawiła się twarz dwudziesto-kilkuletniego mężczyzny.

– Słucham?

– Ty chyba nie jesteś Patrick, co? Umówiłem się z nim w jego warsztacie. Jestem Jarod.

– Naprawdę? – facet za drzwiami zdawał się być podekscytowany jak gówniarz, który spotkał na ulicy swojego idola – Moment, już otwieram. Jestem Dan.

Młodziak jedną ręką odblokowywał łańcuch, drugą zaś wyciągnął w kierunku gościa.

– Miło mi cię poznać... pomagasz Patrickowi? – zapytał Jarod.

– Taaa... włącz do środka. Patrick! Jarod przyszedł!

– Ciszej trochę. Nie chce, żeby całe miasto o mnie wiedziało.

– A tak, przepraszam.

Mężczyźni weszli do dużego pomieszczenia. Wszędzie walały się części różnych maszyn. Maszyna drukarska, bębny od pralek, stare monitory od komputerów IBM zajmowały większość miejsca. Na ścianach wisiały różnorakie młotki, klucze, śrubokręty i cała reszta. Na podłodze leżały spawarka i piła tarczowa. Trochę dalej, obok drzwi prowadzących na zaplecze stały dwa stoły zaopatrzone w imadła. Jarod przyglądał się tej rupieciarni i przypominał sobie stare, dobre czasy. Wtedy otworzyły się drzwi i stanął w nich średniego wzrostu mężczyzna z

siwymi, krótko obciętymi włosami oraz brodą i wąsami tegoż samego koloru. Miał na sobie roboczy kombinezon zabrudzony smarem i Bóg wie, czym jeszcze.

– Jarod! Ty ćmilu z żółtą dupą! – krzyknął mechanik widząc swojego starego przyjaciela.

– Cześć wapniaku – zripostował Jarod.

Mężczyźni uścisnęli się serdecznie. Patrick zauważył, że Jarod jest trochę wyższy i o wiele bardziej umięśniony, niż kiedyś.

– Psia mać... aleś się dopakował – powiedział mechanik odsuwając się od przyjaciela, ażeby mu się dobrze przyjrzeć – Nie bierz więcej sterydów, bo ci się jaja skurczą jak suszone pomidory!

Cała trójka ryknęła śmiechem.

– Spokojnie. Nie biorę koksu, to „legalne” mięśnie – powiedział Jarod kładąc worek na podłogę i ściągając kurtkę. Dan i Patrick zobaczyli tatuaż na jego prawej ręce. Ciągnął się od nadgarstka aż po łokieć. Rogata czaszka wyszczerzona w uśmiechu i coś jakby wstęga z napisem SI VIS PACEM, PARA BELLUM. Jarod dotknął tatuażu – To też jest prawdziwe...

– Wierzę. A są jakieś nieprawdziwe? – zapytał Dan.

– Bo ja wiem? Może narysowane tuszem, albo takie, jakie przed wojną dołączali do gum i lizaków?

– Eee tam – skrzywił się Patrick – Czekajcie, skocz po piwko i pogadamy o starych wojakach. Dan, zaprowadź gościa do kantorka.

– OK.

Mechanik wyszedł z warsztatu, a Dan i Jarod poszli na zaplecze. To pomieszczenie urządzone było z większym gustem. Miękkie fotele, zdobione stoliki, a na ścianach zamiast narzędzi myśliwska dubeltówka i wiatrówka.

– Długo się znacie z Patrickiem? – spytał Dan podchodząc do okna.

– Cholernie długo – odpowiedział Jarod zapadając się w wygodnym fotelu – Już nawet nie pamiętam ile lat.

– Jak to się właściwie stało, że zaprzyjaźniłeś się z tym upierdliwym emerytem?

– Hmm... – Jarod podniósł jedną brew. Widocznie mimo różnicy wieku Dan też był z Patrickiem na stopie koleżeńskej – Robiliśmy razem w czymś w rodzaju... bractwa. To taka fajna drużyna mścicieli – najemników. Ja byłem od rozwalki, a

Patrick zajmował się naszym zapleczem technicznym.

– Czyli?

– Reperował i przerabiał nasze gnaty. Czasami zmontował jakiś przydatny gadżet, jak stojak pod ciężki karabin maszynowy czy zaczepy na szelki operacyjne, w których mocowało się noże i granaty. Przydatne rzeczy, ogólnie biorąc...

Do kantorka wszedł mechanik trzymając w rękach skrzynkę piwa. Mimo wieku miał sporo pary w łapach. Otworzył trzy butelki, a następnie podał Danowi i Jarodowi.

– Więc masz mały problem, Patrick? – spytał Jarod pociągając solidnego łyka, po chwili, nie czekając na odpowiedź, dodał – Tego mi było trzeba po długim marszu...

– Prawdopodobnie stara bida – mechanik przebiegał się w bardziej wyjściowe ciuchy – Znowu jakiś bałwan chce zaszaleć i zakłada gang. Psia mać... żebym dostawał dolca za każdym razem, gdy ktoś formuje gang, to nie musiałbym tu tyrać.

– Ale dlaczego ja? Ze względu na starą przyjaźń?

– Też. Ważne, że nie jesteś z okolicy. Nie zorientują się tak szybko, że ktoś tu węszy – Patrick zapiął pasek od spodni – I zwerbowałem do załogi Dana. Trzeba go trochę podszkolić.

– Hmm... – Jarod spojrział na Dana nie odrywając ust od butelki.

– No wiesz. Kevin wspominał, że trzeba zapewnić dopływ świeżej krwi. A Dan ma potencjał. W kwestii majsterkowania już jest niezły. Sporo mi pomaga. Ale strzelać go nie nauczę.

– OK – powiedział Jarod odstawiając pustą butelkę i sięgając po kolejną. Kapsel zerwał zębami – A więc chcesz zostać bohaterem?

– Nie – odpowiedział krótko Dan – Chcę rozwalić paru idiotów. Nie czekam na oklaski czy medal.

– No, no... – Jarod pokiwał głową z uznaniem – Teorię już też opanował.

Patrick zaśmiał się.

– Dobra. Macie jakieś zapasowe gnaty? – spytał Jarod.

– Oczywiście – Patrick zdjął narzutę z jakiegos dużego, kwadratowego przedmiotu.

Było to coś w rodzaju kuferka. Wewnątrz znajdowało się kilka wyjmowanych pokładów, w każdym jakiś pistolet bądź mały karabin maszynowy.

– Kurde bele. Masz tu cały arsenał. Czym mnie jeszcze zaskoczysz? – Jarod szybko dopił piwo i wziął się za oglądanie broni.

– Pod podłogą, dokładnie w miejscu, w którym stoisz, mam zadołowaną wyrzutnię rakiet.

– Wałujesz mnie... – stwierdził Jarod.

– Tak myślisz? – mechanik uśmiechnął się – Wybierz jakieś gnaty. Dam wam amunicję i możecie iść trenować.

– Dobra... zaczniemy od Siga i Magnuma.

– Dan, weź naboje ze skrzynki... – Patrick wyciągał szyję starając się dostrzec, co robi jego podopieczny – Kaliber 44 oraz te... 14 milimetrów.

– Dobra, mam je – Dan wziął kilka magazynków – Kiedy zaczynamy?

– Teraz – powiedział Jarod – Tylko wezmę moje „Orzełki” z worka.

– „Orzełki”? – zdziwił się Patrick – Jak pamięcią sięgam zawsze korzystałeś z pistoletów kaliber .223...

– Ale już nie korzystam – odparł ostro mężczyzna – Za bardzo przypominają mi...

– Angelinę – dokończył mechanik – O co tak właściwie chodzi? Zachowujesz się, jakby umarła, a tak nie jest.

– Sorki Patrick, ale nie mam teraz ochoty o tym mówić – rzucił Jarod wychodząc z kantorka.

Dan pytająco spojrział na mechanika, ten tylko wzruszył ramionami i wrócił do pracy.

## 2

Trening rozpoczął się przed kilkoma minutami. Na drewnianym ogrodzeniu Jarod poustawiał puste butelki po piwie, puszk i jakieś małe fragmenty różnych urządzeń, które nie nadawały się już do niczego. Pistolety leżały na małym, metalowym stoliku. Mężczyzna podszedł do nich i zaczął je ładować.

– Zasada numer jeden: żadnego bohaterstwa i brawury – powiedział.

– Co przez to rozumiesz? – zapytał Dan.

– Jeżeli uważasz, że możesz wpaść do pokoju, w którym jest dziesięciu uzbrojonych Jeźdźców i ich, ot tak, powystrelać, to jesteś w błędzie. To samo tyczy się prób przestrzelenia komuś dłoni bądź wyrwania mu broni z rąk.

– A jak według ciebie załatwia się sprawę?

– Prosto i nieskomplikowanie – Jarod wsadził ostatnią, szóstą kulę do bębena Magnuma i zakręcił nim. Potem szybkim ruchem ręki zatrasnął go w zaczepach i broń była gotowa do strzału – Kula w łeb i koniec pieśni. Jeżeli masz solidną zabawkę, albo maszynówkę, to możesz walić w klatę. To samo dotyczy ludzi, którzy nie mają zbyt dobrego oka.

– Czyli po prostu zabić – stwierdził Dan.

– Otóż to. Nie jest to sprawa łatwa, ale tu od dawna obowiązuje prawo dżungli. Jeżeli skasujesz szumowinę to każdy przyzna ci rację. I pamiętaj jeszcze o jednym: oni nie będą mieli żadnych oporów przed sprzątnięciem ciebie.

– Ale może najpierw kazać im rzucić broń, żeby było... hmm... zgodnie z prawem?

Jarod wsadził magazynek do Sig Sauera, a następnie przymocował do swojego paska dwie kabury z „Orzełkami”. Nie patrząc na Dana powiedział:

– Miałem kiedyś dobrego przyjaciela, który myślał tak jak ty.

– Miałeś? – Dan starał się wyciągnąć więcej informacji na ten temat.

– No właśnie, MIAŁEM – podkreślił Jarod – Dobra, chodź tutaj i łap za Siga. Wał w te nasze „cele” na płocie.

Dan wziął w rękę pistolet, przymrużył jedno oko i zaczął celować.

– Żle – syknął Jarod – Jeżeli nie masz obycia z bronią, ani wyczucia w rękę, to nie zachowuj się jak na filmach, albo w tandetnych komiksach.

– Co robię źle?

– Wszystko. Stań w lekkim rozkroku, chwyć broń obiema dłońmi. Ręce wyciągnięte przed siebie, lekko ugięte.

– Po co to wszystko... – Dan zastosował się do wskazówek i przypadkowo pociągnął za spust. Broń wypuła pocisk z hukiem. Odrzut był duży, mężczyzna omal nie wypuścił pistoletu z rąk. Kula z gwizdem pomknęła gdzieś w niebo.

– Brawo... panu Bogu w okno – Jarod zaczął się cicho śmiać.

– Rany boskie, ale ma kopa – Dan usprawiedliwiał się przed instruktorem i samym sobą – Spust też lekko chodzi.

– Ano właśnie. Gdybyś teraz robił wjazd dwóm zbirom, to ten twój, pozał się Boże, strzał byłby dla nich sygnałem „jestem frajerem, zabijcie mnie”. Musisz trafić za pierwszym razem i nie stracić równowagi. Wtedy rozwalisz obu zanim zorientują się, o co chodzi.

– OK. Jeszcze raz – Dan znowu wymierzył i pociągnął za spust. Kula wbiła się w płot tuż obok butelki po piwie.

– No, już lepiej... – Jarod bacznie obserwował zachowanie i postawę ucznia.

Kolejny strzał był niecelny, pocisk śmignął tuż obok szyjki butelki. Czwarty rozbił ją w drobny mak.

– Trafiłem! – krzyknął Dan.

– Każdemu mogło się zdarzyć – podsumował Jarod – Fart.

Dan strzelił raz jeszcze. Przedziurawiona puszk poszybowała w powietrzu i wylądowała w kępie trawy. Kolejny strzał strącił kolejną puszkę. Dan znów pociągnął za spust, ale zamiast „bum” rozległo się tylko ciche „klik” i magazynek wypadł na ziemię.

– Ciągłe się uczymy, nieprawdaż? – Jarod oglądał rewolwer Magnum – Musisz znać swoją broń, przynajmniej w kwestii pojemności magazynka.

– Dobra, zanotowałem – odparł zirytowany Dan.

– Spróbuj z Magnum – Jarod podał broń mężczyźnie – Wykop ma jeszcze większy. To praktycznie jedyny rewolwer godny uwagi. Z powodu bębena i szczelin wokół niego większość siły strzału jest marnowana. Ale i tak potrafi przywalić.

– OK – Dan wycelował w pustą butelkę.

Trening ciągnął się aż do wieczora. Dan odczuwał bóle mięśni. Zwłaszcza rąk. Ale zarówno on jak i Jarod, byli zadowoleni. Jak na pierwszy raz poszło całkiem niezłe.

Następnego dnia mężczyźni majsterkowali w warsztacie. Patrick

reperował jakąś pompę głębinową na zlecenie farmera z pobliskiej wsi, Jarod czyścił i konserwował broń, zaś Dan pracował nad swoim projektem. Na stole znajdowało się: kilka podłużnych kawałków metalu, sprężyny, przekładnie i dwa magazynki do „Orzelków”. Przed jego nosem leżała książka „Akcesoria do broni palnej XX wieku – zrób to sam”. Mężczyzna dłużył w metalu długo i zapamiętało, co jakiś czas przycinając, bądź modelując poszczególne fragmenty. Milczenie przerwał Patrick:

– Hej, Dan! Masz już 25 lat, kiedy znajdziesz sobie jakąś panienkę?

– Że co? – mężczyzna przerwał prace i spojrzał na towarzysza.

– Panienkę, łaskę, dupcię, babę, drugą połowę... – Patrick rzucał określeniami jak z rękawa – Kiedy sobie znajdziesz?

– Co cię naszło na takie pytania?

Jarod nie wtrącał się w dyskusję, tylko dalej czyścił broń.

– A bo ja wiem? Ja jak byłem w twoim wieku, to już było kilka lat po tym, jak poczułem Bożą wolę...

– Jezu Chryste, ale po co zaczynać taki temat?

– Jak to po co? Nienormalny jesteś? Każdy normalny chłop musi sobie znaleźć babę, wcześniej czy później.

– To ja jestem ten „później” – rzucił wymijająco Dan.

– Ot, cwaniak. Tak się zapytałem, bo poza techniką i strzelaniem przydałoby się wtajemniczyć cię w Ars Amandi.

– Że jak?

– Sztukę kochania, młocie – wtrącił Jarod.

– Umieję kochać. Odwalcie się – syknął Dan pogrążając się w lekturze.

– A bzykać?

– OK, ja mam już dosyć. Czego chcesz? – w głosie młodego mężczyzny słychać było jakąś rozpacz.

– Bo widzisz, kobieta jest jak instrument muzyczny. Trzeba umieć go nastroić i umieć na nim grać. Niektórzy mają talent, a inni muszą nadrabiać. No i musisz umieć posługiwać się tym... no... – Patrick drapał się kluczem po siwej brodzie, nagle krzyknął – Smyczkiem!

– Mój smyczek jest w porządku, dziękuję – Dan zrobił minę, jakby chciał goś zabić.

– Idę stąd, bo albo zwariuję, albo zleję się ze śmiechu – Jarod zawiązał rozłożoną na czynniki pierwsze broń i poszedł na zaplecze.

– Nie marudź, Dan, tylko słuchaj...

I tak rozpoczął się kilkugodzinny wykład Patricka na temat seksu. Dana nie trzeba było uświadamiać w tym wieku, ale sam musiał przyznać, że wielu rzeczy się nauczył. Tego dnia grypsy typu „Kobite trzeba najpierw rozgrzać” albo „Wjeżdżać?! Wjeżdżać, synu, to se możesz wozem do stodoły! Hmm... do kobiety też, z tym, że tylko dyszlem” weszły na stałe do słownika młodego mężczyzny. Lekcja była bardzo absorbująca, więc Dan nie skończył swojego projektu.

Jarod trenował Dana codziennie po kilka godzin. W końcu w skrzynce z nabojami pokazało się dno. Jarod postanowił pokazać Patrickowi, co umie jego uczeń. Na płocie znów ustawiono rząd butelek i puszek. Dan, używając Magnuma, Sig Sauera, „Orzelka” oraz Colta kaliber 10 milimetrów zestrzelił wszystkie cele ani razu nie pudłując. Patrick zdjął z głowy czapkę z daszkiem i wytarł czoło z potu.

– No proszę. Wystarczyły ci trzy tygodnie – powiedział mechanik z uznaniem.

– Teraz przydałoby się trochę treningu praktycznego. Przez kilka nocy weszylem w okolicy. Wiem już, co to za pajac – dodał Jarod.

– O co chodzi? – zapytał Dan wracając ze „strzelniczy”.

– O twój egzamin praktyczny i próbę nerwów – skwitował Patrick.

– Chyba jestem gotowy? – spytał Dan.

– Tak, ale mógłbyś być jeszcze BARDZIEJ gotowy – zaznaczył mechanik – Właśnie się zastanawiamy nad tym z Jarodem.

– A nad czym tu dumać? W kwestii pistoletów nie mogę być bardziej gotowy – odparł mężczyzna. Był bardzo pewny siebie.

– Po czym wnosisz? – Jarod zmarszczył czoło – Jesteś dobry, ale nie bardzo dobry.

– Poczekaj, Dan. Zaraz ci coś pokazemy – Patrick poszedł do warsztatu. Po chwili wrócił z maszyną miotającą dyskami. Takiej samej używali kiedyś myśliwi na zawodach strzeleckich.

– Patrz uważnie – powiedział do Dana mechanik.

Jarod zdjął kurtkę. Nie chciał, by go krępowała w czasie pokazu. Dwa „Orzelki” grzecznie czekały w kaburach zawieszonych u pasa. Maszyna była zaprogramowana. Wyrzuciła pierwszy dysk. Jarod błyskawicznie sięgnął po pistolet i oddał strzał. Krażek rozpadł się na kawałeczki. Maszyna wystrzeliła następny dysk, ale w losowym kierunku. Tym razem mężczyzna sięgnął po drugi pistolet. Znowu padł celny strzał. Maszyna wystrzeliła dwa dyski jednocześnie. Poszybowały w powietrzu, a tory ich lotu skrzyżowały się w pewnym momencie. Jarod wystrzelił z obu pistoletów jednocześnie. Dyski rozprysły się. Dan obserwował przedstawienie z zachwytem, Patrick wiedział, że nie zobaczy tu nic nadzwyczajnego, bo już kilka razy był świadkiem popisów kolegi. Maszyna wystrzeliła dwie pary dysków w krótkim odstępie czasu. Wszystkie zostały zestrzelone zanim zaczęły opadać na ziemię. Urządzenie omal się nie zacięło, gdy Patrick zmienił program. Ostatnie osiem dysków wystrzelono tak szybko, jak tylko było można. Jarod popisał się reflekssem, dobrym okiem i zręcznością. Każdy z siedmiu dysków rozpadł się po uderzeniu kuli kaliber 44. Dan

obserwował ostatni krażek, który niebezpiecznie szybko zbliżał się do ziemi. Jarod stanął bokiem do celu, lewą rękę uzbrojoną w „Orzelka” z ostatnim nabojem przyłożył równolegle do paska na plecach i strzelił. Dysk rozerwało jakieś pół metra nad ziemią. Mężczyzna wyprostował się. Dwa pistolety zakręciły się na palcach wskazujących i trafiły do kabur.

– Wciąż popisujesz się tymi cyrkowymi sztuczkami – rzucił żartobliwie, ale też nieco ironicznie, Patrick.

– Kwestia wyczucia – odparł Jarod.

– To było świetne! Dlaczego mnie tego nie nauczyłś? – spytał Dan.

– Bo to wymaga czasu i praktyki. A co do ostatniego dysku, to nie radzę próbować kasować w ten sposób żywych, uzbrojonych bandytów.

– Dlaczego?

– Bo to jarmarczna sztuczka. Jeżeli skopiesz na festynie, to najwyżej cię wyśmieją. Jeżeli skopiesz w akcji, to cię pochowają – stwierdził ponuro Jarod.

– OK, rozumiem – młody mężczyzna sprawiał wrażenie lekko zawiedzionego.

– Ja myślę, że rozumiesz – wtrącił Patrick – Żaden z nas nie lubi pogrzebów. Zwłaszcza bliskich osób.

– Dobra. Do jutra robimy przerwę. A potem złożymy komuś wizytę.

– A kto to tak właściwie jest? – spytał Dan.

– Niejaki Igor – odpowiedział Jarod.

– Igor? To jakiś pierdolony Rusek? – Patrick nigdy nie krył swojej niechęci do pewnych nacji.

– Na to wygląda.

– A co on tutaj robi, menda jedna?

– Nie wiem. Starczy tych pytań. Trzeba odpocząć.

Trzej mężczyźni wrócili do warsztatu, gdzie w pokoju na piętrze czekał na każdego orzeźwiający prysznic, a potem ciepłe, wygodne łóżka. Po krótkiej debacie na temat „Kto zasłużył najbardziej, by umyć się na początku” załatwiono wszystkie sprawy związane z wieczorną toaletą i mężczyźni rozeszli się do swoich pokoi. Jarod i Patrick zasnęli szybko. Natomiast Dan wymknął się po cichu, jak to mawiał, „na miasto”.

Młody mężczyzna trafił do kultowego w tej mieścinie pubu „Moonglow”. Przy jednym ze stolików siedziała dziewczyna. Dan uważnie ją zlustrował siadając przy barze. Zamówił piwo i kontynuował kontemplowanie „łaski”. Wyglądała na góra 23 lata. Ubrana w dzinsy i szarą, zwiewną koszulkę. Na nogach klapki. Ładna, zgrabna, średniego wzrostu. Miała bardzo delikatną cerę. Albo urodziła się z ciemniejszą karnacją, albo była opalona. Włosy brązowe, gęste, sięgające ramion. Gdzienigdzie splecione w małe warkoczyki. Oczy duże, również brązowe. Gdy mężczyzna napatrzył się już na twarz i sylwetkę dziewczyny pochylił się nad blatem stołu barowego i starał się zajrzeć w dekollet. Dziewczyna



pochylała się właśnie by napić się drinka przez słomkę. Dan miał niezły „wgląd w sytuację”.

– O mój Boże... – wyjąkał szybko prostując się na stolku.

– Czegoś takiego nie widzi się codziennie – stwierdził barman wycierając umytą przed chwilą szklankę.

– Żebyś wiedział.

– Siedzi tu już jakiś czas i nie wygląda na to, żeby na kogoś konkretnego czekała. Startuj, młody – mówiąc to barman zamknął jedno oko.

– Aaa tam!

– Oj, młody! Taka okazja. Gdyby nie mój wiek i fakt, że stara mnie pilnuje, to już bym ją zagadywał.

– Mówisz?

– No pewnie.

– Co zamówiła?

– Sok jabłkowy z odrobiną czegoś mocniejszego.

– Daj mi takie dwa.

Dan zapłacił za piwo i drinki. Wziął głęboki oddech i zamknął oczy. „Boże” – pomyślał – „Żeby choć to jedno udało się w stu procentach”. Po zakończeniu inkantacji pewnym krokiem ruszył w kierunku samotnej damy. Zatrzymał się przy stoliku.

– Można? – spytał wskazując głową puste krzesło naprzeciwko dziewczyny.

– Oczywiście – odpowiedziała.

– Pozwoliłem sobie zamówić ci drinka – Dan ważył każde słowo – Nie masz nic przeciwko?

– To miło z twojej strony. Dlaczego właściwie się przysiadłeś? Miejsce przy barze też jest niezłe.

– Cóż, uważam, że tu mi będzie o wiele milej. Ciężko znoszę brak towarzystwa – mężczyzna sypał tekstami walcząc w docierającym do mózgu piwem.

– Ach tak. I to pewnie dlatego tak mi się przypatrywałeś?

– Tak. Zastanawiałem się, czy nie będziesz miała nic przeciwko, żebym się dosiadł. W międzyczasie podziwiałem twoje duże... – Dan zorientował się, że coś idzie nie tak. Patrick zawsze mu mówił, że po piwie robi się rozbrajająco szczerzy. Jednak musiał dokończyć zdanie, gdyż dziewczyna zaczęła mu się dziwnie przyglądać – ...oczy.

– Dobrze się czujesz? – spytała zaniepokojona.

– Co? T-tak... po prostu twoja uroda mnie onieśmiela. Robię z siebie idiotę, nawet nie zapytałem, jak masz na imię.

– Delilah – dziewczyna uśmiechnęła się szeroko. Dan ujrzał rząd równych, śnieżnobiałych zębów, które w kontraście z ciemniejszą skórą wyglądały jeszcze ładniej – A ty?

– Jestem Dan.

– Miło mi cię poznać, Dan.

– Cała przyjemność po mojej stronie. Powiedz, Delilah, co taka dziewczyna jak ty robi po północy w „Moonglow”?

– Dobrze pytanie. Sama nie znam odpowiedzi. Chyba na kogoś czekam, ale nie wiem, na kogo dokładnie.

– Aha... może na mnie? – Dan uśmiechnął się i zmrużył jedno oko.

Dziewczyna roześmiała się figlarnie.

– Może, może. Kto wie?

– Powiedz mi, Delilah...

Rozmowa ciągnęła się przez kilka godzin. Późna pora i specyficzna atmosfera, po części wynikająca ze spożycia alkoholu, sprawiły, że około wpół do czwartej nad ranem Delilah i Dan wyładowali w motelu. Młodzi ścigali się do wielkiego łóżka stojącego w rogu pokoju po drodze zrzucając z siebie ubrania. Delilah została tylko w bieliźnie, Dan omal nie porwał koszuli ściągając ją z siebie. Szybko pozbył się butów i skarpetek. Wskoczył na łóżko siłując się z paskiem powstrzymującym spodnie od zjechania w dół.

– Daj, pomogę ci – Delilah zaczęła majstrować przy pasku. W motelu nie było światła, więc podchmielona dziewczyna starała się uwolnić od spodni nowego znajomego w blasku księżycy – Wy mężczyźni. Nawet się rozebrać nie umiecie...

Dan zignorował ten komentarz, gdyż bardziej absorbowało go rozpinanie stanika kobiety. Udało im się prawie jednocześnie. Mężczyzna zrzucił spodnie, stanik wyładował na zyrandolu...

Opadli na łóżko obok siebie dysząc ciężko. Spoceni i zmęczeni, ale cholernie szczęśliwi. Po chwili Delilah położyła głowę na piersi Dana i zasnęła. Mężczyzna miał ochotę wyjść na balkon i wykrzyczeć całą swoją radość całemu miastu. Ale nie miał już sił, a poza tym nie chciał budzić swojej ukochanej. Pocałował ją więc w czoło i zasnął.

#### 4

Jarod szybkim i nerwowym krokiem szedł do pubu „Moonglow”.

– Przecież ja go, kurwa, zabiję... – mówił sam do siebie dysząc ze złości.

Obrotowe drzwi pubu omal nie wyleciały z zawiasów, gdy umięśniony mężczyzna wkroczył „na salony”. Omiótł wzrokiem pomieszczenie i powiedział tonem typu „albo macie odpowiedź albo morda w kubel”:

– Młody facet, około dwudziestu pięciu lat... – Jarod wyrecytował wszystko odnośnie wyglądu i ubioru poszukiwanego. Po czym zakończył – Gdzie on jest?

– Poszedł do motelu z jakąś laską – odpowiedział barman czyszcząc blat stołu.

– Którego?

– Chyba „Godzinka zapomnienia”.

– Słodkie... gdzie to jest?

– Trzy przecznicie dalej. Na północ od zbiornika wodnego.

Jarodowi nie było trzeba powtarzać dwa razy. Szybko odnalazł właściwy lokal. Wszedł do pokoju ciecica i podsunął sobie książkę z wpisami wynajmujących. Szybko przekartkował ją na ostatnią stronę omal nie wyrrywając pozostałych stron, następnie zaczął wodzić palcem od góry kartki aż po sam jej dół. W końcu trafił na nabazgrany

w pośpiechu podpis „Dan Stockwell”. Obok widniał napis „Pokój 17”. Mężczyzna zamknął książkę z impetem i zaczął wchodzić po schodach. Nieco zdezorientowany woźny odzyskał głos i zawołał:

– Tam nie można!

Jarod zatrzymał się w połowie schodów, odwrócił i powiedział:

– Spokojnie, ja tu tylko posprzątam.

Następnie, nie niepokoiony przez nikogo, rozpoczął poszukiwania pokoju nr 17. Złapał za klamkę w tym samym momencie, co wychodzący do znajdującej się na drugim końcu korytarza łazienki, Dan.

– Co ty tutaj...?

„Robisz”, chciał powiedzieć mężczyzna, ale Jarod przycisnął go do futryny swoją mocarną łapą.

– Gdzie się szwendasz, młocie?

– Hej... spokojnie – Dan miał problemy z mówieniem. Każdy by miał, gdyby umięśniona ręka dusiła mu gardło – Miałem... niecodzienną sytuację...

– Niecodziennie to ty się wymykasz z chałupy. Kiedyś Patrick albo ja wpakujemy ci kulkę jak jakimś złodziejowi.

– Więc o co chodzi? – Dan mówił wyraźniej, bo uścisk nieco zelżał.

– Pierwszy raz zdarzyło ci się nie wrócić. Myślałem, że może ktoś cię skasował. Co ci zajęło tak dużo czasu?

– Sam zobacz. Tylko cicho.

Jarod puścił Dana. Obaj mężczyźni cicho weszli do pokoju. Na łóżku leżała młoda, niezwykle seksowna kobieta. W dodatku tak, jak ją pan Bóg stworzył, czyli golusienka.

– O żesz w mordę... – Jarod został „porażony” tym nieziemskim widokiem.

– Cicho, kurczę, bo ją obudzisz – szepnął Dan dając jednocześnie do zrozumienia, że mężczyzna powinien już sobie pójść.

– Ej! A ma starszą siostrę? – zażartował Jarod lubieżnie pokazując język.

– Idź mi stąd – ton głosu Dana był trochę błagalny – Dajcie mi kilka godzin. Ubiorę się, poczekam aż się obudzi, a potem wrócę do warsztatu. Nie jestem jednym z tych „Kali zrobił swoje, Kali może odejść”. Chyba ją kocham, rozumiesz?

– Dobra, dobra – powiedział Jarod i wyszedł z motelu.

Zgodnie z obietnicą Dan pojawił się w warsztacie w południe.

– A ten, kurwa, co taki uśmiechnięty chodzi? – zapytał Patrick.

– Nie powiedział ci? – spytał Dan patrząc na Jaroda.

– O czym? Że spieprzyłeś w nocy i cię nie było?

– Nieeee – Dan machnął rękami w geście „daj spokój” – Po prostu sprawdziłem w praktyce twoje rady.

– Które? Jak zamówić piwo na krechę? – w tym momencie sarkazm Patricka bawił tylko Jaroda.

– Nieeeee – powtórzył mężczyzna – No wiesz, smyczek i te sprawy.

– Aha... – Patrick jakby rozpromieniał – No i jak?

– Huh... brak mi słów. Zajebiście poszło.

– Fajnie, fajnie... więc jak ma na imię.

– Delilah.

– Co? – Patrick zdawał się coś sobie przypominać – Czekaj, czekaj... córka tego kolesia od dystrybucji żywności. Rozsądny facet. Pogadam z nim, to cię nie zastrzeli za deflorację jego córki.

– Bardzo zabawne. Wracam do swojej pracy... – powiedział Dan siadając na swoim stanowisku.

– Nie wracasz. Mamy pół dnia drogi do rezydencji Igora – rzucił Jarod – Zbieraj się. Czas na prawdziwą akcję.

Jeszcze dzień temu Dan podskakiwałby z radości słysząc taką wiadomość. Teraz jakoś nie bardzo chciał mu się nadstawiać karku, gdy myślał o kobiecie swojego życia. Ale chciał nie chciał, trzeba było iść.

## 5

Wyliczenia Jaroda były perfekcyjne. Zmierzchało już, gdy dotarli do starych fabryk i odlewni. Kominy, przerdzewiałe drabiny, prasa miażdżąca niegdyś sterty metalu i zmieniająca je w gustowne, kilkutonowe kosteczki. Kompleks był duży, a Igor pewnie lepiej znał ten teren. Mężczyźni postanowili ostrożnie przeszukać wszystkie budynki. Skradali się omijając po drodze kilka prymitywnych pułapek i systemów wczesnego ostrzegania typu puszki dyndające na żyłce zawieszzonej nisko nad ziemią.

W wielkiej hali z powybijanymi szybami stało kilku mężczyzn. Byli uzbrojeni w karabiny i najwyraźniej pełnili rolę strażników. Jarod i Dan ostrożnie przesłizgnęli się nad nimi po starych taśmociągach. Wewnątrz było jeszcze kilku facetów z bronią i człowiek na czymś na kształt podium. Ubrany był w jakąś zbroję (Jarod rozpoznał pancierz wspomagany, ale do kompletu brakowało hełmu) i zdawało się, że kończył przemówienie.

– ...więc proponuję wam, żebyście się do mnie przyłączyli. Razem będziemy silniejsi i podbijemy przyległe do tego kompleksu tereny – facet w zbroi mówił po angielsku, ale miał paskudny, rosyjski akcent. Jarod i Dan od razu domyślili się, że to Igor we własnej osobie – Wchodzicie do interesu, towarzysze?

– Nic z tego, psycholu – syknął mężczyzna z zielonym „irokezem” na głowie – Nie wchodzę w układy z paranoiakami chodzącymi w zbroi. Średniowiecze już dawno za nami!

– Przykro mi, towarzyszu. Czy to znaczy „nie”?

– Ależ skąd – obruszył się inny punk – To znaczy „pierdol się, czubku”!

Po tych słowach mężczyzna wyjął pistolet i kilkakrotnie strzelił w pierś

Igora. Pociski odbiły się rykoszetem od pancerza. Igor wyjął spod ambony AK-47, znanego bardziej jako „Kałasznikow” i jedną serią skosił obu niesfornych punków. Mężczyźni upadli na ziemię z mnóstwem czerwonych, stale rosnących płam na piersiach. Potem wydał jakieś rozkazy swoim ludziom, ci zaś pobiegli do sąsiedniego budynku. Igor spokojnym krokiem opuścił halę i poszedł w przeciwnym kierunku.

– Pewnie jego ludzie jadą skosić konkurencyjne gangi – powiedział szeptem Jarod – Teraz go sprzątniemy. Dobrze, że nie ma hełmu. Debile mogły od razu strzelać mu w baniak.

– OK – odpowiedział Dan.

Dopadli go obok odlewni. Mieli jednak pecha, bo Igor akurat zatrzymał się i odwrócił. Strzelił serią z kałacha omal nie zabijając Dana. Mężczyzna uskokzył w bok, ale upuścił broń. Magnum zjechał po pochylni kilkanaście metrów dalej. Jarod doskoczył do opancerzonego Rosjanina i wytrącił mu broń. Igor, nie pozostając dłużnym, zrobił to samo. „Orzełek” i kałach zjechały po pochylni dołączając do Magnuma. Jarod, niewiele myśląc, wałnął Rosjanina w zęby z całej siły. Opancerzony zachwiał się i z dzikim rykiem rzucił na przeciwnika. W zbroi był niewiele silniejszy niż Jarod, więc wpadł na szatański pomysł. Zepchnął Jaroda do jakiegoś dołu. Owym „dołem”, głębokim na jakieś trzy metry, okazało się miejsce, w które wrzuca się złom, by go sprasować. Jarod tylko szczęściu zawdzięczał fakt, że skończyło się na zwykłym złamaniu nogi. Nie był jednak w stanie wyjść z pułapki o własnych siłach, ściany były zbyt wysokie i gładkie. Rosjanin przesunął dźwignię i prasa ruszyła. Dan był w tym momencie w połowie drogi między opancerzonym a, leżącymi na dole pochylni, gnatami.

– Albo pomożesz koledze, albo łap za gnata i mnie rozwal! – krzyknął Igor rzucając się do ucieczki.

Dan myślał tylko chwilę i pobiegł zatrzymać mechanizm. Nie był dość silny, by przesunąć przerdzewiałą dźwignię. Ciągnął z całych sił, ale to nie dawało rezultatu. Tymczasem ściana prasy zbliżała się do rannego Jaroda. Dan podszedł do krawędzi i spojrział na przyjaciela.

– Nie dam rady! Może spróbuję cię wciągnąć?! – zawołał.

– Nic z tego! Bez liny nie da rady! Złamałem nogę! Idź do tej dźwigni, albo za chwilę będę kurewsko chudy! – krzyknął Jarod przeczołgując się jak najdalej od sunącej w jego kierunku ściany.

Dan spróbował jeszcze raz. Tym razem stanął z drugiej strony lewarka i naparł na niego całym swoim ciałem. Sekundy wydłużały się w nieskończoność. Nagle przerdzewiała dźwignia pękła na wysokości jednej trzeciej długości. Dan przykleknął próbując przełączyć kikuta lewarka i uratować Jaroda, ale teraz musiał wysilać się jeszcze bardziej. Tuż obok niego wylądowało zawieszone na łańcuszku, małe pudełeczko. Dan

wpatrywał się w nie, nie wiedząc, co to dokładnie jest i skąd się tu teraz wzięło. Przecież nie spadło z nieba.

– Znajdź ją! – Jarod z trudem wstał. Wtulił się w ścianę, którą miał za plecami, jednocześnie patrząc na drugą, która nieubłaganie zmierzała w jego kierunku – Znajdź ją i powiedz jej, że ją kocham!

– Co, ale... – Dan nie dokończył pytania. Metaliczny łoskot uderzających o siebie ścian i ciche, ginące w nim młasknięcia. To właśnie usłyszał mężczyzna zamiast dalszych wskazówek.

Dan chwycił za wisiołek i uklęknął. Nie wierzył w to, co się stało. Myśl, że jego przyjaciel został zmiażdżony przez prasę kołowała w jego głowie niczym szerszeń szykujący się do ataku. Mężczyzna zacisnął palce na pudełeczku i zaczął krzyczeć. Gdy po jakimś czasie przestał, doświadczył dziwnego uczucia. Wokół niego i wewnątrz jego głowy, gdzieś bardzo głęboko na dnie świadomości, szalała ogłuszająca cisza.

## 6

Następnego dnia o świcie Dan dotarł do rodzinnego miasta. Bez słowa wszedł do warsztatu i od razu ruszył na zaplecze. Patrick przerwał prace przy pompie i zdziwiony zapytał:

– Gdzie Jarod?

Dan nie odpowiedział. Podszedł do stolika i położył na nim wisiołek. Patrick wiedział, co to oznacza. Poszedł za młodzikiem na zaplecze.

– Trzeba zawiadomić resztę... – powiedział mechanik.

– Yhnn... – przytaknął siedzący w fotelu Dan, wpatrując się tępo w bliżej nieokreślony punkt na ścianie. Ogłuszająca cisza znowu dawała mu się we znaki, ale nie przyznał się do tego.

– Przykro mi. Ale skłamałbym, gdybym ci powiedział, że to się stało pierwszy raz. Co jakiś czas tracimy kogoś. Tak to już jest.

– Yhnn...

– Pamiętaj, że ja go znałem o wiele dłużej.

– Yhnn...

– Do cholery! Nie możesz tak siedzieć jak warzywo! – krzyknął Patrick zaciskając dłonie w pięści.

– Masz rację – Dan zerwał się na równe nogi. Wyjął zza paska swój rewolwer i „Orla”, który należał do Jaroda – Rozpieprzę cały ten gang! Niepotrzebnie wracałem!

– Nie możesz!

– Co? Dlaczego?!

– Bo teraz masz jeszcze mniejsze szanse niż wczoraj. Jarod zginął, a ciebie aż telepie ze złości. W takim stanie łatwo dostać kulę. Poczekać na resztę.

– Ale on już wie, że jego kryjówka jest spalona. Muszę go tropić, dopóki jeszcze mogę.

– Nie mogę ci na to pozw...

– Wiesz dobrze, że mnie nie zatrzymasz – przerwał Patrickowi – Ale obiecuję ci, że go nie zaatakuję, dopóki nie przybędzie reszta.

– Więc dobrze. Weź radio i zostań ze mną w kontakcie. Ściągnę tu kilku naszych, podobno Kevin jest w okolicy. Damy im łupnia, na jakiego zasłużyli.

– W porządku. Chce tylko jeszcze dokończyć dwie sprawy...

Tymi „sprawami” było dokończenie magazynków o większej pojemności do „Orzelków” oraz pożegnanie się. Dan, uzbrojony w dwa pistolety o magazynkach mieszczących 20, a nie 8 naboji był gotowy do drogi. Ale najpierw przedstawił swoją sytuację Delilah. Zostawił jej wisioerek Jaroda na wypadek, gdyby nie wrócił.

Dan nawet nie musiał tropić gangu. Igor i jego ludzie co prawda planowali zmianę lokalu, ale dopiero pakowali swój sprzęt. Skradający się Dan dobrze pamiętał, jak wiele ryzykuje. Gdy przemierzał jeden z korytarzy odlewni i oparł się o starą rurę podłoga dosłownie uciekała mu spod nóg. Mężczyzna zjechał jakimś tunelem kilkanaście metrów w dół. „Świetnie” – pomyślał – „Jeszcze brakowało, żebym się sam w pułapkę wpakował”. Dan włączył latarkę. Znajdował się w pomieszczeniu, z którego wychodziły dwa wyjścia na jakieś podziemne hale. Ruszył jednym z nich, wybranym losowo, i zaczął się rozglądać. Wszędzie było ciemno i ponuro. Podziemna hala wyglądała jak składnica złomu lub magazyn. Pod ścianą leżały poukładane rury o długości około 20 metrów i średnicy 70 centymetrów. Nieopodal składowano części jakiegoś pancerza, chyba do pojazdu. Nagle ktoś chwycił Dana i wciągnął go między dwa stosy metalowych płyt. Chwilę po tym seria z ciężkiego karabinu maszynowego podziurawiła podłogę w miejscu, gdzie stał mężczyzna. Dan usłyszał szepot:

– Niech ci nie przyjdzie do głowy nie głupiego. Ten robot bojowy rozwali każdego. – tajemniczy nieznajomy na pewno był mężczyzną – Idź za mną. Szybko i ostrożnie.

– OK – wyszeptał młodziak i ruszył za spowitą cieniem sylwetką swojego wybawcy.

Po chwili wielki robot patrolował okolice, w której wcześniej byli Dan i tajemniczy nieznajomy. Czerwone oko skanowało każdy metr przestrzeni, zaś oba ramiona robota, uzbrojone w wyrzutnie rakiet i ciężki karabin maszynowy mierzyły dokładnie w punkty, które obserwowało. Tajemniczy nieznajomy wyprowadził z tego pomieszczenia Dana. Bezpieczną przystanią był mały pokój kontrolny z mnóstwem monitorów. Młodziak przyjrzał się swojemu wybawcy, który akurat stał tyłem do niego i nasłuchiwał. Z postury przypominał trochę Jaroda, ale był słabiej umięśniony. Poruszał się jak kot. Cicho, szybko i tak, jakby dokładnie widział w ciemnościach. Miał na sobie skórzaną kamizelkę i spodnie. Buty oficerki wyglądały trochę dziwnie w tym zestawie. Nieznajomy miał przywieszony do pasa mały karabin

maszynowy niemieckiej firmy Heckler & Koch. Dokładnie taki sam, jaki posiadał w swoim arsenale Patrick. Mężczyzna miał długie włosy spięte w kucyk. Uwagę Dana zwróciły swego rodzaju „pejsy”, jakie miał nieznajomy. Na jednym z nich znajdowała się jakaś „broszka” z ptasim piórem. Młodziak od razu skojarzył swojego wybawcę z Indianinem, choć nie miał jeszcze okazji zobaczyć jego twarzy.

– Co tu robisz? – zapytał sucho.

– Wpadłem w jakiś tunel – odpowiedział szczerze Dan.

– To tak jak ja... jakiś czas temu. Jest mały problem z opuszczeniem tego miejsca.

– Ja bym powiedział, że duży... – rzucił Dan.

Nieznajomy odwrócił się twarzą do Dana. W istocie miał indiańskie rysy. Ale jego oczy były porośnięte jakąś błoną. Bielmo na pewno uniemożliwiałoby mu widzenie. „Katarakta?” – zastanawiał się mężczyzna – „Więc jak przeżył tu tak długo?”

– Pewnie zastanawiają cię moje oczy? – powiedział nieznajomy – Jak się właściwie nazywasz?

– Dan. I w rzeczywistości, zastanawiam się, w jaki sposób widzisz.

– Możesz mnie nazywać Christoff. I do twojej wiadomości. Ja nie widzę. Jestem ślepy.

– Niewidomy – sprostował Dan.

– Ślepy jak nietoperz – Christoff najwyraźniej miał swoją opinię na tę sprawę.

– Jak tu przetrwałeś tak długo?

– Mam wyczulone inne zmysły. W tym coś jakby radar, który niestety potrafi zawieść w hałasie.

– Mówiłeś coś o opuszczeniu tego miejsca... – Dan niecierpliwił się, gdyż przypomniał sobie o swoim zadaniu.

– Tak. Ale ten cholerny robot blokuje drogę. Jest tu jeszcze sporo zarcia. Zdatego do spożycia zresztą... – Christoff spacerował po pokoiku – Z tym, że spędzenie tu jeszcze miesiąca mnie trochę denerwuje.

– Wiem, co masz na myśli. Mam pomysł, jak pozbyć się blaszaka. Ty mi go podsunąłeś...

– Tak? Słucham.

– Ten model ma jeden, wielki sensor odpowiedzialny za przekazywanie obrazu. Jeżeli go rozwalimy, to oślepiemy robota i damy nogę.

– Błyskotliwe – rzucił ironicznie Christoff – A jak zamierzasz rozbić sensor nie dając się poszatkać z CKMu?

– No właśnie. Potrzeba solidnego ciosu, albo strzału z broni palnej. Pistolety mam, ale w tych ciemnościach nie trafię nawet w szopę. Ale ty nie potrzebujesz światła, splanuję też masz.

– Uh-huh – przytaknął Christoff – Tylko że, jak już wspominałem, nie lubię hałasu. To zamknięta przestrzeń, więc echo mnie unieszkodliwi. A potem CKM robocika robi ze mnie ser szwajcarski. Dziękuję, ale spasuję.

– A umiesz walczyć czymś innym?

Christoff znieruchomiał. Potem sięgnął ręką ku swoim plecóm i z prymitywnej, zrobionej z rzemieni uprząży ukrytej pod kamizelką, wyjął toporek.

– To się nada? – zapytał po chwili.

– A trafisz?

– Bułka z masłem.

– To jazda.

Mężczyźni ruszyli na łowy. Dan odwrócił uwagę robota rzucając w kąt kawał metalu. Mechaniczny strażnik odwrócił się i posłał w tamtym kierunku serię. Christoff wskoczył na plandekę i poczekał, aż hałas ucichnie. Wziął zamach i rzucił toporkiem. Masywny kawał metalu rozbił sensory robota, a przy okazji zniszczył część jego oprogramowania. Ślepiec, na wszelki wypadek, bezszelestnie zeskokczył z plandeki i schował się za sterłą częścią. Robot wysłał serie komunikatów i zatrzymał się, czekając na naprawę. W tym czasie Christoff i Dan opuszczali podziemia.

– Tutaj nasze drogi się rozchodzą – powiedział Christoff.

– W porządku. Dzięki za pomoc – Dan uściśnął dłoń ślepego i ruszył szukać Igora.

## 7

Dan szybko wrócił do niesławnej hali, w której dzień temu miała miejsce egzekucja. Podał przez radio wiadomość o swojej pozycji i spojrzał na podłogę przed podium. Ciało już nie było, ale plamy krwi pozostały. Szczęk przeładowanego Kałasznikowa za plecami dały Danowi do zrozumienia, że skrewił i wpadł w zasadkę. Odwrócił się powoli.

– Odepnij pasy z bronią – rozkazał Igor – A potem powolutku po schodach na górę.

– OK – powiedział Dan i wykonał polecenia.

Igor zaprowadził go do pomieszczenia ze zbiornikami. W dużych kadziach znajdowała się woda wykorzystywana do celów przemysłowych, na przykład chłodzenia. Na środku pomieszczenia stała jakby „wieża”, do której wchodziło się po spiralnie skręconych schodach. Na jej szczycie Igor kazał się zatrzymać.

– I co? Nawaliło się, co? – zażartował Rosjanin.

Dan zastanawiał się, czy opancerzony ma na myśli śmierć Jaroda czy to, że teraz dał się złapać. A może jedno i drugie? W każdym bądź razie tłumiona złość mężczyzny musiała w końcu znaleźć ujście. Dan zaparł się plecami o ścianę pomieszczenia znajdującego się na szczycie „wieży” i obydwoma nogami wypchnął Igora za metalową barierkę. Zaskoczony Rosjanin runął wprost do zbiornika gubiąc swojego wiernego kałacha.

– Milej kąpieli – powiedział Dan patrząc na wzburzoną taflę wody w wielkiej kadzi – Na twoim miejscu zdjąłbym te twoje pancerne kąpielówki, bo

mogą cię przygwoździć do podłoża i skończysz jak wodorost.

Świta Igora właśnie dostawała łupnia od drużyny z „bractwa”. Bez swojego dowódcy, zaatakowani z zaskoczenia przez kilku zawodowców szybko przegrali starcie. Sam Patrick położył ostatniego zbira ze swojej legendarnej dubeltówki. „Znowu ominęła mnie cała zabawa” – pomyślał Dan schodząc z „wieży”.

Wtedy ściana zbiornika, do którego wpadł Igor, pękła. Opancerzony Rosjanin wypłynął z kadzi wraz z tysiącami litrów brudnej wody. Z trudem stanął na nogach przecierając oczy, zapewne niezłe podrażnione szlamistą cieczą. Dan zbaraniał. Znowu zawiódł? Niemożliwe! Z pomocą, po raz kolejny tego dnia, przyszedł mu Christoff. Z całej siły pchnął masywny, zawieszony na łańcuchu hak miażdżąc nim nieosłoniętą czaszkę Igora.

– Wisisz mi przysługę – powiedział dobitnie ślepiec.

– A czego chcesz w zamian? – spytał Dan.

– Są tu twoi kumple z ciężkim sprzętem. Niech rozwalą tego robota na dole, bo chcą odzyskać swój toporek. Wiesz, sentyment.

– Rozumiem. To da się zrobić – Dan uśmiechnął się.

## 8

Dan i Patrick siedzieli na zapleczu sącząc piwko.

– Ale miałeś minę gdy wróciłeś tego dnia... – zaczął mechanik.

– Wyobrażam sobie. Pewnie taką samą miał Jarod, gdy zginął Lucas – podsumował Dan. Ręka na której kazał sobie zrobić kopię tatuażu Jaroda wciąż bolała.

– Możliwe. Wtedy go jeszcze nie znałem.

– Dobra – powiedział młodzik szybko dopijając piwo – Czas załatwić ostatnią sprawę.

Dan zdjął z wieszaka kurtkę i założył ją. Po drodze zabrał ze stołu wisiorek, który zostawił mu Jarod, a który odebrał od Delilah po szczęśliwie zakończonej akcji.

Po około miesiącu Dan trafił do małej chaty na peryferiach większej, postnuklearnej metropolii. Minął ogródek warzywny i zapukał do drzwi. Otworzyła mu jakaś kobieta. „Ładna i dojrzała”, jakby to powiedział Patrick.

– Dzień dobry – zaczął mężczyzna – Pani Angelina?

– Dzień dobry – odpowiedziała wycierając ręce w ręcznik – To ja. O co chodzi?

– Mam nadzieję, że nie popełniam pomyłki – Dan sięgnął do kieszeni kurtki i wyjął z niej wisiorek – Przyjacieli prosił, bym to pani przekazał.

Kobieta wzięła go do ręki. Oczy zaszkliły się jej, ale powstrzymała się od płaczu.

– Kiedy to się stało? – spytała.

– Jakiś miesiąc temu – odparł Dan, po chwili dodał – Już go pomściliśmy.

– Proszę wejść do środka.

Dan skorzystał z zaproszenia. Weszli do kuchni, gdzie na stole czekały dwie porcje jedzenia. Mężczyzna nie wiedział, co dokładnie leżało na talerzu, ale wyglądało i pachniało bardzo smakowicie.

– Wciąż to robię – kobieta zaśmiała się przez łzy.

Dan wzruszył ramionami nie wiedząc, co ma na myśli kobieta.

– Od kilku lat zawsze przygotowuje jedzenie dla dwóch osób, chociaż on nigdy nie przychodzi. Znał go pan?

– Trochę. Ale zawsze wzbraniał się przed opowiadaniem o pani. To było chyba bolesne, nie chcę drażnić tematu.

– Och... nie jestem taka zamknięta w sobie, jak on. Wszystko było piękne aż do tamtego dnia... Wie pan, kiedyś mi pomógł. Ot, kolejny tajemniczy wędrowiec rozbijający gang. Potem jeszcze ta awantura z mutantami i tym jednookim wojownikiem. W każdym bądź razie zaczęliśmy podróżować. Razem. Potem, jak to często bywa, pojawiła się miłość. Gorąca, spontaniczna. Byliśmy szczęśliwi razem. Uczył mnie strzelać – kobieta na chwilę przerwała wypowiedź, jakby wracając pamięcią do tamtych odległych chwil – Podobno nieźle mi szło, ale ja tam uważam, że miałam dobrego nauczyciela.

– Potwierdzam – wtrącił Dan – Mnie też szkolił.

– Walczył z napotkanymi gangami. Któregoś dnia kuzyn albo kolega jednego z zabitych wcześniej zbirów skrzyknął kumpli i przyszli po nas. Wywlekli właściciela hotelu na zewnątrz, a sam budynek podpalili. Ogień odciał mi drogę ucieczki. Ledwo uszłam z życiem. Jarod mi pomógł, ale doznał wielu poparzeń. Między innymi ręki. Podobno zrobił sobie tatuaż na bieżnię. Tamtego dnia coś w nim zgąsło. Nie mógł żyć ze świadomością, że mnie naraża. Mimo moich protestów zostawił mnie w tym miasteczku i powiedział, że nie może być ze mną. Że to już koniec. Nigdy nie wiedziałam, co miał wtedy na myśli.

– Ehm... – Dan czuł się bardzo głupio w takiej sytuacji – Byłem z nim do końca gdy zginął. Miałem przekazać pani ten wisiorek i powiedzieć, że panią kochał.

– Dziękuję... – powiedziała kobieta i wstała od stołu – Przepraszam, ale muszę być przez chwilę sama.

Wyszła do ogrodu pozostawiając Dana w kuchni z silnym przekonaniem, że spieprzył robotę.

Wróciła po kwadransie wycierając łzy z policzków.

– Dziękuję panu raz jeszcze. Będzie mi bardzo miło, jeżeli zje pan ze mną kolację.

– Będę zaszczycony. Wygląda smakowicie.

Chwycili za widelce i zaczęli jeść w milczeniu.

Christoff i Ghul Kevin siedzieli w bujanych fotelach na werandzie jednego z moteli. Nogi mieli luzacko założone na balustradę.

– A więc jesteś niewidomy? – spytał Kevin.

– Mniej więcej – odparł Christoff.

– To mniej czy więcej? – Ghul najwyraźniej udawał idiotę.

– Normalnie jestem ślepy, ale nawet jak dla mnie jesteś zręczliwa paskuda – skwitował mężczyzna.

– Uh-huh – przytaknął Kevin. Potem spojrzał na wychodzącą z warsztatu Patricka dwójkę ludzi.

– Dan i Delilah – stwierdził ślepiec.

– Zgadza się. Brzuszek się pannie zaokrągla. A skąd wiedziałeś, że to oni?

– Jak na mój gust to panienka powinna używać mniej toksycznych perfum, a pan częściej się myć.

Ghul roześmiał się. Nie bawił się tak dobrze od czasu, kiedy podczas nie do końca udanej akcji, bardzo dawno temu, zginął nożownik zwany „Tancerzem”, czy też „Rosomakiem”.

– Możesz mi powiedzieć, jak to się stało, że ten cały Igor zdobył ten pancerz? – spytał, ni z tego ni z owego, Christoff.

– Pewnie. Jakiś czas temu znalazł pod warstwą piachu dwa ciała w takich pancerzach. Mrówki wyczyściły wszystko z mięsa. No więc nasz pan Rusek wyjął ze zbroi kości, założył jeden pancerz, doładował jeszcze ogniwo wyjętym z drugiego i zaczął szarżować. A jak to bywa z przerośniętymi ambicjami od razu chciał być panem i władcą świata, zorganizować gang, palić wioski, gwałcić zwierzęta domowe, zabijać i przerabiać na mięso kobiety...

– Chyba odwrotnie? – wtrącił Christoff.

– No może... – zastanawiał się głośno Kevin – Wiesz, stary już jestem, więc mi się pierniczą niektóre rzeczy.

– Słyszę...

Czarno biały, spasiony, wielki szczur spacerował po drewnianej podłodze sąsiedniego lokalu. Był tak gruby, że kołysał się na boki. Christoff zabrał ze stolika swój toporek i wspiął się na werandę.

– Nadal nie wiem, jak ty to ro... – Kevin nie dokończył. Ślepiec dał mu znak, żeby był cicho. Potem wziął zamach i rzucił toporkiem. Broń wbiła się głęboko w podłogę przecinając szczura na pół.

– Wiesz co? – kontynuował Kevin – Przez większość mojego życia preferowałem karabin myśliwski, ale być może twój toporek to lepsza broń. Ma jakieś wady?

– Tak – powiedział Christoff przeskakując przez werandę i idąc w kierunku ścierwa szczura. Przystaną na chwilę i odwrócił się w kierunku Ghula – Nie wraca do ręki... ☹

Ateusz Saladyn

## Opowieści z Krypty

## ZŁY DZIEŃ

## AKT SZÓSTY

## Scena Pierwsza

kobieta, ON – mężczyzna, wysoki, bardzo dobrze zbudowany, z szeroką, kwadratową, męską szczęką. Mówi z charakterystycznym, zagranicznym akcentem. Ubrany w czarną skórzaną kurtkę i spodnie. Porusza się na wielkim czarnym motocyklu. Jego ruchy są bardzo sztywne, zawsze chodzi wyprostowany.

## ON

Podchodzi do drzwi jakiegoś domu, puka, gdy się otwierają kamera ukazuje tylko jego nogi i nogi kobiety. Wyciąga coś z kieszeni, pokazuje kobiecie. Widziała ich pani?

## KOBIETA

Nie

## ON

Zła odpowiedź  
Słysząc chrzęst kruszonych kości, ciało kobiety bezwładnie upada na ziemię.

## Scena Druga

ENTROP, ABADON, ON,  
WŁAŚCICIEL STACJI,

Mała stacja benzynowa, gdzie przy starej drodze. Przy dystrybutorach pojazdy entropa i Abadona.

## ABADON

trzyma w zębach skręta, co chwila odrobina żaru mu spada tuż obok wlewu paliwa w samochodzie, w który wetknięty jest wąż dystrybutora. Nieopodal leży z grymasem bólu właściciel stacji. Nie rozumiem.

## ENTROP

stoi nad otwartym bakiem choppera, zapala papierosa, upuszcza zapalnik. Ta odbija się o krawędź wlewu paliwa, nie gasnąc, podskakuje, okręca się wokół własnej osi dwa razy, upada ponownie na krawędź, po czym opada po zbiorniku na ziemię wciąż się paląc. ENTROP zaciąga się dymem. Czego nie rozumiesz?

## ABADON

strzelając petem w kierunku otwartego, przewróconego kanistra, z którego wylewa się paliwo.

Takich ludzi.  
Przyjeżdżamy spokojnie, chcemy zatankować a ten się drze.

## ENTROP

zaciągając się  
No. I o co mu w ogóle chodzi. O fajki.

## ABADON

z baku zaczyna się przelewać paliwo, bierze wąż i rzuca ENTROPOWI. Z węża wciąż leje się benzyna. Właśnie. Żeby chociaż chciał fajkę, a on co? Drze się że mamy je wyrzucić! w stronę leżącego mężczyzny  
Wiesz jak trudno teraz porządne fajki dostać?

## ENTROP

z jego baku też zaczyna się już przelewać paliwo, wyrzuca wciąż lejący paliwo wąż na ziemię  
Jedziemy

pojazdy uruchamiają silniki i odjeżdżają.

## WŁAŚCICIEL STACJI

próbując się czołgać do peta rzuconego przez ABADONA. Ściga się do niego z płynącą stróżką benzyny

## ON

podjeżdża powoli, rozglądając się czujnie, do czołgającego się człowieka, najeżdża mu przednim kołem na rękę, wyciąga coś, pokazuje  
Widziałeś ich?

## WŁAŚCICIEL STACJI

przez lzy bólu i strachu, wciąż zerkając na paliwo płynące do niedopalka  
Tak. Byli tu przed chwilą. Pojechali na południe

## ON

odjeżdża, przejeżdżając przy okazji tylnym kołem zmiażdżoną rękę czerwonego z bólu i strachu mężczyzny. Za nim następuje potężna eksplozja.

## Scena Trzecia

## ENTROP, ABADON

pustynna droga, pojazdy mkną obok siebie, ujęcie wykonane z bardzo daleka teleobiektywem – kamerzysta za żadne pieniądze nie chciał podejść bliżej.

## ABADON

przez okno do ENTROPA  
Muszę się odlać

## ENTROP

No. Przydałoby się.

oba pojazdy zjeżdżają z drogi i stają w cieniu obok jakichś ruin, zasłonięte od strony drogi. Po chwili słychać uderzające o ścianę strumienie moczu i westchnienia ulgi.

## ABADON

A w ogóle to czegoś się tam wypieprzył na zakręcie?

## ENTROP

Przez ciebie.

## ABADON

Jak przeze mnie?

## ENTROP

Sam krzychałeś "Strzelaj!"

## ABADON

I co?

## ENTROP

I wyciągnąłem Deserty...

## ABADON

Na zakręcie?

## ENTROP

No...

## ABADON

Oba?

w ciszy która zapadła słychać ostatnie opadające krople i odgłos przejeżdżającego drogą motocyklu.

## Scena Czwarta

BANDYCI, BANDYTA1, BANDYTA2,  
ON, GŁOS Z KRÓTKOFALÓWKI

spokojne miasteczko, droga, z daleka słychać nadjeżdżający motocykl. Po obu stronach drogi, w cieniu budynków, kryją się BANDYCI, uzbrojeni po zęby.

## BANDYTA1

wyglądając na drogę  
Słychać motocykl. To oni?

## BANDYTA2

patrząc przez lornetkę  
Chyba tak. Jest tylko jeden, ale to dobrze, szybciej go załatwimy.

## ON

weżdża powoli między budynki, spokojnie się rozglądając.

Bandyci wyskakują z kryjówek i rozpoczynają kanonadę w przybysza. Pociski uderzają w jego ciało z metalicznym brzękiem a on spokojnie jedzie dalej, jakby ten grad ołowiu zupełnie go nie dotyczył. Jeździec wyciąga strzelbę i zaczyna strzelać

do napastników. Jeden strzał, jeden trup. Pomimo wciąż trafiających w niego pocisków systematycznie, jednego po drugim, ściąga bandytów.

#### GŁOS Z KRÓTKOFALÓWKI

kszszzs wysłaliśmy tam Łowcę kszszzs nie wchodźcie mu w drogę kszszzs

#### BANDYTA1

do krótkofalówki

A jak go rozpoznamy?

#### GŁOS Z KRÓTKOFALÓWKI

kszszzs jest wielki, ubrany na czarno kszszzs porusza się na motocyklu kszszzs

#### BANDYTA1

A jak na niego trafimy?

#### GŁOS Z KRÓTKOFALÓWKI

kszszzs to będzie za późno kszszzs

#### BANDYTA1

Na co?

*Słysząc kolejny odgłos wystrzału*

#### Scena Piąta

#### ABADON, ENTROP, DZIENNIKARKA, GŁOS KAMERZYSTY

to samo miasteczko, jakiś czas później. Na ulicy pełno trupów, niektórymi zaczynają pożywiać się sępy. Między nimi przejeżdżają pojazdy naszych bohaterów.

#### ABADON

Wiesz co

#### ENTROP

Co?

#### ABADON

Chyba zgłodniałem

#### ENTROP

Ja też

#### ABADON

zatrzymuje samochód, wysiada, podchodzi do bagażnika. Nachyla się nad nim chwilę czymś się łomocze przeklinając, wyciąga broń, oddaje do środka kilka strzałów. Nagle wyskakuje z bagażnika kilka Szponów Śmierci – matka z młodymi – i uciekają pędząc prosto na kamerę...

W tym czasie z bagażnika w końcu udaje się wyciągnąć grilla i lodówkę turystyczną.

#### ENTROP

zsiada z choppera, przygląda się ABADONOWI. Widząc monstra pędzącego na kamerzystę łościwie strzela do niego. Raz... drugi... piąty... wielkie cielska upadają tuż przed kamerą wznosząc tumany kurzu.

#### ABADON

Coś tu głównem śmierdzi

#### GŁOS KAMERZYSTY

Ups

dzielni śmiałkowie rozpalają grilla, polewając go piętnastoma litrami benzyny, po czym uznają, że słabo się pali i dolewają jeszcze cały kanister i zawartość promieniującej na zielono beczki. Po chwili na resztkach kratki wesóło skwierczą kielbaski.

#### DZIENNIKARKA

podchodzi do zapatrzonych w mięso mężczyzn

Mogę prosić o krótki wywiad?

## AKT SIÓDMY

#### Scena pierwsza

#### ENTROP, DZIENNIKARKA, ABADON

Wnętrze pokoju w New Reno, światła neonów oświetlają bladą twarz zapatrzonego w dal za oknem człowieka

#### DZIENNIKARKA

Dłoń wciska guzik dyktafonu uruchamiając zapis.

#### ENTROP

Ubrany w staromodny garnitur wygląda dalej przez okno.

Więc chcesz, abym opowiedział ci historię mojego życia...

#### DZIENNIKARKA

Z tego żyję. Przeprowadzam wywiady. Zbieram życia. Radio. Telewizja. Niedawno przeprowadziłam wywiad z bohaterem, policjantem, który...

#### ENTROP

Delikatnie przerywając

Potrzebujesz dużo taśmy na moją historię. Miałem bardzo interesujące życie.

#### DZIENNIKARKA

Zacznijmy więc

#### ABADON

Rozpina spodnie

#### ENTROP

Wciąż się nie odwracając

Siad.

#### ABADON

Zapina pasek i siada w kącie z obrażoną miną.

#### DZIENNIKARKA

Wracając do wątku.. czym się zajmujesz?

#### ENTROP

Patrząc w okno

Jestem wampirem.

#### DZIENNIKARKA

Parska śmiechem

Wiedziałam że coś w tobie jest. Jak rozumiem mam to brać dosłownie?

#### ABADON

Z kąta, wciąż z obrażoną miną

Masz to brać do buzi

#### ENTROP

Zapatrzony w okno

Do budy.

Odwraca się i wciąż pozostając w cieniu podchodzi bliżej do okna

Opowiem ci moją historię. Wszystko. Chcę tego.

#### DZIENNIKARKA

Patrzy na niego zafascynowana, choć ze strachem.

Zabijesz mnie? Wypijesz moją krew?

#### ABADON

A połykasz?

#### ENTROP

Morduje ABADONA wzrokiem

#### DZIENNIKARKA

Wierzysz w to, prawda? W to, że jesteś wampirem? Naprawdę myślisz, że..

#### ENTROP

Podirytowany wyciąga talię kart i rozkłada wachlarz przed dziennikarką

Wybierz jedną

#### DZIENNIKARKA

Sięga po kartę

#### ENTROP

Podchodzi do okna i rzuca przez plecy

Dama pik.

#### DZIENNIKARKA

Niesamowite... skąd wiedziałaś?

#### ABADON

Daj spokój.. w tej talii są same damy pik

#### DZIENNIKARKA

Z niedowierzaniem

Jak zamieniłeś całą talię w damy pik?

Jarzeniowy poblask zza okna oświetla blond loki DZIENNIKARKI.

#### Scena druga

#### ON, ENTROP, ABADON

ENTROP i ABADON klęczą na asfalcie, za nimi, z dwoma pistoletami przyłożonymi do potylic bohaterów stoi ON.

#### ON

Ścieżka sprawiedliwości wiedzie przez nieprawości samolubnych i tyranów złych ludzi. Błogosławiony ten, co w imię miłosierdzia i dobrej woli prowadzi słabych doliną ciemności. Bo on jest stróżem brata twego i znalazcą zagubionych dzieci. I dokonam na tobie srogiej pomsty w zapalczywym gniewie i na tych, którzy chcą zatruć i zniszczyć moich braci. I poznasz, że ja jestem Pan, kiedy wywrę na tobie swoją pomstę.



## Scena trzecia

## DZIADEK BAJARZ, DZIATKI

## DZIADEK BAJARZ

*Przy słabym świetle płomieni tańczących w beczce, zwrócony twarzą do wiercących się maluchów ... i żyli długo i szczęśliwie.*

## DZIATKI

Nie! To nie tak! Jak mogli żyć jak on tak stał!

## DZIADEK BAJARZ

*:cenzura:!* Mówię że żyli długo i szczęśliwie to żyli!

## DZIATKI

Akurat! Nie! Jak to! Głupia bajka! A co z Kapitanem Planetą!

## DZIADEK BAJARZ

*:cenzura:* w dupę kapitanowi planecie!

## DZIATKI

A co to znaczy? Cicho! Głupi jesteś! Sam jesteś głupi! Moc serca!

## DZIADEK BAJARZ

Zamknąć mordy!

## DZIATKI

siedzą wystraszone

## DZIADEK BAJARZ

Niech wam będzie. Stał tak nad nimi, wypowiedział te bzdury i....

## Scena czwarta

ENTROP, ABADON,  
DZIENNIKARKA  
ENTROP

...i...

## DZIENNIKARKA

On gwałci moją nogę!

## Scena piąta

## ZŁOTOWŁOSA, PAPA

## ZŁOTOWŁOSA

...Papo, ale on wtedy...

## Scena szósta

## THEKATE, TRZY WIEDŹMY

## THEKATE

Drobne! Rzucił mi drobne!

## WIEDŹMY

A wizja?

## THEKATE

Wizja srizja!

## Scena siódma

WÓDZ INDIAN, INDIANIE,  
SZAMAN

## SZAMAN

... a miś do niego – jeszcze raz przyjdiesz tu i zapytasz o marchewkę ...

## Scena ósma

## RYCERZE

## RYCERZ #1

Na tym manuskrypcie wypisanym stoi, jakoby stał on nad nimi i modły odprawion nagle...

## RYCERZ #2

Nagle co?

## RYCERZ #1

Manuskrypt w tym miejscu zamazany jest.

## RYCERZ #2

Strasznie to wszystko tanie.

## RYCERZ #1

w zadumie  
Zaiste.

## Scena dziewiąta

## ON, ABADON, ENTROP

ENTROP i ABADON klęczą na asfalcie, za nimi, z dwoma pistoletami

przyłożonymi do potylic bohaterów stoi ON.

## ABADON

*Pluje krwią na asfalt, podbitym okiem patrzy na ENTROPA. Jego wzrok wyraża nieme pytanie.*

## ENTROP

Nawet o tym nie myśl..

## AKT ÓSMY?

*Miejsce, w którym zwykle rzeczy się nie zdarzają... zbyt często*

## Scena pierwsza z brzegu

## ON, ABADON, ENTROP

## ON

*odjeżdża na motorze w pustynię.*

## ABADON

*do ENTROPA*

To był najbardziej natrętny łowca autografów jakiego spotkałem

## ENTROP

Mogłeś się chociaż podpisać swoim nazwiskiem...

## EPILOG

## ENTROP, ABADON

## ABADON

Dopiszę zakończenie

## ENTROP

To ja pójde po piwo  
*Wychodzi*

## ABADON

*Pochyla się nad klawiaturą, siedzi chwilę zamyślony. Po czym z namaszczeniem klika w klawisze. Na ekranie pojawia się powoli tekst:*

## KONIEC



## Holodysk

# Quo-Vadis sceno ... ?

Zdaję sobie doskonale sprawę, że poniższy tekst na pierwszy rzut oka może wydawać się zwykłym zapychaczem miejsca, czy kolejną nieudolną próbą podsumowania sceny falloutowej, która sama w sobie jest dynamiczna w swojej statyczności (ciekawe, czy gdzieś jeszcze w przyrodzie występuje taki paradoks?). Spróbuję jednak uchwycić te statyczne elementy, które wedle mojej oceny są od dobrych kilku lat niezmiennie i dość mocno determinują kształt sceny. Niestety coraz częściej daje się obserwować jej malejącą atrakcyjność. Wprawdzie przyciąga nowych ludzi, niejednokrotnie pełnych zapału do pracy, z głowami w których nie mieszczą się wszystkie zaplanowane projekty, ale odchodzą oni jeszcze szybciej. Mam wrażenie, że nawet nie chodzi tutaj o słomiany zapał, często bardzo młodych ludzi nie mających praktycznie żadnego doświadczenia, czy wiedzy. Problem leży głębiej, lecz nie do końca wiadomo gdzie. Nie będę tutaj przedstawiał historii poszczególnych projektów, bo ani nie jest to celem mojego artykułu, ani nie jest ciekawe – byłoby wręcz bezsensowne. Wydaje mi się, że większość moich czytelników doskonale wie co to jest FMUD, Afterfall czy nawet Forlon World (jeżeli nie, witryny internetowe powyższych są dostępne po wystukaniu w googlach odpowiedniej nazwy). Jednocześnie chcę również w tym wstępie poinformować, że artykuł ten nie ma na celu obiektywnej oceny tego, co się dzieje na scenie, będzie on dość mocno naszpikowany subiektywnymi wypowiedziami, z którymi można się nie zgadzać (a nawet należy) i w takim przypadku liczę na polemikę, czy to za pomocą e-maila, czy forum Reaktora, czy w jakiegokolwiek innej formie.

Do zrealizowania każdego projektu, oprócz wiedzy, doświadczenia, zapału, zgranego zespołu, czy wszelkiego rodzaju środków materialnych niezbędna jest jakaś grupa docelowa, która będzie śledzić poczynania twórców, zachwycać się „przeciekami” i wyczekiwać z niecierpliwością końca prac. Tak jak w teatrze przedstawienie nie odbędzie się bez widzów, tak tutaj praca bez grupy fanów jest zupełnie bezcelowa. W tym miejscu pojawia się pierwszy problem. Wspomniałem wyżej o dość mocnej rotacji

wśród scenowiczów, która dotyczy również tych, którzy scenie się bacznie przyglądają i dopingują. Ok. 90% tych, którzy obserwowali narodziny Afterfalla z pewnością nie doczeka narodzin tego projektu. Tym bardziej, że tak ambitnego amatorskiego projektu nie da się zrealizować w ciągu dwóch lat, a tyle trwa mniej więcej „życie” przeciętnego obserwatora sceny i potencjalnego gracza. Ktoś mógłby rzec, że nie widzi w tym żadnego problemu, ponieważ na miejsce starych przychodzą nowi i status quo jest zachowany. Ale obserwując starania chłopaków z Intoxicate Interactive widać, że starają się narobić smaczku przyszłym graczom już od samego początku pracy nad grą. Może będę nieco krzywdzący w tym, co teraz napiszę, ale nie spodziewajmy się po tym projekcie w pełni profesjonalnej gry, która będzie biła na głowy komercyjne produkty, zatrudniające w swoich szeregach zawodowców zarabiających po 50.000 USD rocznie. Dlatego tak ważny w takich przypadkach jest marketing prowadzony przez cały okres pracy nad grą (tutaj duże brawa dla twórców Afterfall za to, że potrafili przebić się w gąszczu Internetu i zaprezentować szerszej publiczności swój projekt, co wcale nie jest takie łatwe – z drugiej strony lepiej niech pamiętają, że to, czego dokonali na polu PR zobowiązuje dość mocno).

Potencjalny gracz, czuje się żyty z twórcami - niejednokrotnie doradzał im przy projektowaniu, oceniał screeny, artworki. W pewnym sensie zaczyna czuć, że tenże projekt powstaje również przy jego udziale. W sytuacji, gdy dostanie go do ręki w finalnej wersji, pokocha go od samego początku, mimo wielu niedoskonałości, czy braków, tak jak kocha się własne dzieci. A co z tym samym graczem, który trafi na scenę miesiąc przed wydaniem gry? Nasłucha się mnóstwa historii tej części osób, która dopinguje takiemu projektowi od samego początku, narobi sobie nie wiadomo jakich nadziei, a na koniec srodze się zawiedzie i stwierdzi, że ci, którzy się zachwycają są jacyś nienormalni...i będzie miał rację. Nikt normalny – wedle dzisiejszych kryteriów – nie pracuje za darmo i nikt normalny nie zachwyca się efektami pracy tych nienormalnych, bo przecież może sobie sięgnąć po wypasiony

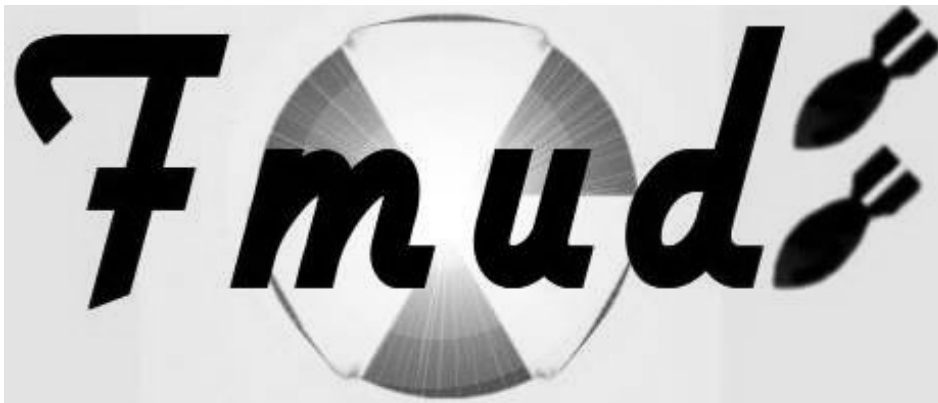
produkt profesjonalnej stajni. A jednak to wszystko w naszym środowisku uznawane jest za cnotę, którą nie łatwo w sobie wypiełgnować. Stąd tak wiele kłopotów ekip, które mają wystarczający potencjał aby stworzyć coś wartościowego.

Niezwykle ciężko jest na naszej scenie cokolwiek zacząć. Wprawdzie formalnie możliwości nowi twórcy mają niezwykle szerokie, bo na samym starcie otrzymują wsparcie w postaci własnej tablicy na Shamo, masy newsów na wszelakich serwisach, ale na tym się niestety kończy. Najlepszy przykład to FMUD i jego założyciel Spicmir. O projekcie było głośno, jest głośno i zapewne będzie jeszcze przez długi czas w trakcie prac jak i, miejmy nadzieję, po ich zakończeniu. Oto co powiedział mi pomysłodawca projektu, gdy zapytałem o początki: *Fallout MUD - miało być kolejnym dzieckiem sceny ... ale nie zostało ... Gdy na tablicy FC, na Shamo rzuciłem pomysł muda wszyscy zrobili „hurra” ... nieliczni pomyśleli logicznie .. niestety mnie nie było wśród nich. Projekt szybko zyskał swoją własną tablicę, na której kupa ludzi [nie będę wymieniał nicków, choć pamiętam] rzucała puste obietnice pomocy przy pisaniu świata... Powstała amatorska [moja pierwsza] strona dotycząca FMUDa, którą scena wyśmiała. Jedynie prywatne układy z Czechem pozwoliły mi nieco poprawić jej wizerunek poprzez korektę.* Tak więc widać, że każdy projekt zostaje przez scenę przyjęty z ogromnym entuzjazmem, lecz gdy trzeba chociaż pomóc przy robieniu strony, to już tyle chętnych nie ma. Nie wspominając o ciężkiej pracy przy programowaniu FMUD'a i późniejszym pisaniu opisów (co trwa po dzień dzisiejszy).

Głównym sercem naszej sceny jest, jak każdemu wiadomo, portal Shamo, którego najważniejszą częścią (chyba jedyną istotną, nie wiem, czy ktoś zagląda do innych działów) jest forum, na którym regularnie udzielają się wszyscy... maruderzy. Nie wiem czemu, ale każdy, kto zajmuje się jakimś projektem i ciężko nad nim pracuje albo nie „pochodzi” z Shamo, albo przestaje się na nim udzielać (kto ostatnio widział kogoś z ekipy pracującej nad Afterfall na Shamo?) po rozpoczęciu

pracy. Również niezbyt pochlebnie na temat tego portalu wypowiada się cytowany wyżej Spicmir: *FMUD urodził się na Shamo, ale cóż Shamo nie jest wymarzoną matką ... poza domem [forum], w którym nic się od czasów narodzin nie dzieje i chwilowym okienkiem [strona] od Shamo nie dostaliśmy .. prócz pustych obietnic ze strony kilku starszych użytkowników. Jedyna osoba, którą ja (Spicmir – dop. czechu) i FI (Fireice – dop. czechu) zapamiętaliśmy w miarę pozytywnie, to Cervantes (który ostatnio powrócił niespodziewanie na scenę – dop. Czechu), który nie raz nam pomagał [np. upload strony]. Jednak nie mamy pretensji do Shamo o nic... po prostu nikt nie chce się zajmować wyrodnym dzieckiem. Bo i do Shamo ciężko mieć jakiejkolwiek pretensje. Obsydian spełnia swoje zadanie wzorowo, utrzymuje forum, dba o jego wygląd, raz po raz zaskakuje nas różnymi udoskonaleniami i nowościami. To, że możliwości, które stwarza dla innych nie są w pełni wykorzystywane, to już nie jest jego wina... A czasem może warto byłoby wejść na forum i poczytać coś więcej, niż tylko dwie pierwsze tablice. Ilość użytkowników Shamo (zarejestrowanych jest ponad 2000, a nieaktywni są regularnie usuwani) niestety nie przekłada się na ilość rzetelnych i solidnych osób chcących pomagać innym. Świadczy o tym najlepiej sytuacja w FMUD'zie: W chwili obecnej nikt [prócz mnie] w ekipie FMUD'a nie wywodzi się z Shamo... ani ze sceny falloutowej. Przez 3 lata 90% poszukiwań ekipy było ukierunkowane właśnie w tym kierunku. Jak niedawno się okazało, był to podstawowy błąd. Zmieniliśmy kierunek co spowodowało wzrost ekipy o jakieś 500%. Większość ludzi to ludzie powiązani z mudami, bądź z S-F . Osoba nie związana z niczym, samorodny geniusz FI nie wie sam skąd się wziął w ekipie... Gdybym poprosił o podobną wypowiedź inne osoby powiązane z innymi projektami zapewne otrzymałbym identyczną odpowiedź.*

Trochę lepiej wygląda sprawa, jeżeli chodzi o inne strony internetowe poświęcone Falloutowi. Trzeba jednak przyznać, że przez ostatnie kilka lat nastąpiło sporo upadków i jeszcze więcej narodzin tego typu witryn. O wiele ciężiej współpracuje się z nowicjuszami, nie znającymi realiów sceny falloutowej. A wielu z nich nastawionych jest głównie (o zgrozo!) na klanowe potyczki w Fallout Tactics : BoS. Śmiałbym twierdzić, że ta grupa osób stanowi obecnie czarną owcę naszej sceny. Przykładów nie trzeba daleko szukać, bo chyba każdy słyszał o FBN'ie. Wszelki dalszy komentarz jest całkowicie zbędny. Przy okazji mojej rozmowy ze Spicmirem zapytałem, jak układała mu się współpraca z innymi stronami : *Tu już bywało różnie. Zależy w jakich czasach, i jaki portal. Przede wszystkim nić współpracy w dawnych czasach nawiązałem z VDHP i WR, które publikowały chyba wszelkie wieści o*



*FMUDzie. W chwili obecnej takim portalem jest S13, badając z prywatnej inicjatywy Squonka i mojej. UNKNOWN w osobie Maniora też zainteresowało się projektem i stworzyło małą prezentację na swojej stronie. Inne strony do projektu odnoszą się dosyć sceptycznie [nie licząc pomniejszych, jak śp. Żelazne Bractwo, czy Straż Nocna] to ogólnie jest bardzo kiepsko. [Wasteland/Outpost] udają, że FMUD nie istnieje, Sierra Army Depot jakoś nie przyjmuje e-maili z newsami, a No Mutants Allowed jeden na cztery. Miejsce szczególne w promowaniu zajmuje Fallout Corner... ale nie mam zamiaru zachwalać tej wspaniałej witryny jako, że Szpon to serdeczne stworzenie.*

Zupełnie inną sprawą jest OldTown. Jedno z młodszych przedsięwzięć na scenie, które odniosło w ostatnich latach dość spektakularny sukces. Konwent ten w swoim założeniu miał być złotem fanów Fallouta (o historii powstania OT można przeczytać w pierwszym numerze Reaktora, tekst jest również mojego autorstwa, więc może stanowić pewne uzupełnienie). Jednak przeszedł dość poważną metamorfozę. Pragnę na samym początku zaznaczyć, że absolutnie moim celem nie jest zniechęcanie kogokolwiek do wzięcia udziału w imprezie. Przede wszystkim OT zmieniło swój profil ze stricte falloutowego na ogólnopostapokaliptyczny. Stało się tak głównie za sprawą dopuszczenia do grona organizatorów osób, które pojęcie o Falloutcie miały dość słabe. Nie twierdząc, że jest to przyczyną jakichś nieszcześć, ale warto się zastanowić, dlaczego tak się akurat stało, dlaczego Fallout nie obronił się sam. Może da to również odpowiedź na kilka innych wątpliwości. Największym problemem (i to takim, z którym nic się nie da na dobrą sprawę zrobić) jest fakt, że scenowcy rozsiani są po całej Polsce, tworząc najczęściej małe grupki, które same nie są w stanie niczego zorganizować. Tak też było w Stargardzie Szczecińskim – nie da się organizować konwentu we trójkę. Niezbędni okazali się miłośnicy nie tylko Fallouta, ale również Neuroshimy, dzięki którym OT mogło w ogóle dojść do skutku. Ale jak wiadomo, istnieją w Polsce miasta będące skupiskami osób będących na scenie od

dłuższego czasu. Jednym z takich miast jest chociażby Wrocław, gdzie oprócz towarzyskich spotkań w pubie, przy piwku, nic w sumie ciekawego się nie dzieje. A mogłoby od czasu do czasu... Trzecia edycja największego plenerowego konwentu była dla mnie ogromną zagadką. Przyznam się szczerze, że jakoś nie widziałem realnej szansy, na zrobienie czegoś lepszego niż OT'06. Ale, czy tak się stało, czytając moje słowa, sami wiecie już najlepiej (jeżeli nie z doświadczenia na własnej skórze, to z różnego rodzaju relacji). Jedną przykrą sprawę można stwierdzić na pewno : „starzy wyjadacze” scenowi nie raczyli pojawić się na tegorocznej edycji imprezy, nie licząc kilku wyjątków. Ciężko mieć do kogokolwiek pretensje, ale to chyba fakt, że każdy woli się zamknąć w domu sprawić, że scena falloutowa nie jest już tym, czym była kiedyś...

W podsumowaniu chciałbym podkreślić to, co mnie najbardziej denerwuje w naszej społeczności. Niby jesteśmy ewenementem na skalę światową, bo żadna inna gra nie skupia tylu wiernych fanów wokół siebie i nawet nie brakuje nam zgrania, mimo tego ogromu osób. Świadczy o tym chociażby akcja popularnie zwana TOFIK, promująca posiadanie oryginalnej kopii każdej gry z serii Fallout. Rozeszła się ona po scenie w mgnieniu oka, każdy o niej usłyszał, poparł i podał dalej. Nie chce dokładnie przypominać, co było przyczyną powstania tej akcji (kto pamięta, ten pamięta), ale była to sytuacja, w której doszło do skandalicznego zachowania. A to, jak wiadomo bardzo przyciąga ludzi i motywuje ich do „komentowania”. Pomijając cały ten fakt, bardzo bym pragnął, aby to zacięcie towarzyszące TOFIK'owi, towarzyszyło również innym projektom i pomysłom pojawiającym się wśród nas i potrzebującym takiego wsparcia i kampanii medialnej. Lepiej by było, gdyby motywowały nas do działania jakieś bardziej pozytywne zdarzenia. Bo tylko od nas zależy, czy scenę Fallout'ową będą tworzyły nowopowstające serwisy kradnące materiały z Trzynastego Schornu i podpisujące się pod nimi, czy może jednak będzie jakiś powód do dumy i radości z tego, że należymy do tej wielkiej rodziny. ☘

Czechu

## Holodysk

# Technika w Falloucie a świat rzeczywisty

Analizując świat przedstawiony w serii Fallout trzeba mieć świadomość, że obcujemy z fantastyczną fikcją. Ma ona jednak na tyle dobre podstawy, że może stanowić twórczą inspirację do własnych przemyśleń i pomysłów. Ale najpierw trzeba określić granice, w jakich można się poruszać. Przechodząc do poniższych rozważań od razu jednak coś zaznaczę. Otóż, sposób w jaki odbieram świat Fallouta jest moją interpretacją, z którą można się zgadzać, lub nie. Postanowiłem więc przedstawić temat tego artykułu raczej jako luźne przemyślenia, niż obligatoryjne tezy.

Seria Fallout – czyli przede wszystkim gry Fallout i Fallout 2 – nie przedstawia świata w stylu znanym nam choćby z Gwiezdnych Wojen. Mimo wielu fantastycznych wtrętów, gry nie są wypełnione śmigającymi w nadprzestrzeni pojazdami kosmicznymi. Również i styl zwany "retro futuryzmem" do końca nie wypełnia i nie tłumaczy nam falloutowego świata. Jednak te wszystkie "wtręty" dają nam niezłą podbudowę pod styl zwany "fantastyką bliskiego zasięgu" (określenie takie odkryłem ładnych parę lat temu w literackich recenzjach nieistniejącego już czasopisma "Fenix"), do którego zgrabnie można "zaszufladkować" Fallouta. Bo i historia uniwersum Fallouta, zaczynająca się około 2050 roku oraz "rozvine problemy" takie, jak wyczerpywanie się bogactw naturalnych – rzecz w czasach dzisiejszych dopiero się "rodząca" – wszystko to jest bliższe czasom obecnym, niż facetom biegającym z mieczami świetlnymi. A wszelkie kwestie związane z odniesieniami do lat pięćdziesiątych, czy sześćdziesiątych ubiegłego wieku, wyjaśnić może właśnie ów "retro futurizm", przed którym w moich rozważaniach wcale nie mam zamiaru zamykać drzwi.

Na koniec wstępu jeszcze mała refleksja – przeglądając Biblię Fallouta (jak i jej tłumaczenia na język polski) zauważyłem, że jej autorzy (m.in. Chris

Avellone) zwracają się do fanów serii, aby samodzielnie szukali oni odpowiedzi na dręczące ich wątpliwości. Aby myśleli i nie zamykali się w sztywnych ramach, jakie wyznaczają nam same gry.

Co też mam zamiar zrobić ;-)...

## ZDOBYWANIE I WYTWARZANIE ENERGII

### 1. Ropa naftowa

Gdyby Fallouty działały się w świecie określonym konwencjami gatunku "fantasy" wówczas wszystko byłoby proste, jak autostrada A1. W takich warunkach powszechnym źródłem energii byłoby ognisko oraz inne formy wykorzystanie otwartego ognia. Dodanie do tego motywu związanego z wydobywaniem w kopalniach węgla kamiennego mogłoby być już tylko większą "ekstrawagancją" wśród twórców takich wizji.

Niestety, Falloutom najbliższe jest do czasów nam współczesnych – przedstawiona tam cywilizacja techniczna opiera się na nieśmiertelnych tezach Włodzimierza Lenina, które sparafrazowane głoszą, że "kapitalizm – to gospodarka rynkowa plus energia elektryczna". Lenin nic nie wspomina o ropie naftowej, a to ona jest obecnie – jako "pierwotne" źródło energii czynnikiem, mającym znaczący wpływ na politykę światową. W tym i na wydarzenia w Falloucie, bo już pierwszy wpis do chronologii zdarzeń brzmi jakże nam znajomo:

Rok 2051: W celu zabezpieczenia swoich interesów i dostaw ropy naftowej, Stany Zjednoczone zaczynają wywierać nacisk na Meksyk poprzez stwierdzenie, że brak stabilności politycznej tego kraju oraz zanieczyszczenie powietrza są zagrożeniem dla USA. Nakładają też na Meksyk najróżniejsze sankcje ekonomiczne aby zdestabilizować gospodarkę tego kraju, a następnie

wysyłają do niego swoje jednostki wojskowe, aby utrzymać i dopilnować stałego wydobycia ropy naftowej w rafineriach Meksyku i ich transport za granicę, na północ... oczywiście na rachunek Meksyku.

Będąc bardzo "złośliwymi" zmieniamy słowo Meksyk na Irak i już znajdujemy się w pierwszych latach XXI wieku...

Wracając zaś do ropy naftowej, obecnie służy ona nie tylko do wytwarzania paliw zasilających różnorakie silniki spalinowe. Z ropy naftowej uzyskuje się także smary, czy półprodukty związane z wytwarzaniem leków, czy tworzyw sztucznych. Jednym słowem, znaczenie ropy naftowej w dzisiejszej gospodarce jest wręcz kluczowe, i nie widzę powodów by w uniwersum Fallouta – a co konkretnie przed wydarzeniami znanymi z gry – miało być inaczej.

Opracowanie technologii budowy i eksploatacji sprawnych i wydajnych silników spalinowych było (i, mimo wszystko, nadal jest) główną podwaliną pod naszą cywilizację, zwaną też "zachodnią". Śmiało można to porównać z dokonaniem oswojenia konia, które sprawiło, że szeroko rozumiana cywilizacja indoeuropejska nie skostniała i nie umarła w sobie, tak jak te znane nam z kontynentu amerykańskiego.

### 2. Energia jądrowa

Energia jądrowa, po awarii w elektrowni w Czarnobylu jest "niechcianym dzieckiem" w państwach – umownie je nazywając – rozwiniętych. Szukające tanich sensacji media, nie mając o czym pisać, zawsze mogą "dolożyć" energetyce jądrowej – tak, że nawet pożar kilka kilometrów od elektrowni urasta do rangi wielkiego zagrożenia związanego z jej działaniem.

Niestety, twórcy Falloutów do tego problemu podeszli w sposób – według mnie – mało fraszobliwy. Z jednej strony w grze – która przecież dzieje się po

wojnie atomowej – można natknąć się na efekty szkodliwego promieniowania radioaktywnego. Z drugiej strony, nie pokazano w należyty sposób, że jest jeszcze to „dobre promieniowanie”, które można wykorzystać do produkcji energii.

Wizualizacja działania reaktora w Gecko jest raczej sporym, efekciarskim nagięciem rzeczywistości, niż pokazaniem jak działa prawdziwy reaktor jądrowy. Całość przypomina raczej palenisko, niż cylindryczną puszką pełną wychodzących rur – która, lepiej oddałaby wygląd reaktora jądrowego.

Także i dość pobieżne opisanie – poprzez raport z działania elektrowni jądrowej w Enklawie – dlaczego woda służąca do chłodzenia reaktora zatrzuwa środowisko jest pewnym nadużyciem fabularnym. A koncepcja potencjalnego wybuchu reaktora jako „zwykłej” bomby atomowej, jest już zwyczajnym przegięciem, które „demonizuje” energię jądrową.

Można to wytłumaczyć koncepcją gry, czy jakimś sensownym znalezieniem rozwiązania, jak bohater gry ma zniszczyć tę „siedzibę zła”, jaką jest Enklawa. Bo przecież normalnej bomby atomowej ze sobą tam nie przywiezie. Ale jakiś zgrzyt pozostaje...

### 3. Energia termojądrowa

W świecie Fallouta jest ona panaceum na kłopoty związane z brakiem, przede wszystkim, ropy naftowej. Tym rozwiązaniem jest tzw. technologia mikroogniw termojądrowych. Czyli znane nam ze współczesności wielkie akceleratory cząstek, czy też „tokamaki” zostały zminiaturyzowane do pudełka wielkości dzisiejszego akumulatora samochodowego.

Tą technologię, przykładając do dzisiejszego stanu wiedzy, można by wytłumaczyć słowem, które niecałe dwadzieścia lat temu traktowano tak, jak dziś w Polsce różne „mniejszości” – z pogardą oraz lekceważeniem. Chodzi mianowicie o „zimną fuzję”, której rzekome odkrycie w 1989 rok miało być wielkim przełomem.

Do dziś trwają badania nad tym zjawiskiem, ale na efekty trzeba będzie jeszcze długo poczekać. Być może i do roku 2066, kiedy to, w uniwersum gry, oprócz pojawienia się ogniw termojądrowych, dobiegały ku końcowi prace nad kolejnym „technicznym cudem z Fallouta” - Pancierzem Wspomagającym.

## BRÓŃ I UZBROJENIE

### 1. Pancierz wspomagany

W przypadku tego falloutowego wynalazku, można powiedzieć jedno – już dziś można by zbudować takie urządzenie.

Wszystko rozbija się jednak o dostępność do wysokowydajnego źródła energii. Najlepiej elektrycznej.

Pojawienie się w Falloucie tego wynalazku wynikało z prostej konieczności. Braki w dostępie do ropy naftowej spowodowały, że koncepcja użycia dużej ilości zmechanizowanego sprzętu na polu walki była niemożliwa do zrealizowania. A należy pamiętać, że armia Stanów Zjednoczonych w takich rozwiązaniach się wręcz lubuje (to znaczy są one podstawą doktryny wojennej tego państwa). Rzucić na pozycje wroga maksymalne ilości sprzętu wojskowego – czołgów, bojowych wozów piechoty, transporterów opancerzonych, artylerii samobieżnej. A następnie wesprzeć to wszystko lotnictwem wojsk lądowych – czyli przede wszystkim śmigłowcami. Wszystko to ma sens, gdy można w „nieograniczony” sposób korzystać z dostępu do paliwa (tu polecam książkę „Apokalipsa według Pana Jana” Roberta J. Szmidta – gdzie ten problem, jest jednym z głównych motywów fabularnych tej powieści – i dobrze oddaje sens tych problemów). Gdy jednak nie można rzucić do walki masy jeżdżącego żelastwa, wówczas pozostaje piechota, która – co znamy z przykładu I wojny światowej – masowo ginęła, podczas większych potyczek. Wyposażenie żołnierzy w zabezpieczenie, będące całościową „kamizelką kuloodporną”, radykalnie zmniejsza liczbę ofiar, podczas wykonywania rozmaitych działań wojennych.

Trzeba jednak dodać informację, która być może rozczaruje wszelkich fanów rasowej fantastyki. Otóż, wbrew obiegowym opiniom, falloutowy Pancierz Wspomagany nie jest super-hiper mechanizmem – jaki możemy choćby spotkać w takiej serii jak StarCraft. To lekkie i wytrzymałe „ubranko”, które oprócz kompleksowej ochrony je noszącego (funkcja kamizelki kuloodpornej, maski przeciwgazowej, kombinezonu przeciwichemicznego), pozwala również na zwiększenie fizycznej siły.

### 2. Broń laserowa i plazmowa

Fallout Tactics – czyli kuzyn Fallouta 1/2 – jest wręcz przeglądem współczesnej broni palnej. AK 47, Desert Eagle, Beretta M9FS – to tylko niektóre cuda wywołujące u każdego fana broni miłe skojarzenia. Natomiast pierwsze dwa Fallouty – a zwłaszcza ten z numerem jeden, zaskakują gracza możliwością użycia broni energetycznej. Czyli pistoletami i karabinami – laserowym oraz plazmowym.

Jak można wytłumaczyć pojawianie się takiego rodzaju broni? A mianowicie, taka broń (a zwłaszcza jej wygląd) to efekt zmiksowania wpływów retro z fantastyką. Broń laserowa zawsze kojarzy się wszystkim z dalszą przyszłością, a okrągłe

kształty i lekko archaiczny wygląd to dyskretne nawiązanie do starszych klimatów.

Czy jest jednak możliwe, że taka broń zostanie kiedyś zbudowana? Hmm... Mam laser, będący elementem celownika do pistoletu ASG. Czasem z nudów puszczałam sobie nim „muszki” po ścianie. Przy nakierowaniu promienia na skórę czuć (a może to tylko takie złudzenie?) lekkie ciepło. Mimo posiadania sporej wyobraźni, nie mogę połączyć ze sobą spójnej wiązki światła – jaką jest laser – z jej potencjalnym działaniem przypominającym pociski karabinowe.

Jeśli kiedykolwiek powstała by taka broń, to byłby to chyba duży punktowy nagrzewacz. Tylko co to będzie miało wspólnego z osobistą bronią żołnierzy... Ale kto wie – może kiedyś, dostępna będzie strzelająca broń laserowa, masowo używana np. w sadze Gwiezdnych Wojen.

## POZOSTAŁE FALLOUTOWE „CIEKAWOSTKI”

### 1. Chemikalia i medykamenty

Seria Fallout jest wręcz naszpikowana różnymi „wspomagaczami” ciała i umysłu. Aż dziw, że jeszcze nikt z „tych, co wiedzą lepiej od społeczeństwa” – czyli polityków – nie wziął tego na warsztat.

Wyobrażacie to sobie w telewizji? Sejm, stół za którym siedzą co ważniejsi polityczni luminarze, z tyłu wielkie logo partii. Zabiera głos ten z najbardziej tubalnym głosem i potrząsając trzymanym w górze pudełkiem z Falloutem, głośno mówi o przejawach demoralizacji młodzieży przez tą grę. Potem przebitka i mamy wywiad z trzęsącym się przedstawicielem CD Projektu, który mówi, że nie wie jak to się stało, że to ich firma wydała w Polsce całą serię Fallout. Wszystko zwała na Cenege – w końcu to oni mają wydać trzecią część cyklu. I mówi, że skoro ich firma wydała grę z przygodami Barbie, to nie mają sobie nic do zarzucenia.

No dobra – dość tego dowcipasowania. Jednak porównując „farmakologiczną” zawartość Falloutów z możliwościami naszych polityków, w kontekście wydarzeń ostatniego roku – wszystko wydaje się być możliwe.

Ale, Fallouty to rozrywka dla dorosłych ludzi (minimum 16 lat), którzy potrafią odróżnić rzeczy dozwolone od tych niedozwolonych. Dlatego też twórcy serii postanowili wykazać się większą subtelnością w ukazaniu „wspomagaczy” ciała i umysłu. Gracz ma dyspozycji specyfiki zwiększające siłę, sprawność umysłu, czy zręczność. Niestety – nie ma nic za darmo, gdyż przyjmowanie tych środków, skutkuje pojawieniem się uzależnienia, które może mieć wpływ na dalszą rozgrywkę.

Czy jest możliwe stworzenie takich środków, po których człowiek nabierze więcej siły, lub też jego zdolności manualno-poznawcze wzrosną? Współczesna farmakologia ma nie takie sukcesy i możliwości, a zarazem nadal nie wszystko jest wyjaśnione w kwestii działania ludzkiego ciała – przede wszystkim mózgu. Ja widzę problem gdzie indziej – kto miałby testować te specyfiki? Czyżby miały dostawać je białe myszki, potem małpy, a na końcu człowiek? Oj, chyba coś za bardzo weszliśmy na "mało śmieszne" pole eksperymentów, które z nauką przestają mieć już cokolwiek wspólnego.

Pozostaje jeszcze do omówienia kwestia stimpaków, które natychmiast potrafią wyleczyć, oraz anty-radów, usuwających z organizmu promieniotwórcze pierwiastki. Otóż – czy, będąca pieśnią przyszłości, zaawansowana biotechnologia, połączona z medyczną nanotechnologią w oparciu o genetykę umożliwi szybkie leczenie wszelkich urazów i ran u człowieka? A co z maszynami leczącymi – AutoDocami? Gdzie miejsce na podskórne wszczepy?

Wszelkich "nowinek" technicznych nie da się skutecznie zastosować jeśli sam człowiek nie zostanie do końca poznany. Badania np. nad komórkami macierzystymi są skutecznie hamowane przez sprzeciwy grup wyznaniowych, widzące w takich praktykach zabawę w Boga.

Czyli – z jednej strony mamy chęć całkowitego "wejścia" nauki w ciało człowieka – odarcie go wręcz z, przynanego mu przez religię, "sacrum". Z drugiej zaś są obawy przed zbytними ingerencjami, które przeprowadzane przez chore umysły, mogą doprowadzić do strasznych i groźnych skutków.

Nie mam w tej sprawie sprecyzowanego zdania. Pozostaje mi więc tylko śledzić doniesienia ze świata medycyny i mieć nadzieję, że wszystkie te nowinki – zgodnie ze słowami przyrzeczenia lekarskiego - będą służyć życiu i zdrowiu ludzkiemu.

## 2. Elektronika

Najbardziej smakowity dla siebie kąsek – czyli kwestię elektroniki w Falloucie – postanowiłem zostawić sobie na koniec.

Otóż, według kanonu świata Fallouta, nie został tam wynaleziony mały element elektroniczny zwany tranzystorem. Rzecz prosta i oczywista jak "druć", choć zasada jego działania niekiedy nadal pozostaje nieodgadniona – nawet dla absolwentów studiów elektronicznych ;-).

Według mnie jest to chyba jedna z większych bujd i nielogiczności jaką zawiera fundament falloutowego świata. Pierwszy tranzystor w naszym świecie

został wynaleziony w 1947 roku, ale nie nastąpiło to ot tak – w ciągu jednej chwili. Dlatego, że żadne badania nie trwają miesiąc, czy dwa. Są poprzedzone długimi przygotowaniami, zebraniem materiałów i informacji – także z projektów teoretycznie nie mających związku z celem badań. Czyli można by hipotetycznie stwierdzić, że badania nad tranzystorami sięgają roku 1916, kiedy to Jan Czohrański opublikował metodę "hodowli" monokryształów, dzięki której można było otrzymywać czysty krzem. Co więcej – można by pokusić się o stwierdzenie, że o tranzystorze myślano już od 1908 roku, kiedy została opracowana pierwsza elektronowa lampa wzmacniająca – czyli trioda. Już wtedy, zaczęto się zastanawiać, czy udoskonalając jej konstrukcję, można by także całkowicie z niej zrezygnować zastępując ją czymś innym.

Taka jest natura ludzka i tego już się nie zmieni :-).

Ale co ciekawe, uznaje się, że światy nasze i Fallouta uległy "rozczepieniu" w okolicach roku 1950. Czyli co najmniej od trzech lat "istniała" tam wiedza o tranzystorach. A jeśli nie istniała, to jak wytłumaczyć to, że przez 100 lat wszystko opierało się na lampach? Coś za dużo jest tu fantastyki, która swoim rozmachem przerasta nawet tą z Gwiezdnych Wojen.

Można znaleźć jedno wyjście, które pogodzi bytność istnienia tranzystora w falloutowym świecie. Otóż, w początkowej fazie produkcji tych elementów, z uwagi na pewne trudności technologiczne, stosowane były one jako elementy przełączające. Za wzmacnianie sygnałów nadal odpowiadały lampy. Tak też, przez te wszystkie lata lampa i tranzystor mogły ze sobą dobrze koegzystować, uzupełniając się na różnych polach, a zarazem nie wykluczając. W końcu jeszcze w latach 80-tych ubiegłego wieku, w wielu domostwach popularne były w użyciu lampowe telewizory – także polskiej produkcji. Użytkownik posiadający zapas lamp oraz uzbrojony w grubą książeczkę opisującą za jaką usterkę odpowiada jaka lampa – przy zdjętej obudowie mozolnie wyszukiwał tą, która "nie grzała". Ponowne wyłączenie z sieci – włożenie nowej lampy i już szafa, czyli telewizor gra.

Użycie lamp w układach elektronicznych skutkuje całkowicie inną filozofią budowy urządzeń elektronicznych. Wszystko musi być odpowiednio ciężkie i mocne, aby przenieść ciężar zamontowanych lamp. Do tego musi być odpowiednio przygotowany układ zasilania, którego sercem powinien być transformator z odczepami, zasilającymi m.in. układ żarzenia lamp. Jednym słowem – między bajki można włożyć pomysł o baterijnym zasilaniu lampowych

urządzeń elektronicznych. No chyba, że tą baterią byłoby termojądrowe ogniwo energetyczne...

Choć nie jest to powiedziane wprost (ja nie jestem tego pewny na 120%), to można założyć, że w świecie Fallouta jest używany napęd odrzutowy do samolotów. Dynamiczny rozwój tych silników jaki dokonał się w naszej epoce, był m.in. możliwy poprzez szersze zastosowanie małych i lekkich układów kontrolno-sterujących, opartych na tranzystorach. Np. prosty układ sterująco-przełączający można by skonstruować przy pomocy góra pięciu tranzystorów. Całość miałaby wielkość karteczki z notatnika (jak nie mniejszej), a masa to kilkadziesiąt gram. Podobny układ oparty na lampach to o wiele większe rozmiary i masa, a także duży pobór prądu. W samolotach rzecz wręcz "gardłowa".

Czy zatem świat Fallouta to miejsce bez powszechnej i taniej elektroniki? Uważam, że nie. Wydaje mi się, że sami twórcy popełnili świadomie, bądź nie – pewne niedopatrzenie, a całość pokryli "klimatyczną" warstwą stylu retro future – na który łapie się duża liczba graczy. Jeśli jednak dojdziemy do wniosków, że to, co siedzi za ściankami urządzeń nas nie interesuje, że mogą być to nawet krasnoludki – wówczas być może i trzeba by przyjąć, że np. cechy i własności fizyczne są w świecie Fallouta inne niż w naszym. Odmienne wartości przyspieszenia ziemskiego, inne cechy izolacyjne materiałów, odmienne właściwości przewodzące miedzi itp.

Ale chyba takimi fantastami twórcy tych gier nie byli. Przynajmniej ja tak uważam :-).

## PODSUMOWANIE

Każdy z graczy ma własny pogląd i wyobrażenie na to, z czym przyszło mu się zetknąć, gdy pierwszy raz odpalił jakąkolwiek grę z serii Fallout. Dużym plusem tej serii jest to, że została ona przygotowana tak, aby każdy z graczy miał spore pole manewru w interpretacji tego co zobaczył na ekranie.

To dobrze świadczy o ludziach pracujących przy tych grach – przede wszystkich przy Falloucie 1 i 2 (mimo pewnych roszad w ekipie). Fallout Tactics, choć jest bardziej dosłowny i mniej subtelny – również daje spore pole do popisu tym, którzy chcieli by odnaleźć i połączyć wszystkie tropy.

A mogą one doprowadzić tylko do jednego. Do wniosku, że seria jest kawałem ogromnej i ponadczasowej rozrywki, dla każdego wymagającego gracza komputerowego. Czyli przede wszystkim dla nas! :-). ☼

Squonk



## Holodysk

# Odprawa kwatermistrza #4

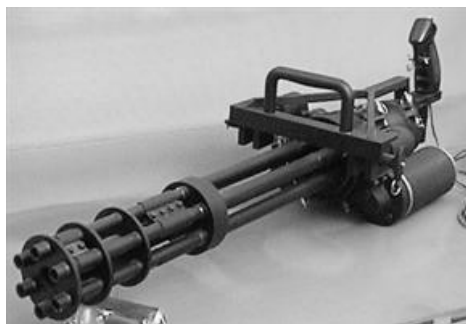
## Minigun – wirująca demolka.

### Spocznij!

No proszę. Bawiliście się już w toku szkolenia niejednym sprzętem i jakoś wszystkim wam udało się wyjść z tego z życiem. Więcej — nawet kończyny macie w komplecie i obyło się bez poważniejszych ran. Kto wie, może nadejdzie dzień, kiedy uznam, że jednak nie takie tępe z was strzały. Ale nie stawiałbym na to zbyt wiele.

Pokazaliście, że nieźle radzicie sobie z karabinkami. Zobaczymy jak wam pójdzie z ciężkim sprzętem. Dziś będziecie zachwycać się moją rozległą wiedzą na temat minigunów, ze szczególnym wskazaniem na model XM 214.

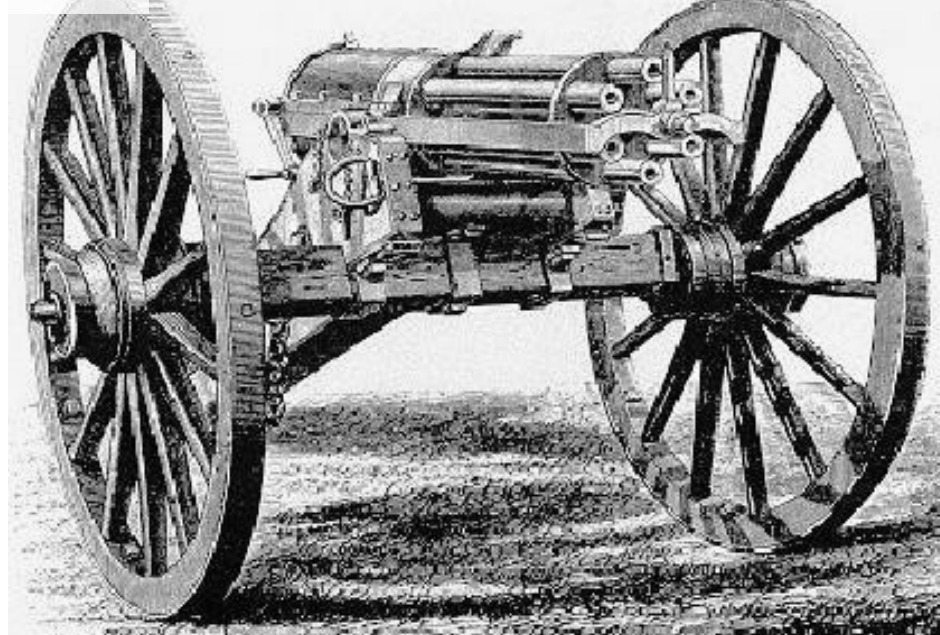
### SLAJD!



To, co tu widzicie, to przenośna maszynka do mielenia mięsa armatniego – General Electric XM 214. Zwą go też „Sześciopakiem GE”.

Paradoksalnie, przyczyny, dla których zbudowano pradžadka tej piekielnej maszyny były poniekąd humanitarne – miały zmniejszyć pobór żołnierzy, a tym samym ilość ofiar. Twórca projektu – dr Richard Jordan Gatling, oglądając rannych i chorych powracających z pól bitewnych wojny secesyjnej stwierdził, że gdyby udało mu się skonstruować broń, która obsługiwana przez jednego żołnierza, wydajnością dorówna setce, armie nie musiałyby być tak liczne i mniej ludzi narażałoby życie i zdrowie. Pomysłowy on może i był, ale niezbyt przewidujący. Strat wojennych ten wynalazek nie zmniejszył, przeciwnie – uruchomił wyścig zbrojeń. Gatling może i chciał dobrze – wyszło, jak zwykle.

### SLAJD!



W roku 1861 powstał sprzęt znany jako Kartaczoznica Gatlinga. Była to pierwsza udana konstrukcja karabinu maszynowego. Wynalazca opracował sprytny system odpalania ładunków z poszczególnych luf połączony z ruchem tych luf, podajnika i zamków, który po niewielkich modyfikacjach funkcjonuje do dziś.

Sześć wysokokalibrowych luf, mechaniczny podajnik i cylinder blokujący były oddzielnymi elementami zamontowanymi na łożu. Każdą z luf wyposażono w oddzielny zamek. W cylindrze blokującym mieścił się mechanizm spustowy i tylne części luf. Maszynę napędzano kręcąc korbką. Naboje z położonego u góry zasobnika wsuwały się pod własnym ciężarem do podajnika. Następnie mechanizm umieszczał je w kolejnych lufach, ryglował zamki, odpalał ładunki i usuwał łuski. Podczas jednego obrotu każda lufa oddawała jeden strzał, co dawało praktyczną szybkostrzelność dochodzącą do 400 strzałów na minutę. Każda lufa miała chwilę na częściowe ostygnięcie, więc sprzęt nie przegrzewał się zbyt szybko. Do obsługi tej ślicznotki potrzeba było czterech żołnierzy.

Mimo rewolucyjnych rozwiązań, ze względu na wady konstrukcyjne, wynalazek Gatlinga nie zdobył uznania armii. Blokowanie pocisków w lufach, problemy z synchronizacją luf z podajnikiem, podatność na zacinać i uszkodzenia samego mechanizmu sprawiły, że choć zakupiono indywidualnie kilkadziesiąt egzemplarzy, sprzęt nigdy nie wszedł do produkcji seryjnej. A niedługo później zdominowały go jednolufowe konstrukcje Maxima, wykorzystujące nowoczesną technikę usuwania łuski za pomocą odrzutu – lżejsze, sprawniejsze i łatwiejsze w obsłudze.

### SLAJD!

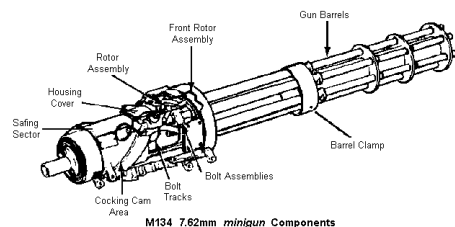


Temat systemu Gatlinga ucił aż do lat 40-tych XX wieku. Po II Wojnie Światowej rozpoczęto w Stanach prace nad uzbrojeniem lotniczym nowej generacji. Szybkie odrzutowce potrzebowały szybkostrzelnej broni pokładowej. Kłopoty z równomiernym obracaniem luf i ich synchronizacją z podajnikiem przestały mieć znaczenie, gdy do zasilania systemu wykorzystano precyzyjne silniki elektryczne. Armia Stanów Zjednoczonych, w ramach Projektu Vulcan, podpisała z koncernem General Electric kontrakt na wykonanie sześciolufowego działka zdolnego wystrzeliwać 6000 pocisków na minutę. Pierwszym seryjnym myśliwcem, który wyposażono w tą zabawkę był, wprowadzony do służby w 1958 roku, Lockheed F-104 Starfighter.

Pierwotnie Vulcany korzystały z rozsypnych taśm amunicyjnych. Okazało się jednak, że wyrzucane ogniwa taśm stanowiły zagrożenie dla myśliwców. Wprowadzono więc system beztasmowy, wyposażony w specjalny bęben i prowadnice pocisków.

Konstrukcja Gatlinga nareszcie zyskała należne uznanie. Potężna masa i rozmiary Vulcana ograniczały jednak zakres jego zastosowań. Problemem był też długi czas rozpędzania i stosunkowo mały kaliber (20mm).

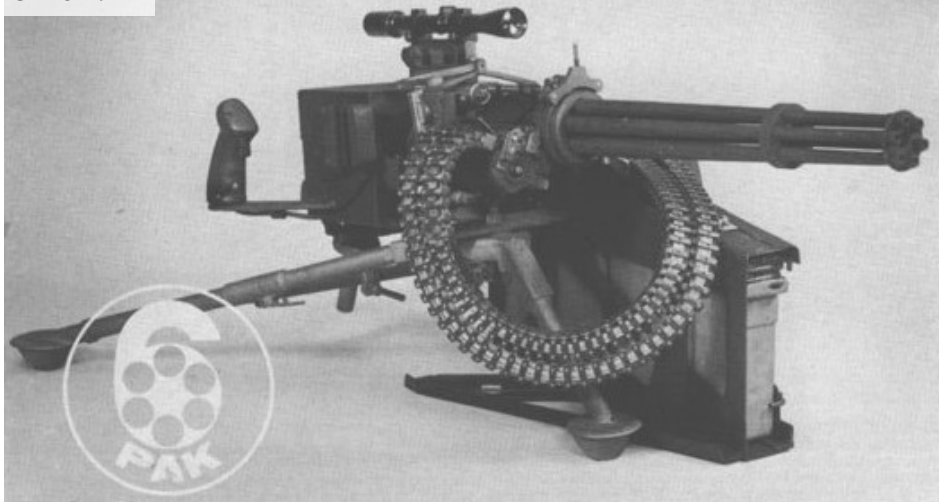
## SLAJD!



Wybuch wojny w Wietnamie skłonił konstruktorów do rozpatrzenia nowych zastosowań systemu dr Gatlinga. Podstawowym środkiem transportu były tam helikoptery, które podczas lądowania były wrażliwe na ataki bronią małokalibrową i ręcznymi wyrzutniami. Będąc standardowym wyposażeniem jednolufowe karabiny maszynowe, przy długich seriach miały tendencję do przegrzewania się i zacinania.

Aby zwiększyć siłę ognia śmigłowców, na bazie Vulcana stworzono mniejszą wersję – M134. Kaliber zmniejszono do standardowego, natowskiego 7.62 x 51 mm, masę zaś do 20 kg – bez amunicji. Szybkostrzelność młodszego brata Vulcana sięgała 4000 pocisków na minutę. W M134 wyposażano m.in. śmigłowce AH-1 Cobra i UH-1 Huey.

## SLAJD!



Sukcesy M134 skłoniły wojskowych jajołowych do rozważenia koncepcji osobistego miniguna. 134-kę zmniejszono jeszcze bardziej, kaliber przeskalowano na 5.56 x 45 mm i tak powstał XM214. Szybko okazało się jednak, że takie wykorzystanie miniguna było mało realne. Karabin waży ok. 12 kg. Plecak z 1000 naboju – tyle samo. Jeśli dodać do tego masę baterii, otrzymujemy blisko 50 kg obciążenia. Wisienką na torcie jest potężny odrzut, który przy ciągłym ogniu jest w stanie obrócić przeciętnego żołnierza w miejscu.

Koniec końców, po przetestowaniu partii prototypów, projekt zarzucono. Teraz jednak mamy nieco bardziej kompaktowe źródła zasilania, co daje zupełnie nowe możliwości na tym polu.

Ale zanim zabierzecie się za strzelanie, powtórzę tak, żeby dotarło też do tych, którzy za ciekawsze od wykładu uznali swoje paznokcie – jak to cudo działa. XM214 jest wielolufowym karabinem maszynowym zasilanym zewnątrz przy pomocy silnika elektrycznego. Naboje podawane są przy pomocy taśmy rozsypnej. Obrót luf wyposażonych w niezależne zamki umożliwia jednocześnie ładowanie, odpalanie pocisków i usuwanie łusek. Proces przebiega w ten sposób, że gdy z najwyższej położonej lufy wystrzeliwany jest pocisk, trzy kolejne są w różnych fazach ładowania, a z dwóch wyrzucane są łuski i wentylowany gaz powstały po wystrzeleniu.

## SLAJD!



A teraz, dla miłośników matematyki, czyli tych, co do dwudziestu umieją policzyć bez palców – cyferki. Masa karabinu to ok. 12,25 kg. Szybkostrzelność regulowana – od 400 do 4000 pocisków na minutę. Zasięg skuteczny – ok. 400m. XM214 używa pocisków kaliber 5,56 x 45 mm. Długość całości to 1,04 m, z czego na zespół luf przypada 68 cm. Pojemność magazynka liczy się tu w plecakach.

Dobra, a teraz... o, ty żołnierzu nie wyglądasz na wymoczkę. Weź sprzęt, wyjdź na rubież otwarcia ognia i nie krępuj się. Wykonać!

Ech... podnieście go... A teraz zrób to samo, ale po zamontowaniu karabinu na tym podeście, który masz po prawej...

Tępe strzały...

kpr. Wolvson

W tekście wykorzystano artykuły i zdjęcia z wikipedia.org: [www.kitsune.addr.com](http://www.kitsune.addr.com), [www.montysminiguns.com](http://www.montysminiguns.com), [www.valhalla.pl](http://www.valhalla.pl), [www.epicycle.org.uk](http://www.epicycle.org.uk), [www.tri.army.mil](http://www.tri.army.mil)

## ASG INFO:

Dostępna jest w sprzedaży limitowana edycja repliki M134. To ważące 16 kg, wykonane w całości z metalu maleństwo o mocy 250 FPS i pojemności magazynka 1300 kulek, zasilane jest bateriami 12 V i kosztuje „jedyne” \$4.180. Więcej informacji pod adresem: [www.redwolfairsoft.com](http://www.redwolfairsoft.com). ☺



Wolv

## Holodysk

## Sonda...

W ramach urozmaicenia zina i zacieśnienia relacji redakcja-czytelnik przeprowadziliśmy wśród redaktorów postapokaliptyczną sondę. Zachęcamy do komentowania i zgłaszania własnych pomysłów na kolejne pytania.

### CO SĄDZISZ O PROJEKCIE BETHESDY? JAKI BĘDZIE FALLOUT 3?

**Wolv:** Wbrew licznym malkontentom, trzymam kciuki za Bethesdę. Jeśli uda im się połączyć swobodę gier z cyklu The Elder Scroll z elementami znanymi z poprzednich części Falloutów i nie zatracić klimatu tej serii, szykuje się prawdziwy hit. A jeśli gra będzie tylko niezła i tak będę zadowolony, że wyszedł kolejny tytuł postapo. Totalna kłapa jest mało prawdopodobna – Bethesda to doświadczony zespół.

**Eden:** Grałem mniej lub bardziej namiętnie we wszystkie Elder Scrollsy Bethesdy, więc jakimś kredytem zaufania mam. Obawiam się jednak skłonności tej firmy do robienia liftingu grom fabularnym. Czarny scenariusz jest taki, że F3 będzie grą rodzinną, uproszczoną tak, by KAŻDY mógł w nią zagrać, grzeczną i trochę bezpłciową jak Oblivion, a bronić się będzie przede wszystkim grafiką i wizualnym bogactwem świata (opublikowane pustynne widoczki z F3 wyglądają świetnie). W Oblivionie nie było odczuwalnych konsekwencji wyborów, zabrakło alternatywy. I jeszcze walka – nie wyobrażam sobie, jak oni to rozwiążą, żeby w 3d zrobić choćby w połowie tak dobry system (trafienia selektywne i walka turowa!) jak w Falloutach... Nie jestem optymistą, ale czekam z niecierpliwością na F3.

**Kamilos:** Z każdym dniem wiadomo już coraz więcej na temat tej megaprodukcji, która może okazać się tylko odgrzanym Oblivionem z nowym pakietem grafik i łatek. Wydaje mi się, że Bethesda z góry bierze sytuację za wygraną (renoma F1 i F2) i skupia się przeważnie na reklamie i 'sprzedaży' gry która jeszcze nie powstała. Moim zdaniem to będzie przeciętny produkt, ale poczekajmy na więcej informacji.

**Czechu:** To, czy Fallout 3 powstanie zależy tylko i wyłącznie od zapалу twórców i zapewne ekspertów dokonanych przez ekonomistów, obliczających czy będzie się jeszcze opłacało wskrzeszać strasznie

rozbudzone długim wyczekiwaniem nadzieje Falloutomaniaków. Wcześniej, czy później kolejna część zostanie wypuszczona na światło dzienne, ale jej sukces jest naprawdę uwarunkowany tyloma czynnikami, że wszystko co bym napisał będzie jedynie wróżeniem z fusów. Wprawdzie nie obserwuję dość bacznie tego, co się dzieje na dzisiejszym rynku gier komputerowych, ale coś mi mówi, że jeżeli będzie to „dzisiejsza” gra to przez nas zostanie potępiona, a przez nowych graczy z czasem zapomniana i przejdzie bez większego echa. Czekać warto, ale czy robić sobie nadzieje...

**Święty:** Na razie nie oceniam gry, która jeszcze nie istnieje, jedynie czekam na rezultaty jakie przyniesie premiera. Nie wierzę jedynie, że FO3 może zaliczyć całkowitą klapę – Bethesda robi gry nie od dziś. Trzymam za FO3 kciuki.

**Squonk:** Swoje zdanie na temat Bethesdy mogę opierać tylko na doniesieniach i informacjach prasowych związanych z produkcją Fallouta 3. A także – ale to już w mniejszym stopniu – na opiniach innych graczy i fanów, którzy mieli okazję zetknąć się innymi produktami Bethesdy. Jest ono bardzo sceptyczne – oparte na smutnym spostrzeżeniu, że Bethesda chce zrobić produkt dla przysłowiowego "amerykańskiego nastolatka". Wszelkie kwestie w grze związane z podejmowaniem poważnych wyborów moralnych, zostaną przykryte poprawnością polityczną – okraszona dosadnym pokazywaniem scen śmierci przeciwników. Bo to – jak dobrze wiemy w Stanach nie wzbudza oburzenia. Co innego kawałek nagiego ciała... Fallout 3 być może będzie dobrą grą – ale ze swoimi poprzednikami nie będzie miał już wiele wspólnego. I to nie przez inną nowoczesną oprawę graficzną – ale przez upartą chęć ludzi z Bethesdy by "zrobić rewolucję". A jak wiadomo, rewolucja z czasem zjada własne dzieci...

### KTÓRY MOMENT W GRZE (FALLOUT LUB FALLOUT 2) ZROBIŁ NA TOBIE NAJWIĘKSZE WRAŻENIE, ZOSTAWIŁ TRWAŁY ŚLAD W PAMIĘCI?

**Wolv:** W F1 eksplozja katedry i Master. Choć ten drugi później. Zabawne, ale, gdy grałem pierwszy raz, nawet nie dotarłem

do Mastera. Odpaliłem bombę w podziemiach katedry i uciekłem na powierzchnię. W F2 największe wrażenie zrobiło na mnie New Reno – jego dekadencja, różnorodność i ogrom możliwości, jakie ma tam gracz. A najbardziej rozbawił mnie Sarge. Jest zresztą lekką inspiracją dla reaktorowej postaci kpr. Wolvsona.

**Eden:** Kiedy po raz pierwszy uruchomiłem F1, byłem w szoku. Minęło już 10 lat, znam większość PC-towych gier jakie się ukazały w Polsce, i okazuje się, że do tej pory NIKT nie zrobił lepszego intra. Jasne, że graficznie to już antyk – rozczulające małe okienko, niska rozdzielczość... Ale konceptualnie – jak na razie – niepokonane. Scena "patriotycznej", wojskowej egzekucji ilustrowana na zasadzie kontrapunktu piosenką miłosną z lat 40-tych. Żeby wpaść na coś takiego, nie wystarczy być programistą-rzemieślnikiem, trzeba mieć też duszę artysty. Druga rzecz: genialna postać Mastera. Aksamitny, prawie ekstacytyczny głos kobiecy szepczący "join" na przemian z mechanicznym, ostrym jak cięcie noża "die!" – oba zakłęte w jednym cielem... Klękajcie narody przed osobą, która tak to wymyśliła. No i konsekwencja końcowego wyboru: kiedy przeszedłem na "ciemną stronę mocy", poczułem autentyczne wyrzuty sumienia, że sprzedałem ludzkość!

**Kamilos:** Mocne wrażenie zrobiło na mnie intro z F1. To było coś nowego i nieoczekiwanego. Do tego budziło w człowieku chorą ciekawość tajemniczego świata wizji postapokaliptycznej. W grze było tylko coraz lepiej. Można powiedzieć, że wchłonęła mnie ona swoim całokształtem. Później ukazała się dobra kontynuacja i odżyły stare emocje...

**Czechu:** Chyba każdemu największy ślad w psychice pozostawiają zawsze początki gry. Potem człowiek trochę obojętnieje na to co widzi i mimo, że każdy z nas pamięta dreszczyk emocji gdy się dostał na Enklawę to jednak nie jest już to samo. Swoją przygodę z serią zaczynałem od Fallout'a 2, więc miejsce którym wskaże jest The Den. Nie wiem dlaczego tak jest, ale gdy ktoś mówi Fallout, ja mam przed oczami to właśnie miejsce. Krzążący się ludzie, wojny gangów, cmentarz z ciekawymi wykopaliskami, samochód do zdobycia. W tym miejscu chyba przygoda zaczyna się na dobre i chyba stąd mój sentyment.

**Święty:** Zacząłem od FO2. Sam początek, wioska, spalona słońcem pustynia i ta niesamowita muzyka w Arroyo. Później Klamath, pierwsze "prawdziwe" miasteczko. Zapada noc, wszyscy zbierają się w barze, a my popijając Nuka-colę słuchamy opowieści o dziwnych błyskach i odgłosach dobiegających z kanionu. Kolejnym miastem które zrobiło na mnie

wrażenie to New Reno. Wow! Światła, ludzie, kasyna, toż to prawdziwa gangsterska metropolia! Jedna z najbardziej klimatycznych lokacji w historii gier komputerowych. Zdecydowanie to początek FO2 robi wrażenie....

**Squonk:** O tym, że jest taka gra jak Fallout słyszałem już w 1997 roku. Tytuł wtedy nie zainteresował mnie. Dopiero czytając kompendia gier Secret Serwisu, a przede wszystkim doskonałą recenzję samego Jacka Piekary (Gambler 4/98) zaświtało mi, że to może być "to". Grę zdobyłem pod koniec 2000 roku, kupując wycofany ze sprzedaży numer czasopisma CD Action, do którego został dołączony Fallout 2. Kiedy w końcu postanowiłem ją zainstalować, nie spodziewałem się cudów. Fanfarowa muzyka, animowane logo – rzecz jakich tysiące w każdych grach. Potem leniwe akordy pianina, znajomy głos Louisa Armstronga i moje coraz większe zdumienie, kolejne obrazki. I ten "okropny" motyw z żołnierzami Enklawy... Takich rzeczy nie widziałem w dotychczasowych grach, nad którymi "pracowałem". Tam byli, rycerze, ufole, smoki – rzadko człowiek. Grając w Fallouta mogłem sprawdzić, co to znaczy nim być. No i muzyka, która towarzyszy rozgrywce – pierwszych wrażeń z nią związanych nie zapomina się nigdy.

## CO SĄDZISZ O POWSTAJĄCYCH W POLSCIE GRACH POSTAPOKALIPTYCZNYCH. CZY WG CIEBIE MAJĄ SZANSĘ ZOSTAĆ UKOŃCZONE I WYDANE?

**Wolv:** Jak najbardziej. Wszystko zależy od zapału i wytrwałości ich twórców, ale szansę, ostatnio szczególnie w przypadku projektu Afterfall, są całkiem realne.

**Eden:** Fakt, że takie projekty powstają w Polsce jest niesamowity. Zbiera się grupa zapalców i chcą zrobić coś fajnego, zainspirowani Falloutem. Widziałem skryny, koncept artu, a nawet komiks... Wszystko to prezentuje się conajmniej zachęcająco. Natomiast szansę tych projektów na przerodzenie się w produkt finalny, grę, oceniam jako nieduże. Uważam, że grupa ludzi, którzy na co dzień zajmują się czymś innym (szkoła/studia/praca) i komunikują się ze sobą tylko na odległość, ma nikłe szanse na stworzenie czegoś tak złożonego jak gra. Może nieco bardziej wierzę w Afterfalla. Chociaż oczywiście będę się cieszył, jak obie gry powstaną i życzę twórcom, żeby się powiodło. Jak już zrobią coś solidnego (nie gorszego niż The Fall), to nie powinno być problemów z wydaniem.

**Kamilos:** Wszystkie większe projekty (Afterfall, Wasted, New Dawn) mają

szansę na ukończenie i wydanie. Myślę tak, ponieważ wokół nich pracują znakomici i zaangażowani ludzie, którzy robią to głównie dla radochy i samospelnienia.

**Czechu:** Szansę są zawsze. Gorzej bywa z możliwościami, których niestety wielu zespołom brakuje. Z dość pozytywnej strony prezentuje się Afterfall. Jeżeli chodzi o PR, to niejedna profesjonalna produkcja mogła by im pozazdrościć fanów, którzy z każdym dniem śledzą postępy jakie czynione są nad grą. Taki doping na pewno nie pozwoli chłopakom poddać się zbyt szybko. Jednak przedłużający się czas produkcji również nie wpływa zbyt pozytywnie na końcowy efekt. Z tego, co pamiętam obiecano jakąś mini grę na silniku użytym w Afterfall... ja ją chyba przegapiłem. Na temat innych projektów się nie wypowiadam, bo nie wypada kopać leżącego.

**Święty:** Może. Pewnie tak. Kiedyś. Ale w chwili obecnej to jest czekanie jak na DNF. Niestety, już dawno minęły czasy, gdy ludzie każdego dnia wchodzili na strony Burżuazji, czy FW, by sprawdzić co nowego się pojawiło...

**Squonk:** Do fanowskich projektów mam ambiwalentne odczucia. Z jednej strony – zwłaszcza po lekturze archiwów Trzynastego Schronu – widzę, ile projektów szumnie powstawało, a potem w ciszy kończyło swój byt. Z drugiej strony, bardzo mnie cieszy i trzymam kciuki za jakiegokolwiek "dzieło", które zostaje rozpoczęte i z sensem jest kontynuowane. Wydaje mi się, że obydwa projekty mają już za sobą "choroby wieku dziecięcego". Nie wiem czy ich twórcy podolają trudnościom związanym z produkcją – w końcu to ludzie, mający także i inne zajęcia w życiu. Uważam, więc że najlepiej w tym przypadku mieć w sobie cichy entuzjazm, trzymać za obie ekipy kciuki.

No i w miarę swoich możliwości je wspierać. Choćby przez głoszenie wszem i wobec, że takie inicjatywy mają sens. A co z nich ostatecznie się narodzi – to oceni się już po końcowych efektach.

## GDYBYŚ MIAŁ/MIAŁA MOŻLIWOŚĆ SPROWADZENIA DO REALNEGO ŚWIATA KTÓREJŚ POSTACI Z FALLOUTA 1 LUB 2, KTO BY TO BYŁ?

**Wolv:** MASTERA! Nie! TAK! Nie! TAK! ;) A poważniej – Harolda i Marcusa. Pierwszego za sympatyczny sposób bycia i poczucie humoru, drugiego za spokój i opanowanie. Sarge'a nie ma potrzeby sprowadzać do naszego świata. Jest ich wystarczająco wielu. :)

**Eden:** Vic – do którego zawsze miałem słabość, bo przeczy stereotypom

mieśniaka z giwerą. Tandi (wersja nastoletnia) – bo ją zapamiętałem jako ciekawą postać kobiecą (ma b. ciepły głos)... Harolda, bo jest przesympatyczny i ma poczucie humoru... Dokooptować do tego Myrona z jego znajomością chemii i mamy imprezowy dream team.

**Kamilos:** Dogmeat – naprawdę przywiązałem się to tego zwierzaka. Był to najwierniejszy i najukochańszy kompan podróży, który nigdy mnie nie zawiódł w trudnych chwilach.

**Czechu:** Zdecydowanie byłaby to Tandi. Ktoś tak oddany jednemu miejscu i pracujący tyle lat na jego dobro bardzo przydałby się współczesnemu światu. A z której części Fallouta chciałbym aby ta Tandi pochodziła – przyznam się szczerze, że mam pewne wątpliwości.

**Święty:** Mózg. Zawsze miałem słabość do gadających szczurów pragnących władzy nad światem. A tak serio – po prostu lubię niekonwencjonalne postacie.

**Squonk:** Już prędzej sam bym się wybrał na "wakacje" do świata Fallouta. Pokreślił się po Pustkowiach Kalifornii, poczuł powiew słonej bryzy na zachodnim wybrzeżu, pogłaskał po grzbiecie brahmina... ;) Bohaterom z Fallouta 1/2 oszczędziłbym życia w naszym kraju i świecie...

## CZY JEST JAKIŚ FILM ALBO POWIEŚĆ POSTAPOKALIPTYCZNA, KTÓRĄ CHCIAŁBYŚ GORĄCO POLECIEĆ CZYTELNIKOM R.? A JAKIEGO FILMU LUB POWIEŚCI NIE POWINNI POD ŻADNYM POZOREM CZYTAĆ, OGLĄDAĆ?

**Wolv:** Zdecydowanie warto poznać "Głowę Kasandry". Klasyka postapo. Świetnie skonstruowana, klimatyczna powieść. W dodatku rodzimego autora. Grzech nie znać. Czy czegoś bym szczególnie nie polecał? W tej chwili nic nie przychodzi mi do głowy.

**Eden:** Jeśli chodzi o lektury, to w pełni zgadzam się z Wolvem. Głowa Kasandry – to jest Zajdel Zajdli i Nebula Nebul jeśli chodzi o postapokaliptyczne klimaty. Oczywiście, są jeszcze świetne "Tryfidy" Wyndhama, "Kantyczka" Millera, "Przedświt" Chelsea Q. Yarbro i parę nie mniej słynnych, a warty przeczytania dzieł wybitnych autorów s-f. Jednak spośród nich wszystkich chyba tylko Barańskiemu udaje się trudna sztuka znokautowania czytelnika "w ostatniej sekundzie ostatniej rundy".



Z filmów polecam mało znane, a postapokaliptyczne wybitne dzieło Piotra Szulkina "Obi-oba, koniec cywilizacji" (oraz jego inne obrazy sf), natomiast tym, którzy chcą poczuć smak prawdziwego zwycięstwa – "Krew bohaterów" („Blood of Heroes” aka „Salute of the Jugger”) Davida Peoplesa. Odradzam "Wysłannika przyszłości" i "Wodny świat" – filmy rodzinne pozbawione realizmu i oryginalności.

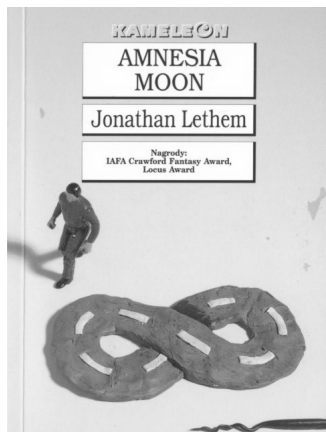
**Kamilos:** Z literatury polecam opowiadania Janusza A. Zajdla, jak również jego powieść "Cylinder van Troffa" – dla mnie to klasyk. Prócz tego ostatnio namiętnie czytam mniejsze i większe dzieła rosyjskich autorów np. Strugackich czy Aleksandra Grina. Z filmów na pewno warto zobaczyć kilka starszych produkcji takich jak "Nazajutrz", "Stalker" czy "Ucieczka z NY". Polecam także serial "Jeremiah" ukazujący dobrze znany nam świat wyniszczenia cywilizacyjnego. Zniechęcać do niczego nie będę, niech każdy oceni to co przeczyta.

**Czechu:** Przyznaje się bez bicia, że tego typu rady to mnie by się prędzej przydały, dlatego pozwolę sobie nie odpowiadać na to pytanie.

**Święty:** Nie czytam książek w tej tematyce. Mimo wszystko ostatnio trafiła mi się "Operacja Dzień Wskrzeszenia" Pilipiuka. Nie jest to powieść stricte post-apo, ale dzieje się w tych realiach. Bardzo wciągająca, lekka książka przygodowo-fantastyczna. A co do filmów, to w tej kwestii niewiele się zmieniło od paru ładnych lat, więc szkoda powtarzać tego co i tak już wszyscy wiedzą.

**Squonk:** Z książek "postapokaliptycznych" polecam przede wszystkim "Apokalipsę według Pana Jana" Roberta J. Szmida. Z książek "przed postapokaliptycznych" (czyli opisujących wydarzenia przed nadchodzącą "burzą dziejową") warto przeczytać trzy tytuły: "Wrzesień" Tomasza Pacyńskiego, "Przenajświętsza Rzeczpospolita" Jacka Piekary oraz "IV Rzeczpospolita" Grzegorza Mathei. Wszystkie te tytuły łączy jedna rzecz – Polska – czy tego chcemy czy nie – nasza ojczyzna. W oczach ich autorów widzi swoje wielkie odbicie. Wielkość ta wynika z siły narodu, który nigdy nie miał szczęścia do elit nim rządzących. A ojczyzna z reguły nie daje nic – ona się lubi tylko przeglądać w czyichś oczach... Godna polecenia jest cała twórczość Janusza A. Zajdla – gdyby nie jego przedwczesna śmierć, to kto wie jak dziś do literatury fantastycznej odnosiło by się całe polskie środowisko literackie – uważające za równego sobie tylko Stanisława Lema. No i "Katastrofa" Macieja Kuczyńskiego – to od niej się wszystko zaczęło ;-). ☹

## miniRecenzje...



**Tytuł:** „Amnesia Moon – Film drogi”  
**Oryginalny:** „Amnesia Moon”  
**Autor:** Jonathan Lethem  
**Stron:** 224

### Z okładki:

„Przerażający i śmieszny... olśniewający debiut”, napisał „Newsweek” o pierwszej książce Jonathana Lethema – „Pistolet z pozytywką”. Teraz ten wspaniały młody autor prowadzi nas przez drugą swoją powieść, zanurzając się w dziwnie znajomą, choć jednocześnie wyraźnie obcą, fragmentaryczną przyszłość, która przypomni czytelnikom dzikie światy nieżyjącego wielkiego Philipa K. Dicka.

Od czasu wojny i bombardowań Hatfork w stanie Wyoming jest chorym miastem, zaludnionym przez mutantów i innych dziwaków. Chaos – czy to naprawdę jego imię? – mieszka w kabinie projekcyjnej opuszczonego Multiplexu, starając się wymazać swoją teraźniejszość, niezdolny do pamiętania przeszłości. Miejscowy tyran Kellogg, objawia mu na pustyni, że bomby nigdy nie spadły. Prawda jest trochę bardziej skomplikowana.

Czy tylko trochę? Z porośniętą sierścią dziewczynką imieniem Melinda, Chaos wyrusza na poszukiwanie prawdy, kierując się pustą autostradą na zachodni kraniec Amerykańskiego Koszmaru. Jego pogoń za utraconą tożsamością i skradzioną miłością popycha wędrowców głęboko w tajemniczy kalejdoskop potrzaskanych rzeczywistości.

Jeżeli kiedykolwiek powstała powieść, w której Mad Max mógłby spotkać Czarnoksiężnika z Oz, to jest nią „Amnesia Moon”.

### Od Bio:

Książka nie należy do łatwych w odbiorze. Rzeczywistość miesza się tu ze snem. Właściwie czasami trudno ocenić, czy w danym momencie akcja toczy się na jawie czy w chorej wyobraźni bohatera. Nie jest też powiedziane wprost, że całą tę sytuację spowodowała bomba atomowa, chociaż wszystko wskazuje na to, że tak właśnie mogło być.

Chaos – występujący również pod imionami Moon i Everett – błąka się po świecie, czy też raczej tym co pozostało ze Stanów Zjednoczonych, trafiając w różne mniej, lub bardziej dziwne miejsca. Choć raczej bardziej.

Trafia przykładowo na działający w pewnym miasteczku McDonald's, w którym rolę obsługi przejęli dzieciaki, dla których regulamin lokalu jest swoistą biblią. Sami wynędniali, niedożywieni – ledwo żyją, ale przepisy nie pozwalają im tknąć ogromnych zapasów zamrożonego żarcia. W kolejnym miasteczku rządzący nakazują ludziom przeprowadzać się z domu do domu, dwa razy w tygodniu (prawdopodobnie żeby ich czymś zająć). Funkcjonuje tu też Komisja ds. Szczęścia – każdy MUSI być szczęśliwy. Dokładając do tego smaczki typu „Butelkowana zupa Siostry Earskin” (cyt. „wodnisty bulion z przerażającymi kawałkami jakiegoś zwierzęcia, które padło tego poranka”) czy robot-teleewangelista, naprawdę niełatwo jest się rozeznąć w tej pokręconej rzeczywistości. Mimo to czyta się całkiem nieźle.

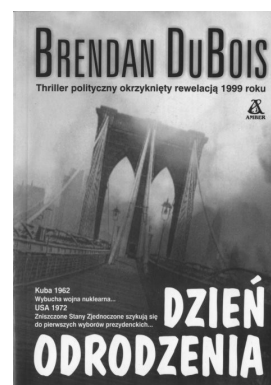
### Subiektywna ocena ogólna



Z ciekawostek – powieść na język polski przetłumaczył Mirosław Piotr Jabłoński, autor m.in. powieści „Schron”, o której być może napiszę w którymś z kolejnych numerów Reaktora. :)

Natomiast „PICTURE FACTORY” wytwórnia filmowa założona m.in. przez Davida Lyncha, miała w swoich planach nakręcenie filmu na podstawie powieści „Amnesia Moon”. Reżyserem miał być Tim Hunter (m.in. kilka odcinków „Twin Peaks”), a producentem wykonawczym sam Lynch. Prawdopodobnie projekt został porzucony lub zawieszony, choć obecność tytułu w dziale „In the works” daje jeszcze jakąś nikłą nadzieję, że realizacja filmu dojdzie do skutku. ☹

### Bio\_Hazard



**Tytuł:** "Dzień Odrodzenia"  
**Oryginalny:** "Resurrection Day"  
**Autor:** Brendan DuBois  
**Stron:** 382

### Z okładki:

Brendan DuBois zasłynął jako autor powieści sensacyjnych i opowiadań. Otrzymał Shamus Award. Był trzykrotnie nominowany do nagrody Edgara Poe. Porównywana z

„Fatherland” Roberta Harrisa powieść „Dzień Odrodzenia” przyniosła mu międzynarodowe uznanie. Inteligentny, zaskakujący i przerażający prawdopodobny thriller z gatunku political fiction, określanego jako „co by było, gdyby...”, jest wspaniałym przykładem wyobraźni pisarza, sugestywnie odmalowującego wydarzenia historii alternatywnej.

Rok 1972. Dziesięć lat po wojnie nuklearnej, która wybuchła w wyniku kryzysu kubańskiego. Związek Radziecki został zniszczony. Stany Zjednoczone przestały być mocarstwem. Dziennikarz z Bostonu prowadzi śledztwo w sprawie tajemniczych zgonów wysokich urzędników przedwojennej administracji Kennedy'ego. Przypadkowo wpada na trop szokującego dokumentu. Lecz świat nie może poznać prawdziwej przyczyny wojny...

### Od Bio:

Pod wojskowymi rządami panuje wszechobecna cenzura. A wpływy i apetyty Wielkiej Brytanii (teraz wielkiego mocarstwa) na zniszczone, powoli odradzające się Stany Zjednoczone, są coraz większe. Co więcej wydaje się, że niektórzy amerykańscy wojskowi coś planują wspólnie z brytyjskim „sojusznikiem”. Zbliżają się pierwsze powojenne wybory prezydenckie... W tym wszystkim próbuje odnaleźć się bostoński dziennikarz Carl Landry. Wpada na trop pewnej zagadki, a w miarę postępów w prowadzonym przez siebie śledztwie – zaczyna wyłaniać się szczegółowy obraz wydarzeń z ostatniej wojny.

Faktycznie książka do około połowy przypomina „Fatherland”. Szczerze mówiąc byłem nawet już lekko znudzony lekturą. Ale autor powoli buduje akcję – wciąga czytelnika w fabułę i warto „przemęczyć” tą pierwszą część książki, bo od połowy zaczyna się robić ciekawiej. Nie jest to może typowy klimat falloutowo-postnuklearny, ale czyta się prawie z zapartym tchem ;). Mamy tu Zamkniętą Strefę (tzw. SZ) otoczoną płotem z drutu kolczastego, chronionym dodatkowo przez wojsko; zbombardowany Nowy York; ludzi żyjących w ukryciu na terenie zniszczonego Mannhatanu; system komunikacji podziemnymi tunelami w SZ i radzieckiego pilota wojskowego jako (współ)burmistrza jednego z miast w SZ.

I gdyby nie lekko przynudzająca i „zgąpiona” z „Fatherlandu” pierwsza połowa książki, byłoby więcej, a tak...

### Subiektywna ocena ogólna



Brendan DuBois w 2001 roku – 2 lata po napisaniu „Dnia Odrodzenia” – wydał kolejną powieść z nurtu „co by było gdyby...”. Książka nosi tytuł „Six Days” – do tej pory jednak nie została wydana w języku polskim. Tekst z okładki (tłumaczenie by Woly):

„W niedalekiej przyszłości amerykańska ekonomia jest w strzępach, globalne ocieplenie rujnuje przemysł rolny, Stany były główną przyczyną wojny nuklearnej między Indiami i Pakistanem i Wujek Sam stał się pariasem świata. Pośród tego chaosu Drew – były członek oddziału specjalnego, stara się ułożyć sobie życie jako fotograf i podczas weekendu w Apallachach

próbuje zebrać odwagę by oświadczyć się swej kochance – Sheili. Podczas burzy szukają schronienia w schronie wojskowym, lecz Drew szybko orientuje się, że znajdują się w ściśle tajnym obiekcie i wyciąga Sheilę na zewnątrz. Jest już jednak za późno – ich wejście zostało zarejestrowane i w krótkim czasie duży oddział wyrusza by ich schwytąć. Używając wszystkich umiejętności zdobytych podczas służby, Drew jest w stanie utrzymać się o krok przed pościgiem. Później jednak, zdesperowani z głodu i pragnienia, popełniają głupi błąd i Drew zostaje schwytany. Stając twarzą w twarz z przesłuchującym orientuje się, że nie jest więźniem rządu, ale grupy planującej przewrót, a po połączeniu tej wiedzy z tym, co widział w schronie, wie już, jakiej broni zamierzają oni użyć by osiągnąć swe cele – broni, która zniszczy dużo więcej niż tylko rząd amerykański. ☹

### Bio\_Hazard



**Tytuł:** Cylinder van Troffa  
**Autor:** Janusz Andrzej Zajdel  
**Rok wydania:** 1980  
**Stron:** 190

### O autorze:

Janusz A. Zajdel (1938-1984) jeden z najlepszych i najważniejszych polskich pisarzy science-fiction wprowadził i rozwinął w Polsce gałąź fantastyki nazywaną potocznie socjologiczną. W swych opowiadaniach, powieściach i artykułach poruszał często problemy zagrożeń dla ludzkości oraz płynących ze strony ludzkości. Jego teksty mają zwykle charakter ostrzegawczy i pouczający traktując o tym „co by było gdyby”, co oznacza również publikacje w klimatach postapokaliptycznych. To co stanowi o wysokim poziomie twórczości Zajdla to nie tylko niebanalna wyobraźnia i nieprzeciętny talent, ale również wykształcenie w kierunku fizyki oraz doświadczenie zawodowe w dziedzinie ochrony przed promieniowaniem i bezpieczeństwa jądrowego. Jest też autorem wielu podręczników, broszur i materiałów oświatowych z tej dziedziny.

### O książce:

Książka jest niejako relacją pamiętnika głównego bohatera – astronauty, który wyrusza w nieznaną sferę z misją ratowania ludzkości. Ale bez obaw – nie jest to kolejna powieść z cyklu „odyseja kosmiczna”, a akcja powieści zaczyna się z momentem powrotu bohatera na Ziemię.

Ziemia, coraz bardziej trapiąca przez przeludnienie, wyeksploatowanie surowców,

zachwianie środowiska roślinnego i zwierzęcego staje się nieprzyjazna i ciasna dla rodzaju ludzkiego. Wobec powyższych oraz pogłębiającego się globalnego głodu, rada światowa składająca się z uczonych postanawia podjąć radykalne kroki w celu zatrzymania rosnącej liczby ludzi, co grozi globalnym kataklizmem. Pierwsze kroki to wysłanie ekspedycji w poszukiwaniu planet nadających się do „przeprowadzki” części ludzi. Szybko jednak okazuje się to utopijnym pomysłem i w życie zostaje wprowadzony plan regulacji urodzeń poprzez rozproszanie w powietrzu i wodzie substancji chemicznej blokującej zdolność rozrodczą. Substancję aktywującą płodność stosuje się pod ścisłą kontrolą i w określonych grupach społecznych. Niestety szybko okazuje się, że substancja chemiczna w połączeniu z wszechobecnymi skażeniami chemicznymi i promieniotwórczymi wywołuje na pewnej grupie ludzi działanie mutagenne, degenerując przede wszystkim zdolności umysłowe. Ponadto blokada rozrodcza nie działa na wszystkich jednakowo i mutanci zaczynają rozmnażać się w niekontrolowanym, zaskakującym tempie, przewyższając liczebnie ludzi zdrowych. Wobec takiego rozwoju zostają uruchomione środki ostateczne. Wyselekcjonowana część zdrowej ludzkości ucieka do specjalnej bazy na Księżycu, rozpylając uprzednio koktajl chemiczny, powodujący zanik płci żeńskiej wśród mutantów. Wszystko po to aby powrócić na Ziemię po tym jak dokona się tam apokalipsa i będzie można znów zasiedlić oczyszczoną w ten sposób Ziemię.

Jak sami widzicie fabuła książki ma mocne oparcie w klimacie dokonującej się apokalipsy. Dodając do tego świetny wątek miłosny, schron przed mutantami i tajemniczy „cylinder” wynaleziony przez profesora van Troffa do podróży w czasie, robi się naprawdę ciekawie. Książka naprawdę mocno wciąga i czyta się ją jednym tchem. Mimo, że nie uświadczymy w niej pościgów i strzelanin rodem z „Mad Maxa”, pocujemy na własnej skórze oddech Pustkowi i wymarłych miast. Całość zamyka się w niebanalnym zakończeniu. Serdecznie polecam. ☹

### Subiektywna ocena ogólna



Kamilos

#### LEGENDA



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



Można poświęcić kilka stron jeśli akurat brakuje papieru toaletowego.



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



Dobre „bagienne czytadło” – uwaga miejscami może wciągać!



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



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