



# REAKTOR



Nr #6 (wrzesień 2008)

POLSKI ZIN POSTAPOKALIPTYCZNY

## PRYPEĆ

Jak Wataha Zone  
Zdobywała

## ŻYCIE

Pod Ziemią  
Nie od razu  
Vault zbudowano

## REGUŁY PRZETRWANIA

Neoformianie atakują!

## POSTAPO, A PRZED-POSTAPO

Tym razem nie o skutkach, a o przyczynach.

Wykłady utracone

## KAMUFLAŻE



# Spis treści

## Wstępniak

Drodzy czytelnicy!.....2

## Opowieści z krypty

Cudowne Dzieci III.....3

Reguły przetrwania.....6

Grabieżca.....7

Głęboki oddech.....12

## Holodysk

Postapo, a przed-postapo.....12

Życie pod ziemią.....14

Convair B-36.....17

Odprawa kwatermistrza #5.....19

Wykłady utracone Kamuflaże.....21

## Recenzje

Postnuklearne starocie.....24

Piknik na skraju drogi.....26

Chłopiec i jego pies.....27

## Fotoplastykon

Prypeć - relacja.....28

## Drodzy czytelnicy!

Po licznych perypetiach oddajemy w Wasze ręce kolejny numer Reaktora. Jak zapewne zauważyliście już na okładce (autorstwa Case, która, jeśli się ładnie uśmiechniemy, być może wesprze nas również w następnych numerach) – wprowadziliśmy w magazynie pewne zmiany. Z racji tego, że okoliczności zmusiły pismo do przejścia z cyklu trzymiesięcznika na „nieregulamik”, dalsze funkcjonowanie działu newsów przestało mieć rację bytu – mają paskudną tendencję do dezaktualizowania się nim numer trafi w Wasze ręce. „Co tam, panie, na pustkowiu?” zostaje więc zawieszony do odwołania. Nie jest to może zbyt optymistyczna wiadomość, ale zapoczątkowuje ona cykl przemian zina, które ruszą pełną parą już w następnym numerze.

Ale i w bieżącym nie brakuje atrakcji. Przede wszystkim macie okazję zapoznać się wreszcie z obszerną, okraszoną zdjęciami relacją z zeszłorocznej wyprawy SGR Watahy do Czarnobyla. Oby zachęciła do odwiedzin również innych miłośników klimatów postapokaliptycznych.

W „Opowieściach z krypty” czeka kolejna część cyklu An\_ge o cudownych dzieciach i wiążąca się z nią historia Saladyna o pewnym grabieżcy. Jest też świeżutki tekst Kamilosa, który ponownie zaskakuje niestandardowym podejściem do tematyki postapo, a także krótki, acz przejmujący tekst Ilora.

Holodysk otwiera skłaniający do rozważań artykuł Squonka o pre-postapo (jak paradoksalnie by to nie brzmiało), a tuż po nim ambitna analiza warunków, jakie musi spełniać podziemny schron autorstwa Rawdanitsu. Pozostałą część Holodysku zajmują militaria – poczynając od historii samolotów B-36 pióra Squonka, przez kolejną odprawę kwatermistrza (tym razem Desert Eagle), aż po artykuł w podobnej formie acz o nieco odmiennej tematyce autorstwa świeżo mianowanego podopiecznika Entropsona.

Dział recenzji objął tym razem w niepodzielne władanie Saladyn. Zacznie od zaznajomienia nas z trzema wiekowymi i zaśluzonymi, acz niekoniecznie szeroko znanymi tytułami postapo na PC, by następnie w krótkich recenzjach przedstawić dwie pozycje literackie będące klasyką nurtu postapo.

A w następnym numerze – świeża krew, świeże działy i powroty zapomnianych. Zostańcie z nami! ☼

Wolv

## REDAKCJA ZINA „REAKTOR”

REDAKTOR NACZELNY:  
Paweł „Wolv” Awdejuk

RE(D)AKCJA:  
Grzegorz „Czechu” Polak  
Kamil „Kamilos” Banul  
Marek „Squonk” Rauchfleisch

WSPÓŁPRACA:  
Angela „An\_ge” Przybyłek, Tomasz „entrop” Strąk  
Michał „Rawdanitsu” Rawdanowicz, Michał „Saladyn” Misztal  
Tomasz „Ilor” Śniatowski

SKŁAD: Piotr „DoPr” Szatan

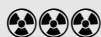
OKŁADKA: Agnieszka „Case” Gumkowska



**Reaktor – polski zin postapokaliptyczny.**  
**Prawa autorskie do tekstów posiadają ich autorzy.**  
**Kopiowanie i publikowanie bez zgody zabronione!**



Jeśli chcesz zostać re(d)aktorem i uważasz,  
że jesteś osobą, której szukamy, prześlij próbkę swojej twórczości  
na adres e-mail [wolv69@o2.pl](mailto:wolv69@o2.pl)  
Poszukujemy autorów tekstów i zdjęć,  
newsmanów oraz osób, które podjęły by się składania do PDFa.  
Nie pytaj, co Reaktor ma dla Ciebie, tylko co Ty możesz dać Reaktorowi!



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

# Cudowne Dzieci III

*Tata patrzył przez zabrudzoną szybę,  
na inkubatory po drugiej stronie.  
... Cudowne Dzieci klasy "S"..  
... Klasy idealnych szturmowców..  
... Nie potrzebujących zbroi..  
... Samobójców w centrum walki..  
... Wynalazki przedwojennych naukow-  
ców..  
... Dzieci...*

U podnóża gór natknęli się na bazę wojskową. A właściwie na to, co z niej pozostało. Kronk nie zastanawiał się wcześniej, jak jego towarzysza zamierza się tam dostać. Powiedziała, że trzeba, to trzeba. On nie był od myślenia. On był od, aktualnie, przekopywania się przez zwalisko gruzu. A że nie zastanawiał się nad powyższym zagadnieniem, nie zaskoczyło go gdy wylądowali w końcu w prawie zasypanym pomieszczeniu.

Panował niesamowity zaduch, więc powiększyli „wejście”. Wokoło wałały się truchła w brudnozielonych uniformach. Żołnierze którzy nie zginęli przynięceni, po prostu się udusili.

- Nawet jak nie znajdziemy informacji o laboratorium, to i tak nieźle na tym zarobimy - mruknęła sięgając do najbliższego z trupów z latarką w rękę. Bez jakiegokolwiek poszanowania dla zmarłych, okradła zwłoki z kilku drobniaków. Przypadkiem odczytała małą plakietkę z imieniem i nazwiskiem ofiary. Ani major Mullins, ani pozostali żołnierze nie mieli widocznie nic przeciwko, gdyż milcząco, choć uśmiechając się przez cały czas, patrzyli jak ich „goście” wypełnili plecaki przedwojennymi gadżetami i ruszyli w głąb zniszczonych zabudowań.

- Powinienem być lepiej się przygotować - zagryzłem wargę, marząc o paczce papierosów.

Doskonale zdawałem sobie sprawę, że zrobiłem wszystko co mogłem. To, że Pancor Jackhammer okazał się mało skuteczny, nie było moją winą. W przypiływie czarnego humoru zacząłem się zastanawiać co by sobie dało radę z tą zmutowaną kupą mięcha, która mnie teraz więziła. Wyrzutnia rakiet?

- Działko Gauss MEC - odpowiedział, jakby czytając w mych myślach. Spojrzałem na niego spode łba.

- Kosztuje tyle, że powinno samo biegać za wrogiem...

Uśmiechnął się, lecz to wcale nie poprawiło jego wyglądu. Nic brzydszego w życiu nie widziałem. A widziałem naprawdę sporo.

- Słuchaj no, czemu mnie nie zabiłeś? Albo zignorował moje pytanie, albo nie wiedział co powiedzieć. Tak się kończyła każda próba konwersacji, a co za tym idzie - próba wyperswadowania osłkowi pomysłu na więzienie mnie w nieskończoność. Skoro ani moje umiejętności bojowe, ani urok osobisty się na nic nie przydał, musiałem liczyć na swoje szczęście...

- No to leżę...

Gdy dotarli na miejsce, kilka wieżyczek strażniczych było już rozwalonych. Kronk przekonał się, że nie wszystkie, gdy o mało co nie dostał serią w nogę. Swoje oberwał jednak i tak, gdyż kilka kul poszło rykoszetem. Nim jednak zwałił się ciężko na ubitą glebę, rozwalił sprawcę swojego bólu. Wielkiego, wielkiego bólu.

- Nie trzeba amputować - pocieszyła go kobieta, która błyskawicznie znalazła się przy nim i zatamowała potok krwi - Kule, o dziwo, ominęły ścięgna. Masz więcej szczęścia niż rozumu.

Mówiła po niemiecku, krótkimi zdaniami, za co był jej wdzięczny. Ciemne plamy wirowały mu już przed oczami, więc chwycił ją za kościstą rękę i z trudem wycharczał:

- Nigdy... ci tego... nie mówiłem... a dawno... powinienem.... ja...

- Dostałeś w nogę, czy w łeb? - zapytała oschle, patrząc na niego z góry - Nie umrzesz, idioto. Nie od tego.

Z plecaka wyjęła, przyszykowaną na takie okazje, apteczkę. Odcieła strzępy nogawki i zmontowała całkiem zgrabny opatrunek. Kiedy Kronk zobaczył jak wbija mu w przedramię igłę Stimpacka po prostu zemdlął.

- Muszę znaleźć coś lepszego, bo to długo nie wytrzyma - pomyślała, patrząc to na obandażowaną nogę, to na pustą już apteczkę - Żeby tylko się nie ocknął, nim wrócę.

Przeczesała pierwsze i drugie piętro laboratorium, nim wpadła w zastawioną pułapkę. Nie była ani dobrym strzelcem, ani kamikaze, więc spokojnie czekała aż mutant o kolorze skóry cał-

kiem ludzkiej, zbliży się na odległość głosu. Rzuciła w jego stronę kilka prostych wyrazów, bez specjalnego entuzjazmu. Jakież było jej zdziwienie, gdy odpowiedział płynnie w jej ojczystej mowie. Jednak radość trwała krótko (choć i tak dłużej niż się spodziewała), gdyż bez zbędnych ceregieli rozbroił ją z co niebezpieczniejszych zabawek i zaprowadził do prowizorycznego więzienia, gdzie czekałem.

- Hallo - powiedziała kobieta z niemieckim akcentem, wchodząc do celi. Gdybym nie siedział, to bym upadł.

- Gdzie Kronk? - zapytałem półszepcetem, gdy już doszedłem do siebie.

- Zdycha na powierzchni, wieżyczka go przywitała - odparła łamaną angielszczyzną.

Zmartwiło mnie to. Nawet bardzo. Nie to, żebym jakoś specjalnie lubił lekko przysłupiego mężczyznę, ale wydawał się aktualnie moją ostatnią nadzieją na wydostanie się żywcem z tego laboratorium.

- A co wy tu właściwie robicie?

Nowoprzybyła wyglądała przez pole siłowe i nie zwracała na mnie większej uwagi.

- My? Po leki, po sprzęt medyczny... A ty?

- Żeby kolejny raz ocalić świat? - chuda widocznie nie знаła zbyt dobrze angielskiego, bo nie załapała żartu. A może to żart był kiepski - Rozkaz Szeffa. Widzisz tego tam?

Ludzka szafa czytała coś, lekko bujając się na wymęczonym krześle.

- Wpakowałem w niego cały magazynek z bliska, dziesięć patronów. I NIC. A jest bez zbroi... - zamachałem rozpaczliwie rękami w celu podkreślenia wagi moich słów.

- Próbowałaś z nim gadać? - zapytała rzeczowo tamta.

Ponuro patrzyłem przez żółte pole siłowe na supermutanta nowej generacji. Miałem pretensje do niego o to, że posłusznie nie padł trupem.

- Chyba mięśniami zastąpili mu mózg, bo nie odpowiada na moje pytania. Siedzi tam od kilkunastu godzin i najspokojniej w świecie czyta jakąś zakichaną książkę. Zaczynam być głodny - z irytacją zakończyłem wypowiedź.

Niemka chwilę się zastanawiała, patrząc na panel kontrolny wbudowany w ścianę.

- Hej! - krzyknęła nagle w stronę osiłka  
- Verstehst du wovon er spricht?  
- Ja, aber nicht alles. Er spricht zu viel und zu schnell, wenn du weißt was ich meine.  
Aż otworzyłem usta ze zdumienia.  
- Co? Co on mówi?  
- Nie rozumiesz?  
- Z niemieckiego to znam kilka wyrazów...  
Kobieta znów nad czymś głęboko się zastanawiała. Dopiero po dłuższej chwili, powiedziała  
- On rozumie wyłącznie niemiecki. Myślę, że potrafię go przekonać, by nas wypuścił. Jednak muszę wiedzieć...  
- zawahała się - Na czym stoję. Kim, bądź czym on jest, i co tutaj robi.  
Podrapałem się za uchem, składając w myśli urywki informacji jakie otrzymałem od Monick. Tymczasem ona prowadziła dialog z mięśniakiem. W końcu mężczyzna skinął głową na znak zgody i ruszył w stronę działającej windy.  
- Co mu powiedziałaś?  
- Że mój towarzysz umrze, jeśli zaraz mu nie opatrzę rany.

Kronk rzeczywiście wyglądał źle. Błady, zakrwawiony. Nieprzytomny. Patrzył z lekkim podziwem, jak Niemka profesjonalnie zmienia opatrunek. Mutant po krótkiej z nią rozmowie przyniósł dwie pełne torby lekarskie i trochę sprzętu medycznego. On także zauważył zdolności kobiety.  
- Gdzie odebrałaś lekarskie wykształcenie? - zapytał po niemiecku.  
- W Vault City. Mają komputery z odpowiednimi programami...  
- Vault City?  
- Tak, miasto zbudowane na przedwojennym schronie - spojrzała na mnie. Kiedy odwrócił głowę w stronę jednego z działających monitorów, dała mi znak ręką, bym milczał. Zamierzała się stąd wydostać, a wiedziała że udać się to może jedynie drogą dyplomacji. Zaaplikowała Kronkowi środek nasenny, by jej nie przeszkadzał i podjęła rozmowę.  
- Widzę, że używasz medycznych komputerów. Nie wiedziałam, że poza Vault City jakieś jeszcze działają. Kiwnął głową.  
- Tak w ogóle, to do czego ich używasz?  
- Monitoruję Dzieci.  
- Jakie dzieci?  
- Dzieci - powiedział z jakimś dziwnym naciskiem - Ojca.  
- I wszystko jasne - pomyślała z przekąsem, ale nie zamierzała dać się zbyć  
- Czemu je monitorujesz?  
- Nie odpowiedział, niosąc drobne korekty do komputera.  
- Czy są chore?

Odwrócił się w jej stronę. Z jego twarzy nie mogła nic wyczytać.  
- Jestem lekarzem, może potrafię im pomóc?  
- Nie - odparł miękko, a ona poczuła zimny pot na karku - Tylko Ojciec potrafi im pomóc... Im... Tym co pozostały...  
- Czemu więc nie pomożesz?  
- Poszedł szukać... tych które porwano  
- odniosła wrażenie, jakby mówienie na ten temat sprawiało mu ból.  
- Dawno?  
Nie odpowiedział od razu.  
- Miałem 11 lat jak go zegnałem.  
- Siedzisz tu przez ten cały czas? - starała się powiedzieć to obojętnym tonem. Miała przed sobą ok. 35-letniego mężczyznę.  
- Dzieci mnie potrzebują - odparł po prostu.  
Odwrócił się do sprzętu, dając tym samym do zrozumienia, że temat zamknęty.  
- On nas nie zamierza wypuścić - powiedziała z przekonaniem, po angielsku - On czeka na ojca, którego rozpieprzyli pewnie pierwsi Raidersi jakieś ćwierć wieku temu - dodała już w myśli.

Patrząc ponuro na „dozorcę”, szukając jego słabych punktów rozmyślała nad planem. Po prawie godzinie, zdołała uciszyć wszelkie wątpliwości. Poprosiła mnie jeszcze półszeptem o zachowanie ciszy i ewentualne przytłumienie. Zaczęła rozmowę.  
- Kochasz te "dzieci", prawda? - bardziej stwierdziła, niż zapytała - To ze względu na nie siedzisz tu sam już tyle czasu.  
Nie oderwał wzroku od czytanej książki, lecz skinął potwierdzająco głową.  
- Jesteś gotowy dla nich zrobić wszystko. Tak jak ja dla swoich.  
Na jego małym czole pojawiły się poziome zmarszczki.  
- Ja także opiekuję się dziećmi - potwierdziła wcześniejsze słowa - Słyszałaś kiedykolwiek o Dzieciach Katedry? Zaprzeczył, ale zdołała przyciągnąć jego uwagę.  
- Dawno temu, pewna kobieta założyła szpital - przerwała na chwilę opowieść by się upewnić - Wiesz co to takiego szpital, prawda? Więc ta kobieta, Jain jej było na imię, przyciągnęła wszystkie miastowe sieroty i oprócz opierunku zapewniała im jako takie wykształcenie. Medyczne. Jednak nic pożądanego nie przychodzi ludziom dobrej woli z łatwością. Żebrała na ulicach o jedzenie, by nie musiały tego robić dzieci. Za leczenie brała drobne opłaty, a uzyskane pieniądze przeznaczała na cienie

kie szmaty z których robiła bandaż, na krawieckie nici które smarowała woskiem by móc zszywać rany... Od czasu do czasu zdarzał się podróznik, któremu nie mogła już pomóc. Dobytek zmarłego nie raz ratował ich od śmierci głodowej...  
Wzięła głębszy oddech. Mężczyzna wydawał się zainteresowany losami Jain.  
- Ludzie przychodzili do niej z bardzo daleka. Z różnymi, często rozległymi ranami. Zdarzało się nawet, że musiała amputować strzaskane kończyny... Piłą umoczoną w najtańszym alkoholu! Nie była chirurgiem. Uczyła się, jednocześnie praktykując. Często nie spała, często nie jadła... Krzyki operowanych bez znieczulenia dobijały ją psychicznie, a niezaspokojony nigdy głód - fizycznie. Poświęcała wszystko, nie dostając w zamian prawie nic. Jej nagrodą były uśmiechy i miłość dzieci. Dzieci... one też nie miały łatwego życia. Pozbawione dzieciństwa, wiecznie brudne i głodne, opiekujące się rannymi... To także nie dawało jej spać. Po-dejrzewam, że była z jakiegoś schronu, że widziała LEPSZE życie. Wiesz co robiła, by w życiu tych dzieci pojawiło się choć trochę piękna? Nauczyła je czerpać radość z najpiękniejszych, najmniejszych i najdelikatniejszych rzeczy, które przetrwały tyle zła... z kwiatów.  
Mutant milczał, lecz wiedziała, że uważnie ją słucha. Zerknęła na obu współwzięniów.  
- Jednak problemy Jain na tym się nie kończyły. W mieście nieoficjalną władzę miał mężczyzna imieniem Decker, zbior, człowiek bez honoru. Zabiegał o jej rękę, a kiedy go odrzuciła... Szeryf Greene zapewniał jej ochronę przed bezpośrednim niebezpieczeństwem ze strony Deckera, jednak nie miał dowodów na jego przestępczą działalność, przez co nie mógł go zapuszkować. I wtedy do miasta zawitał podróznik... Nie nudzę cię?  
Gwałtownie zaprzeczył, a towarzysz niedoli, zaskoczony, aż podskoczył.  
- Decker się z nim dogadał... Szeryf interweniował zbyt późno. Obcy oszczędził tylko dzieci - przełknęła ślinę, gdyż zaschło jej w gardle.  
- Co się z nimi stało? - w jego głosie usłyszała delikatne załamanie.  
- Najstarsze z nich postanowiło kontynuować działalność Jain. Nikt nie odszedł. Jednak pewne rzeczy uległy zmianie. Już nie sprzedawali broni po zmarłych. Już nie żebraли po ulicach. Ze względu na pamięć o Jain, postanowili się nie mścić. Nie okradali ludzi, lecz nie przepuszczali opuszczonym

budynkom. Dogadali się z gildiami kupców, oferowali im swoje usługi w zamian za mapy, za wiadomości z pustkowia... Mijały lata. I gdy już powoli rośli w siłę, wychodzili na swoje, wtedy przyszły "lata rozpacz". Zwierzęta, ludzie... choroba na którą nie potrafili znaleźć lekarstwa zbierała krwawe żniwo. Zaczęło brakować wszystkiego, poczynawszy na antybiotykach, skończywszy na zdatnej do picia wodzie. W cierpieniu zmarło dziecko-przywódca. Myśleli, że to koniec, tracili wiarę i nadzieję... Wtedy do córki dziecka które przejęło "interes" po Jain, przyszła... Jain! Była ubrana w purpurowy habit, tak jak niegdyś, a spod nóg wyrastały jej kwiaty... Była łagodnie uśmiechnięta... Matka która przyszła do swoich dzieci... - przerwała na chwilę, zagryzając dolną wargę - Po tym zdarzeniu, cudzie, szpital, jak Feniks, się odrodził. Było ciężko, lecz dziewczyna była zdecydowana. Sama wielka Jain nakażała jej iść swoim śladem. Założyła szpital-sierociniec. Poświęciła swe życie, dobrowolnie... Podróżowała wiele, wzbogacając swą wiedzę z zakresu medycyny i zdobywając potrzebny sprzęt - patrzyła przed siebie, myślami będąc daleko.

- I dalej podróżuje - powiedział cicho. Wstał i podszedł do pola siłowego.  
- Zrobiłabym dla nich wszystko... Dla swoich dzieci...  
- Rozumiem cię.  
- Więc pozwól mi odejść.  
Odwrocił się, by popatrzeć na migające w monitorach cyferki. W końcu głośno westchnął i odblokował przejście.  
- Odejdiesz stąd i nigdy nie wrócisz.  
Nie odpowiedziała mu. Uśmiechnęła się tylko.

Z niedowierzaniem patrzyłem jak Niemka wychodzi z celi. Jak spokojnie podchodzi do biurka. Jak sięga po leżący obok cienkiej książki "Waffen und Munition" pistolet plazmowy. Jak wraca do celi, jakby przypomniawszy sobie, że czegoś zapomniała. Jak mijając mutantą nagle się zatrzymuje, okręca i błyskawicznie przykładając mu broń do głowy - strzela.  
Odruchowo zamknąłem oczy. Poczulem zapach ozonu. I niesamowitą wprost ulgę.

Pozbieraliśmy sprzęt medyczny z pomieszczeń laboratoryjnych. Nie budząc Kronka, Niemka go zoperowała, w czasie gdy ja przechadzałem się między "Dziećmi", umieszczonymi w owalnych zbiornikach wypełnionych zielonkawą gęstą cieczą.

Gdy skończyliśmy (ona operację, ja zwiedzanie), usiedliśmy w jednym z „pokoi dziennych” przy szerokim blacie. Jak za starych, dobrych czasów wyjąłem z otchłani swojego plecaka butelkę Rotguta, otworzyłem i pociągnąłem z gwinta. Kiedy już na dnie nie pozostało ani kropelki, a obydwójce mieliśmy lekko mętny wzrok, zapytałem:

- Co mu takiego nagaadałaś, że cię wypuścił?

- Powiedziała, że... - opowiedziała mi w skrócie łzawą historię.

Milczeliśmy zgodnie przez parę sekund, nim, równie zgodnie, ryknęliśmy śmiechem.

- Jejku, nie mogę uwierzyć, że to wciągnął... Swoją drogą, niezłą historyjkę wykombinowałaś.

Niemka zachichotała.

- Wiarygodniejszą od twojej - puściła perskie oczko.

Spojrzałem ze zdziwieniem na starszą kobietę.

- Super-zdolności? Telekineza? Zmiana koloru skóry? Za kogo ty mnie masz? - zapytała bez pretensji. Pokręciłem wolno głową, nic nie odpowiadając. Sam nie mogłem w kilka rzeczy uwierzyć. Jednak Monick... Nie spodziewałem się, że tamta...

- A właściwie, to po co ci tyle...? - machnąłem w stronę skupiska wszelkiego rodzaju Stimpaków, tabletek i butelek.

- Kasa, szmal, mamona... Nieźle za to płacą.

- Aha.

- A jak tam Monick? - zapytała uprzejmie.

- Siedzi u Szefa i wylizuje się z ran.

- Zamierzasz jej powiedzieć o tej "przygodzie"?

- No co ty. Jeszcze chciała by tu wpaść...

Siedzieliśmy w ciszy nie wiedząc co można by było jeszcze powiedzieć, a nie mając się czego napić.

- Gdzie teraz idziecie?

- Na północ - wzruszyła kościstymi ramionami - A ty?

- Do New Reno... Wielki Jesus ma jakiś problem z nowym chłystkiem...

- Nie pozostaje nic innego, jak się pożegnać. Pozdrów swoją dziewczynę.

- Taa. Spotkamy się pewnie jeszcze...

Niemka nie odpowiedziała. Powinna była ostrzec starego znajomego przed Salvatore, jednak nie czuła się w obowiązku tego robić. Uśmiechnęła się tylko. Ponownie. ☺

Petra Arkanian (An\_ge)

Zapraszamy na

# OUTPOST

Serwis sztuki i kultury postapokaliptycznej



Dołącz do nas aby dowiedzieć się jak przetrwać na pustkowiach!

<http://POSTAPOCALYPTIC.NET>

# Reguły przetrwania

Zeon czuł w kabinie sterowniczej już czwartą dobę. Do zamiany z Leo pozostały jeszcze cztery godziny. Zgodnie z naturą Neofromian optymalnym wypoczynkiem dla gibkiego, galaretowatego ciała było sto godzin letargu. Zatem podczas gdy jeden członek załogi statku czuwał przy aparaturze, drugi regenerował swój układ nerwowy w kabinie radiacyjnej. Ciała Neofromian były niemal idealne. Nie potrzebowały pożywienia, gdyż nie posiadały prymitywnego układu pokarmowego; nie potrzebowały także tlenu. Cały geniusz tej wspaniałej istoty rozumnej opierał się na fotosyntezie. Wystarczyło światło gwiazd, by mleczno-przezroczysta masa, stanowiąca 95% objętości tej istoty, sama sobie wyprodukowała tlen, minerały czy też energię. Jak do tej pory na monitorach w kokpicie nic ciekawego się nie wydarzyło. Kilka samotnych asteroid i nieciekawe pod względem składu chemicznego mijane planety licznych układów. Zeon z zacięciem obserwował materiał filmowy przechwycony kilka tygodni wcześniej z nadajników krążących wokół tej nowo odkrytej planety. Wywnioskował z materiału, że tam doba również trwa około 24 godzin, podobnie jak na Neoformii. Poza tym bardzo dziwna rzecz. Ludzie, bo tak siebie nazywają te istoty rozumne, mają sprzeczne obsesje np. jeśli chodzi o środowisko na ich planecie. Z jednej strony podejmują desperackie kroki by zachować naturalną równowagę biologiczną, z drugiej zanieczyszczają i zatruwają swoją atmosferę, wodę i glebę – środki niezbędne do funkcjonowania tych jakże niefortunnie ukształtowanych istot. Zadziwia, że w ogóle potrafią przeżyć z takimi ułomnościami jak potrzeba pożywienia, tlenu czy słabościami układu nerwowego. A przecież posiadają na swojej planecie tak wielki skarb, który mógłby przynajmniej z tej ostatniej uczynić wspaniałe narzędzie przetrwania. Podobno wiele tysięcy lat temu Neofromianie byli równie prymitywną formą życia, lecz odkrycie zbawiającego działania naturalnego promieniowania niektórych pierwiastków uczyniło ich istotami praktycznie nieśmiertelnymi. Od tamtej pory ich ciała wyewoluowały do formy obecnej, najdoskonalszego organizmu we Wszechświecie.

\* \* \*

- Czas na letarg – pomyślał Zeon i lewitując nad podłogą statku, skierował się do kabiny regeneracyjnej.

„Aby być wiecznym i mieć w pełni sprawny układ nerwowy, specjaliści radzą regularnie się naświetlać. Należy przestrzegać zasady stu godzin.” - rozbrzmiał komunikat, wysyłany na częstotliwościach telepatycznych. Neofromianie porozumiewali się wyłącznie poprzez układ nerwowy, używając odpowiednich częstotliwości fal elektromagnetycznych. Zeon zbliżył się do kabiny z Leo. Właśnie automatyczne zamki puściły i uchyliła się pokrywa sarkofagu. Na zewnątrz wydostał się zielony obłoczek gazu, nasycony pierwiastkami radioaktywnymi. Gaz owionął ciało Zeona, który z rozkoszą wchłonął tyle cennych drobinek ile się dało. Przeszedł go dreszcz podniecenia na myśl czekających go stu godzin rozkoszy. Pokrywa odsunęła się zupełnie i z wnętrza wydostała się Leo.

- Wspaniale wyglądasz, moja droga – pomyślał Zeon.

- Sto godzin ekstazy robi swoje – odpowiedziała mu Leo - jaka szkoda, że nie możemy w letargu trwać wiecznie, zatracić się w pieszczocie naszych zmysłów – rozmarzyła się.

- Wiesz dobrze, że źródła środków radioaktywnych są ograniczone, pewnego dnia gdybyśmy się obudzili z takiego letargu, nie zostałoby już nic, to by było straszne rozczarowanie. Poza tym to takiej dawce radiacji, byłibyśmy już całkowicie uzależnieni. Raczej umarlibyśmy bez tego.

- Och Ty zawsze musisz popsuć mi dobry humor.

- Po prostu zazdrościsz mi, że teraz jest moja kolej.

Zeon miał rację. Leo już czuła tęsknotę za tym, czego przed chwilą doświadczała. Nie przyznawała się do tego, by nie być posądzonym o uzależnienie. W ich ojczyźnie było to potępiane i w skrajnych przypadkach nawet karane całkowitym zakazem letargu. Na szczęście telepatia nie potrafiła zgłębić najdalszych zakamarków umysłu, i wykrycie takiej tajemnicy przez innych było prawie niemożliwe.

Z zamyślenia wyrwał ją syk zamykanej pokrywy sarkofagu.

- Tak, trzeba wracać do pracy – pomyślała i poleciała do kokpitu. Byli już niedaleko celu, zaledwie dwanaście godzin lotu by wejść w orbitę tej planety.

- Będę miała mnóstwo czasu nim Zeon się obudzi, aby przyjrzeć się jej z bliska. Ciekawe czy wstępne sondáže się potwierdzą. Jeśli tak, to będzie oznaczać że znaleźliśmy istny raj. A co najważniejsze, ja jestem niego tak blisko. - Leo aż zaświeciła przez moment czerwonym kolorem z podniecenia. Tymczasem postanowiła obejrzeć wszystkie przechwycone materiały z nadajników planety. Może dowie się czegoś już teraz, zanim aparatura będzie mogła dokonać pełnej analizy składu chemicznego.

\* \* \*

Statek wszedł w orbitę planety a silniki nadały nowy kierunek lotu. Spod pancerza wysunęły sondy i zaczęły rejestrować dane. W kokpicie komputer pokładowy już zaczął analizować skład chemiczny na podstawie uzyskiwanych informacji. Leo dostatecznie już zniercierpliwiona postanowiła nie czekać na pełny zestaw danych, a obserwować na bieżąco cząstkowe wyniki badania. Jak na razie szacowania zaczęły się potwierdzać, pierwsze skanowane fragmenty łądu były wręcz bogate w pierwiastki radioaktywne, tworzące spore skupiska na różnych głębokościach pod skorupą.

- Prawdziwy skarb – pomyślała Leo. - Aż dziw bierze, że Ludzie nie wykorzystują takiego potencjału. Widocznie poziom ich rozwoju jest niższy niż można było wydedukować na podstawie przechwyconych materiałów. Potrafią latać w przestrzeni kosmicznej, organizować się w duże skomplikowane społeczności, a nie osiągnęli nic, by ulepszyć swoje kruche i słabe ciała. Jakim prawem mają posiadać taki skarb nie potrafiąc nawet z niego zrobić użytku? Już wiem co zeznam w raporcie. Należy przesiedlić Ludzi bądź ich usunąć. My wykorzystamy tą planetę tak jak należy. - Leo wyraźnie przybrała zielonkawy kolor.

Sondy skanowały teraz fragmenty akwenów wodnych a komputer telepatycznie przekazywał kolejne zdumiewające wyniki:



„Szacunkowa zawartość materiałów radioaktywnych w wodzie przewyższa trzydziestokrotnie wartości na lądach.”  
- Niesamowite! Muszę obudzić Zeona i przekazać te wspaniałe wieści.

\* \* \*

- Tak, nie opłaca się nawet przenosić tych prymitywów. - stwierdził Zeon - Najlepiej będzie ich eksterminować i zagarnąć całą planetę dla siebie. Będziemy sławni jako odkrywcy! Awans, wieczny szacunek i tyle letargu ile zapagniemy.

- W końcu mówisz do rzeczy kochany. - zażartowała Leo, teraz nic nie było w stanie odebrać jej wspaniałego humoru - Nie ma na co czekać, skoro jesteśmy jednomyślni, to wyślijmy natychmiast raport do Rady Wspaniałych!

Tak też uczynili. Po chwili przyszła spodziewana odpowiedź. Należało w ciągu doby wyeliminować Ludzi a potem przygotować planetę na przyjęcie kolonistów. Gdy operacja się powiedzie spłyną na nich najwyższe nagrody.

- W końcu dostaliśmy swoją szansę Zeonie! Myślisz, że dzięki temu dostaniemy się do Rady?

- Zapewne, najdroższa. I zostaniemy tam po wsze czasy!

Oboje zaczęli pulsować fioletowym światłem.

\* \* \*

Gdy Waszyngton przestał istnieć, a potem Moskwa, rozpętało się prawdziwe piekło. Obydwie strony nie czekały na potwierdzenie tego co się zdarzyło. Jasne było, że rozpoczęła się trzecia wojna światowa - wojna na wyniszczenie.

\* \* \*

- Dziwne - pomyślał Zeon - wystrzeliłem tylko dwa pociski plazmowe, a sondy wyraźnie rejestrują dużo wyższe szkody niż przewidywane. Do tego następują coraz to nowe eksplozje, czyżby trafił w jakieś składowiska broni? Tym lepiej, nie potrzebujemy niespodzianek podczas kolonizacji.

- Przekaz! - poinformowała Leo - pojawiają się coraz to nowsze informacje o wybuchach w innych rejonach planety! Nie możliwe by wszystkie były jakoś ze sobą połączone.

- O co chodzi? - Zeon wyraźnie się zaniepokoił. - Czyżby ktoś inny także wpadł na trop tej planety i równocześnie z nami rozpoczął atak?

- Skanowanie przestrzeni niczego nie wykazuje, jesteśmy tu sami. Sprawdzę jeszcze raz odczyty z planety. Są kolejne wybuchy, a atmosfera pokryła się w tych miejscach pyłem.

Wtem Leo najpierw zrobiła się zielona a w chwilę później spurpurowiała.

- O co chodzi? Co Ci jest, najdroższa? - wystraszył się Zeon.

- Pomyliliśmy się! Strasznie się pomyliliśmy! To jednak są istoty zdolne do wyższego rozwoju. Ale już jest dla nich za późno.

- Dlaczego zmieniłaś zdanie? Co się tam dzieje?

- Te wybuchy spowodowali oni! Postanowili umrzeć w ekstazie. Ten pył jest silnie radioaktywny! ☼ **Kamilos 24.02.08**



# Grabieżca

Świt w Dolinie Hacketta. Mgła powoli opadała. Rosa zbierała się na liściach roślin i kropelkami skapywała na ziemię. Do starego szybu podeszła postać. Oświeślała ją wschodzące słońce.

Średniego wzrostu mężczyzna z dwudniowym zarostem i o bardzo krótko przyszytych, czarnych włosach rzucił na ziemię wypchany tobołek. Zdjął przewieszony przez ramię, długi zwój grubej liny i zawiesił ją na konarze uschniętego drzewka rosnącego obok szybu. Niebieskooki miał koło trzydziestki. Nosił granatowe, mocno zakurzone, sztruksowe spodnie, lekko przybrudzony biały podkoszulek i kowbojską kurtkę z brązowej skóry z poprzyszywanymi na szwach frędzelkami. Na łokciach i kolanach założone miał plastikowe ochraniacze, jakich przed dziesiątkami lat używali rowerzyści. Usiadł na sporym głazie i zdjął buty - obuwy w zadziwiająco dobrym stanie, przykrywające całą łydkę, zapinane na trzy klamry. Solidna robota. Gruba pode-

szwa umożliwiała nawet chodzenie po płytkich kałużach kwasu. Ale na dłuższą metę były zabójcze dla nóg. Sztywne, obcierały stopę. Mężczyzna zdjął skarpetki uszyte ze skrawków różnokolorowych materiałów i dał odpocząć zmęczonym stopom.

Patrzył na wschodzące słońce i zastanawiał się, jakie skarby dzisiaj znajdzie. Czy w ogóle na coś natrafi? Odnajdywanie starych rupiec i sprzedawanie ich starcomi, który kiedyś był Łupieżcą, było jego jedynym źródłem utrzymania. Obecnie w mieście miał trochę długów. Pokój i jedzenie kosztują. To samo dotyczy się ekwipunku poszukiwacza. Ostatnio przetarła mu się lina i musiał kupić nową. Przez te kilka miesięcy spłądował większość okolicznych ruin i musiał zapuszczać się coraz dalej. Dolina Hacketta znajdowała się dwa dni drogi od miasta. W końcu wracanie do Jericho nie będzie mu się w ogóle opłacało. Nadchodziły ciężkie czasy.

W końcu mężczyzna założył buty dokładnie zapinając klamry. Wyjął z worka ekwipunek i sprawdził go. Latarka, łopata, hak do liny, łom... wszystko w porządku. Zastanawiał się, czy nie zrezygnować z przymocowania sobie pasa ze schowanym w kaburze Coltem 0.45 cala i bagnetem wojskowym. Niebezpieczeństwo w jego zawodzie wiązało się głównie nagłym zawaleniem stropu, kałużami radioaktywnych cieczy czy trującymi gazami ziemnymi. W tym rejonie nie było innych poszukiwaczy, a jedynymi spotykanymi zwierzętami były wielkie mrówy i zmutowane szczury kanałowe, z którymi doskonale radził sobie łom. Dodatkowy ekwipunek równał się dodatkowemu obciążeniu i pewnemu dyskomfortowi podczas ruchu. Nie było nic gorszego, niż co chwila zaczepiać bronią o skały podczas czołgania się wąskim szybem.

Nie... postanowił, że broń zostaje w tobołku. Ukrył go starannie za głazem wyrzucając przy tym z kryjówek małą jaszczurkę. „Czas na brudną robotę” - pomyślał zarzucając sobie linę na ramię.

Powoli wszedł do szybu. Kroczył wyprostowany przyświecając sobie latarką. Na tym odcinku nie musiał się jeszcze czołgać. Otaczały go wilgotne

skały i ciemność. Ciszę przerywało tylko skrzypienie piasku, gdy stawiał kolejne kroki, oraz jednostajne kapanie wody, zapewne z jakiegoś ukrytego między skałami strumyczka. Sceneria korytarza była dość jednorodna – wszędzie kamienie. Mężczyzna nie mógł dostrzec jego końca. Nagle stopa trafiła w próżnię i poszukiwacz zachwiał się. W ostatniej chwili odyszał równowagę i złapał się metalowej szyny wystającej ze skały.

- A skąd ta cholera się tam wzięła? – powiedział do siebie.

Poświecił latarką w dół. Kolejny szyb. Szerokości może metra. Dobrze się wtapiał w podłogę. Mało brakowało, a mężczyzna skrzyłby sobie kark spadając w głąb czeluści. Pozostało tylko dokonać wyboru – iść dalej, czy zejść niżej. Nic nie wskazywało na to, żeby dalsza część poziomego korytarza skalnego kryła coś specjalnie ciekawego, zaś lina stawiała się jakby cięższa... a może to tylko wrażenie wywołane przez nadwężone mięśnie prawego ramienia?

Przywiązał linę do szyny i szarpnął z całej siły. Niby trzymała dobrze. Oby nic się w tej kwestii nie zmieniło. Zaczął powoli schodzić w dół. Huśtał się na linie, ale szyb był dostatecznie wąski, żeby zaprzeć się o ścianki nogami, asekurując się w ten sposób.

Gdy w końcu dotarł na dół poświecił latarką i rozejrzał się. Został jeszcze z metr liny. Całe szczęście, że nie musiał z niej zeskakiwać, by dosięgnąć podłoża. Znowu piasek... ale korytarz skalny kończył się szybko. Dalej widać było wielki wentylator. Stary i porządnie. Nie działał od jakichś 100 lat. Mężczyzna wyciągnął łom, latarkę położył między kamieniami tak, by snop światła padał na wentylator. Do sforsowania rupiecia potrzebne mu były obydwie ręce.

Wcisnął łom między pręty stanowiące część obudowy i napał z całej siły. Poszło gładko. Trudniej było wyważyć to „cholerne ustrojstwo” (jak nazywał odporne fragmenty takich starych budowli), które napędzało łopaty wirnika. Stracił na to kwadrans męcząc się niesamowicie. Przysiadł na piasku i otarł pot z czoła dysząc ciężko. Latarka dokładnie oświetlała nową drogę, którą musiał pokonać. Zdziwił się nieco, gdy dwa ślepka ukryte w przewodzie wentylacyjnym zaczęły odbijać światło.

Szczur, który od czubka nosa do koniuszka ogona mierzył ponad stopę szybko wybiegł z kryjówki szarżując prosto na mężczyznę. Człowiek zdzielił gryzonia łomem rozwalając mu łeb

z dużą wprawą - wszak w czasie swojej długiej kariery niejednego już zabił. - Szczury... – powiedział krzywiąc się - Nienawidzę szczurów...

Nie miał ze sobą żadnej szmatki, którą mógłby wykorzystać, więc wytarł łom o mech porastający pobliską ścianę i raz jeszcze się wzdrygnął. Gryzoni nienawidził. Wkurzało w nich wszystko... wąsy, paciorkowate, wredne oczka, żółte, długie zębiska, obrzydliwy sposób poruszania się. Zabijał ich tak dużo, ile tylko mógł, ale te małe cholery mnożyły się jak szalone.

Ruszył w głąb szybu wentylacyjnego w lewej dłoni trzymając latarkę, w prawej zaś łom przygotowany na spotkanie z kolejnym gryzoniem. Nie był jednak potrzebny.

W końcu dotarł do kraty przykryconej do ściany, przez którą dojrzał niewielki pokój z biurkiem i masą porozrzucanych po całej podłodze zapisanych kartek papieru. Czołgając się wrócił do najbliższego skrzyżowania i zmienił pozycję. Wracał w kierunku tajemniczego pokoju, ale przesuwając się nogami do przodu.

Potężnym wykopem wyrwał kratę ze ściany i wślizgnął się do pomieszczenia. Poświecił latarką. Baterie chyba słabły, bo snop światła nie był już tak mocny, jak wcześniej. Zapach w pomieszczeniu był mu dobrze znany. Cuchnęło starością. Głównie kurzem. Mężczyzna schował łom. Pomieszczenie, choć zapewne opuszczone w pośpiechu, było w jego mniemaniu w miarę czyste - kryterium oceny stanowiły wypalone dziury, bądź plamy czy pajęczyny, na które często natrafiał przeszukując takie miejsca - ale cienka warstwa kurzu pokryła wszystko. Poszukał jakiegoś przełącznika i, o dziwo, udało mu się włączyć lampkę na biurku. Zdmuchnął kurz z jakiejś książki i przeczytał tytuł:

- Wielka Księga Nauki... – przygryzł wargę i wyjął zza paska niewielką płachtę.

Po rozłożeniu jej na podłodze rozmiary znacznie się zwiększyły. Położył książkę na brezencie i szukał dalej. Podeszedł do biurka z innej strony potrącając po drodze kilkanaście kartek, które w chmurach kurzu wzbity się w powietrze.

Kaszlnął i przy pomocy łomu wyłamał zamki w szufladach. Pozwolił sobie na małą refleksję. Bez wątpienia – łom był jego ulubionym narzędziem. Przydatny i w pracy i w walce. Koszty jego zakupu zwróciły się już dawno.

W końcu zabrał się za szperanie. Znalazł niesprawną zapalniczkę Zip-po, jakiś notes z adresami, niklowaną piersiówkę z niewielką zawartością gorzali, którą od razu rzucił na brezentową płachtę rozłożoną na podłodze i komplet dobrze zastruganych ołówków. Te, z racji niewielkich rozmiarów, schował do kieszeni kurtki. Niestety, reszta szuflad była pusta. Być może kiedyś leżały w nich te kartki, które teraz wały się po całym pomieszczeniu.

Podniósł kilka i przeglądał je pobieżnie. Jakieś wzory chemiczne, raporty, lista pracowników... nic specjalnego. Ale na jednej było coś w rodzaju współrzędnych. Opisana była również lokacja, w której teraz się znajdował. „Archiwum” – głosił podpis pod koordynatami. Starannie złożył kartkę na cztery i schował do kieszeni. Rzadko kiedy trafiał na dokładne dane opisujące położenie innych obiektów do złupienia.

- Masz szczęśliwy dzień, Horst... bez wątpienia szczęśliwy – powiedział do siebie.

Pozbierał wszystkie pozostałe kartki i poukładał w jeden, zgrabny plik. Następnie wyciągnął z kieszeni sznurek i przy jego pomocy zrobił mały, zgrabny pakunek z odnalezionych wydruków. Paczuszkę położył obok reszty łupów. Przyszła kolej by wziąć się za drzwi. Wielkie i metalowe. Wyglądały na nie naruszone. Żadnej rdzy czy zadrapań. Jak nowe. Łom znów pojawił się w dłoni mężczyzny, ale tym razem nie bardzo się przydał. Żadnego punktu zaczepienia. Futryny również musiały być z metalu, zaś same drzwi nie były zamykane tradycyjnym zamkiem, tylko z pewnością jakimiś bolcami. Nie był w stanie tego wyważyć.

- Można by spróbować dynamitem... – zastanawiał się skrobiąc się po zarostcie – Ale nie mam teraz na niego kasy... Trudno... musi wystarczyć to, co znalazłem.

Starannie zawinął łupy w materiał i zawiniątko wepchnął do szybu. Po chwili sam się do niego wgramolił i rozpoczął wędrówkę na powierzchnię popychając zdobycz przed sobą.

Dotarł do szczurzego ścierwa. Splunął na nie i kopnął pod ścianę. Pakunek dokładnie obwiązał liną i zaczął się wspinać na górę. Gdy już dotarł do głównego korytarza wciągnął linę wraz z przymocowanym do niej ładunkiem. Sznur odwiązał od metalowej szyny i ruszył do wyjścia. Pozostawionego za głazem tobołka nikt nie ruszył, schował więc do niego ekwipu-



nek. Upewnił się, że lina jest dobrze zwinięta i że nie spadnie. Następnie zarzucił sobie na ramię pakunek z łupami, tobolek przewiesił przez drugie i ruszył do miasta.

Po drodze zrobił sobie jeszcze kilka postojów na odpoczynek, podczas których sprawdził dokładnie, czy pozostałe wydruki wyniesione z „archiwum” nie mają dla niego jakiejś wartości. Nie miały.

\* \* \*

Po przekroczeniu bram Jericha od razu udał się do handlarza. Stary Łupieżca kulał na prawą nogę. Pamiętka po nieudanym starciu z Bractwem Stali. Był prawie łysym mężczyzną po sześćdziesiątce, noszącym brudny fartuch rzeźnika, jak gdyby miało to jakiś związek z jego fachem kolekcjonera rupieci. Nikt też nie wiedział, dlaczego nie załatwił sobie lepszych butów, tylko chodzi w starych sandałach z rzemyków. Starzec zauważył przez okno swojego stałego dostawcę towaru, wstał więc z bujanego fotela i podszedł do lady.

Poszukiwacz przekroczył próg sklepu. Zadzwoniły zawieszane przy drzwiach dzwoneczki. Sklepek był mały i przytulny. Przynajmniej jak na rupieciarnię obstawioną półkami wypełnionymi przedmiotami nieznanego przeznaczenia, których wielkość wahała się od tej, jaką ma znaczek pocztowy, do tej, jaką ma standardowy plecak.

- Ho! Ho! – rzucił handlarz – Czy moje stare oczy nie mylą? Czyżby to mój dobry znajomy Horst Redman?

- Cześć, Jack... mam trochę śmiecia do opchnięcia – powiedział poszukiwacz kładąc na dębowej ladzie zawiąniętą.

- Jestem zainteresowany... pokaż no, co tam znalazłeś. Chociaż już teraz widzę, że niewiele tego...

- Odczep się... coraz trudniej coś wyszperać. Ciężkie czasy – syknął Horst odchylając poły brezentu i wyciągając znalezione przedmioty na wierzch – Tu masz piersiówkę w idealnej kondycji... książka naukowa... też ekstra stan... i trochę ciekawych informacji na tych kartkach.

- Pokaż no... piersiówka naprawdę ładna... zatrzymam dla siebie – powiedział Jack z lubością obracając srebrzysty przedmiot w dłoniach. Po chwili sięgnął po książkę – Wielka Księga Nauki... też się przyda... ale te kartki?

- Nie gadaj, tylko zobacz... – Redman podał handlarzowi kilka losowo wybranych wydruków.

Starzec podrapał się po głowie przyglądając się enigmatycznym wykresom i wzorom.

- Dziś to dla nikogo nic nie znaczy... dam ci pięć blaszek za całość, bo to nie jest warte papieru, na którym zostało wydrukowane – zawyrokował.

- Więc nie licz tego, co na kartkach, tylko policz mi za sam papier – powiedział Horst mrużąc oczy. Był zły... targał te pięć kilo kartek przez dwa dni i liczył na większy zarobek.

- Dobra... nie denerwuj się tak – Jack zorientował się, że jego klient może zaraz czymś go wałnąć – Dam ci trzy stówy za piersiówkę... kolejne trzy za książkę no i pięć dych za ten papier.

- Jak ostatnim razem sprzedawałem ci ulotki, to powiedziałaś, że płacisz mniej, bo ich cena dopiero wzrasta...

- No tak mówiłem, i co?

- Chcesz mi dać jeszcze mniej niż wtedy. Chcę trzy stówy za piersiówkę, pięć za książkę i siedemdziesiąt pięć blach za papier.

- Dobra... ale za książkę mniej... ile razy mogę ją czytać?

- Jak ci się znudzi, to sprzedaj... to towar wielokrotnego użycia.

- Dam ci osiemset pięćdziesiąt za całość i ani blaszki więcej! – Jack starał się robić wrażenie zdeterminowanego.

- Dobra, niech ci będzie... Ghuli cynu – poszukiwacz zaakcentował ostatnie wyrazy. Na sprzedawcy nie zrobiło to jednak większego wrażenia.

Po sfinalizowaniu transakcji Horst opuścił sklep i stwierdził, że zdobyte środki ledwo starczą na spłatę długów. Uregulował rachunek za wynajem pokoju w hotelu... za obiady i prowiant na drogę w barze Peggy Sue... i zostało mu:

- Pieprzone czarnaście blaszek! – ryknął – A jeszcze muszę skołować dynamit!

W końcu Horst zdecydował się na wizytę u lokalnego sapersa.

- Cześć Bookie... jak tam sprawy?

- Co?! – lekko przygarbiony czterdziestolatek, „saper z zamiłowania”, jak o sobie mówił, miał wieczne problemy ze słuchem. Chudzielec odgarnął z czoła przyprószone siwizną, przyczesane „na pożyczkę” włosy i powtórzył pytanie – Co?!

- Jajco, głuchy cepie... – powiedział cicho Horst, po chwili prawie krzycząc do niego – Jak leci?! Dynamit chciałem kupić!

- Dobra... jak dla ciebie... dwie stówy! – Bookie zawsze się darł. Uważał, że skoro on niedosłyszy, to inni też.

- A co powiesz na komplet ołówków pierwszej jakości dla twojej żonki!? Przecież świetnie szkicuje portrety?!

- Pokaż no...! – saper sięgnął po pudełko ołówków i obejrzał je starannie – Ale dwie stówy za ołówki?!

- Stary... cały komplet masz! Na portretach zarabiasz! A te ołówki starczą na długo!

- Dobra! Stara się ucieszy! Masz! – Bookie wręczył Horstowi okręcone taśmą laski dynamitu wraz z zapalnikiem czasowym.

- Dzięki!

- Polecam się na przyszłość! – odpowiedział saper i wrócił do mieszanina nitrogliceryny z kilkoma innymi, znany tylko sobie składnikami.

- Teraz mogę zacząć prawdziwe plądrowanie... – powiedział z uśmiechem poszukiwacz.

Szybko przygotował się do drogi. Wyciągnął ze studni wiadro pełne krystalicznie czystej, lodowatej wody i umył sobie głowę. Zawsze go to odświeżało. Czuł też ten osobliwy dreszczyk... nieznanego. Wyruszał na kolejne łowy. Może znowu znajdzie coś ciekawego? Jak wtedy, gdy przywlekl Jackowi baterię atomową. Nawet taki skąpiec, jak stary handlarz, zabulił mi za to okrągłe pięć tysięcy.

To wspomnienie poprawiło mu humor. Wytarł włosy w stary ręcznik z frotte i poszedł do hotelu przenocować.

\* \* \*

Horst Redman kroczył przez prerię. Sam nie wiedział czemu postanowił zasadzić się na skarby ukryte w jakimś laboratorium oddalone aż o tydzień drogi od Jericho. Czasem obawiał się, że zginie przez ten swój dziwaczny zapal. Przecież prościej byłoby najpierw odwiedzić starą lokację z pancernymi drzwiami. W końcu po to zaopatrył się w dynamit, zamiast np. kupić sobie więcej prowiantu na drogę.

Ale nie narzekał. Dzień temu ustrzelił dzikiego bramina. Najadł się do syta, a część mięsa zabrał ze sobą. Nie starczy na długo, a nawet jeśli, to w końcu zgnije. Ale Horst był pewien, że może upolować coś nowego. Swoją drogą upewnił się, że wciąż potrafi dobrze strzelać. Czyli jeszcze nie zaśniedział do końca. Maszerował radośnie. Jeszcze tylko dzień drogi. Nawet nie próbował zadreć się dylematami w stylu „A jeśli tam nic nie ma i zdechnę z głodu?”. Tam coś musiało być. Za tym zakrętem... za wzniesieniem.

Tymczasem sześć dni wędrówki zrobiło swoje. Ze spodni kurzyło się przy każdym kroku, zarost nie golony od

ponad tygodnia był już znacznie dłuższy i sztywniejszy. Redman postanowił zrobić z tym porządek w wielkim stylu. Objuczył się sprzętem, jaki znalazł w laboratorium, a potem zafundował sobie prawdziwą kąpiel z pianką za dwie stowy. Rzadki luksus, mało kogo na niego stać. Ale doprowadzi się do porządku... tylko musi zdobyć fundusze.

Sam nie zauważył, kiedy tuż przed nim wyrosły ruiny. W końcu co w tym dziwnego? Ruiny już też przemierzał, teren jak każdy inny. Szedł więc uśmiechnięty i pełen wigoru. Przestał się uśmiechać, gdy zimna lufa dotknęła jego skroni. „Dalem się podejść...” – pomyślał z pogardą dla siebie – „Ale mógł mnie od razu sprzątnąć, więc nie jest aż tak źle”.

- Rzuć tobolek, pierdolony normalsiel! – głos był zniekształcony, ale niewątpliwie należał do kobiety.

Horst spokojnie wypełnił polecenie. Zza załomów wynurzyli się dwaj ghule uzbrojeni w Skorpiony. Ghulica ścisnęła w dłoni antycznego Mausera.

- Czego tu chce? – zapytała.

- Tylko przechodzę... nie jestem uzbrojony – skłamał Horst. Ale trójka nie powinna się zorientować, że blefuje, bo broń była ukryta w tobołku.

- Nie potrzeba nam dodatkowych kłopotów! – warknął niższy, łysy ghul.

Płat skóry na jego lewym policzku był oderwany i zwisał luźno. Był chudy nawet jak na ghula, a jego zielone oczy patrzyły z nienawiścią.

- Tylko przechodzę... nie chcę kłopotów. Nic wam nie zrobię... – Horst starał się zachować zimną krew.

- Pewnie – odezwał się ghul dryblas. Miał ze dwa metry, a oczy czerwone i błyszczące. Niewielka kępka włosów na jego głowie wyglądała groteskowo. Ścisnął nerwowo swojego Skorpiona. Redman stwierdził, że spośród całej trójki najbardziej przypomina normalnego człowieka.

Bo babka była paskudna. Chuda jak szkielet obciążony brudnozieloną skórą i owinięty w brudne szmaty. Nie miała ani warg, ani nosa. Włosy co prawda miała, i to nawet długie, ale i tak była szkaradna. Wymachiwała bronią przed nosem człowieka i darła się.

- Zabijemy go, czy trochę poobijamy?! Bo z pewnością cię nie puścimy... wystarczą nam kłopoty, jakie mieliśmy z tą szmatą i jej obstawą!

Horst wiedział, że ma tylko jedną szansę. Ktoś tu im się nieźle dał we znaki. Trzeba było to wykorzystać... i łom tkwiący przy pasku też.

- Kto? Dziewczyna? Ta kurwa tu przybyła?! – starał się sprawiać wrażenie wściekłego, chociaż za cholerę nie wiedział, o kim mówi – Zabiję szmatę! Ghule zamarły na chwilę. Widać było, że zastanawiają się nad usłyszczanymi słowami.

- To chyba jakiś łowca nagród? – powiedział ghul dryblas drapiąc się w czaszkę z takim zaangażowaniem, że wyrwał sobie ostatnią kępkę włosów.

- Może dorwie dla nas tą szmatę?! – krzyknęła ghulica odwracając się w kierunku kompanów.

Horst szybko wyciągnął łom i dzielił nim maszkę prosto w potylicę. Czaszka pękła. Mężczyzna szybko chwycił Mausera i zasłonił się ciałem ogłuszonej. Ghule otworzyły ogień. Broń mieli ustawioną w tryb strzelania pojedynczego. Zdolni nie byli, bo wszystkie kule przyjęła na siebie ich koleżanka. Jej ciało podskakiwało nieco, gdy zagłębiały się w nim pociski. Horst nie czekał na dalszy rozwój wypadków. Mauser jest cholernie precyzyjny... zwłaszcza z takiej odległości. Ghule dostały po kulce między oczy. Mniejszy od razu padł trupem zsuwając się za głaz, z którego przed kilkoma minutami wyskoczył. Większy stał jeszcze kilka sekund robiąc zeza, a krew ściekała mu po zdeformowanej twarzy. Dziurka między oczami była mała, ale wychodząc pocisk wyrwał mu tylną część czaszki. W końcu wielkolud leżał na gruzie twarzą do ziemi.

Horst odepchnął od siebie truchło ghulicy i upewnił się, że w okolicy nie ma już więcej niespodzianek. Szybko wyjął z tobołka swój pas z bronią i przypiął go. Mausera i Skorpiony schował. Na razie nie będą mu potrzebne.

Mężczyzna był wściekły. Nienawidził stosować przemocy, ale w takich warunkach to była prosta kalkulacja. Oni albo on. Postanowił zwiedzić laboratorium i rozwalić każdego, kto mu zagrozi. Ale nie był na tyle głupi, by po przypuszczalnym ataku – to wynioskował z rozmowy ghuli – wchodzić frontowymi drzwiami.

Szybko znalazł zamaskowany komin wentylacyjny. Znowu użył liny. Okrążył komin był nieco ciśniejszy niż dziura, którą pokonywał przed kilkoma dniami. Do tego irytowały go gładkie ściany i uwierający w bok Colt. Gdy dostał się do czegoś w rodzaju pokoju kontrolnego znowu przypomniawszy mu się ostatnia eskapada. Kolejne pancerne drzwi do sforsowania. W pośpiechu montował barykadę z metalowymi biurkami i szafkami. Oczywiście

najpierw sprawdził, czy nie ma w nich nic cennego. Powinno wytrzymać.

- Jak to się zawali, to zegnaj majątku – powiedział sobie instalując dynamit przy drzwiach. Szybko wspiął się po barykadzie do komina i po linie wydostał na powierzchnię. Szybko ją wyciągnął, a następnie leżał plackiem za jakimś wyłomem i dokończył odliczanie.

- 178... 179... 180 – szeptał sapiąc po tej niecodziennej ścieżce zdrowia. Eksplozja była dość silna. Niewielki płomień buchnął na chwilę z komina. Mógł być jednak wystarczająco nieprzyjemny, gdyby przypiekał siedzącego w środku człowieka, albo spalił jedyną linę, jaką dysponował Horst.

Nie ociągając się przystąpił do dzieła. Zszedł po linie i ujrzał porozrzucane, pogięte fragmenty metalu – niegdyś szafki i biurka. W miejscu drzwi widniała okopcona dziura. Wyjął Colta z kabury i ruszył na zwiad.

Długo płał się po korytarzach nie spotykając ani jednego człowieka. W końcu dotarł do windy i zjechał na niższy poziom. Drzwi rozsunęły się gdy dojechał na miejsce, a jego oczom ukazał się stojący sztywno mężczyzna.

- Następny pajac do rozwałki? – zapytał siebie cicho.

Mierząc do nieznajomego z pistoletu powoli zakradł się jak najbliżej niego.

- Kto to? To ty, Monick? – zapytał mężczyzna wciąż stojąc sztywno i nie odwracając się.

- Coś ty, kurwa, za jeden? – odpowiedział pytaniem na pytanie poszukiwacz.

- Śmierdzące ghule... rozwał mnie, jeśli chcesz, ale jak się ruszę, to obaj wyfruniemy – syknął.

- Nie jestem ghulem, pajacu – Horst nie siłował się na dyplomację – Jesteś pewnie jednym z tych, którzy wkurzyli mutantów, przez co o mało nie zginąłem.

- Jesteś człowiekiem?! – nieznajomy nagle się ożywił i odwrócił głowę w kierunku rozmówcy – Nazywam się Rob i gdzieś tu jest moja przyjaciółka, Monick. Pewnie potrzebuje pomocy.

- A ty na tej minie też sobie świetnie radzisz...

- Daruj sobie sarkazm, brodaczu... trzeba jej pomóc. Korytarz przed nami jest zaminowany. Musisz się podwieszać na tych hakach, które są na suficie – Rob wskazał ręką opisywane obiekty – Albo pomóż mi zejść z tej kurewskiej miny, to sam się tym zajmę.

- Dlaczego miałbym zrobić cokolwiek w waszej sprawie? Spieprzyliscie ak-

cję... wasza sprawa... mnie interesują tylko gadżety.

- Jesteś grabieżcą, co? Pierdolona hiena cmentarna... życie ludzkie nic dla was nie znaczy, liczy się tylko kasa.

- Pewnie... nie jestem altruistą... ale tracę czas. Trzymaj się. Ja idę trochę pomyszkować – poszukiwacz zrobił kilka kroków w kierunku windy.

- Czekaj! Zapłacę ci za pomoc!

Horst przystanął. Kompleks już wyglądał na ograbiony, a trzeba było sobie jakoś osłodzić tak długą i niebezpieczną podróż.

- O jakiej sumie mówimy?

- To zależy, czy mi pomożesz. Teraz i w szukaniu Monick.

- Cwaniak, co? Jak jesteś taki mądry, to jak wlałeś na minę? I gdzie twoja broń?

- Nie możemy tego przełożyć na później? – Rob mówił, jakby mu się gdzieś spieszyło.

- Poczekaj tu...

- Spoko. Nigdzie się aktualnie nie wybieram.

Horst sprawdził sąsiednie pokoje. Sam syf. Nic ciekawego. Stoły...

krzesła, puste szafki. Wszystko bezużyteczne. W końcu trafił na sejf. Nietety, choć już otwarty (co zaoszczędziło by sporo pracy), także pusty. Mężczyzna próbował go podnieść.

- Co najmniej z pięćdziesiąt kilo – sapnął poszukiwacz – Nada się...

Kilkanaście minut zajęło Horstowi dopchanie sejfu do Roba. Obaj złani potem przystąpili do „podmiany”. Rob stanął na jednej nodze tak, by Redman mógł nasunąć sejf jak najdalej na felerną płytę. Gdy rozległo się ciche „klik” obaj mężczyźni wstrzymali oddech. Drzwiczki sejfu otworzyły się...

- Pierdolone drzwiczki... rozbieję je, jak skończymy... – Horst był wyjątkowo bezpośredni – Myślałem, że już po mnie.

W końcu udało się ustawić sejf we właściwej pozycji. Rob zamykając oczy zeskoczył z płyty. Nic się nie stało. Nie siląc się na podziękowania ruszył w kierunku haków. Poszukiwacz chwycił go za rękę:

- Nie tędy... tam jest więcej min. Idziemy tunelami wentylacyjnymi.

Po kilkunastu minutach mężczyźni doczłotali się do miejsca, w którym min już nie było. Trafili do pokoju śmierdzącego stęchłą. Na stołach walały się szczątki zwierząt i (chyba) ludzi. W środku pomieszczenia znajdował się wielki zbiornik. Rozbity i pusty. Na podłodze, w kałuży jakiejś cieczy, leżał martwy ghul w fartuchu. Z jego szyi sterczał nóż.

- To nóż Monick! – krzyknął Rob.

- A gdzie ona je... – Horst nie skończył pytania, bo zauważył mokre ślady na podłodze – Odciski stóp.

- Ciągną się dalej, za tamtą ścianę – potwierdził Rob.

Razem ruszyli po śladach, tropiąc zaginioną.

- Czekaj... – Horst nagle przystanął i zaczął grzebać w swoim tobołku.

Wyciągnął Skorpiona i Mausera, po czym wręczył je towarzyszowi. Rob spojrział na niego.

- Może być niezły dym... – zasugerował Horst.

- Może być – potwierdził mężczyzna odbezpieczając Skorpiona i przedstawiając go na tryb strzelania seria. ☼

Ateusz Saladyn

# Trzynasty Schron



WWW.FALLOUT3.NET

Baza wiedzy o serii gier Fallout

i

kulturze postapokaliptycznej

*Istniejemy od 1999 roku!*

Postapokalipsa w najlepszym wydaniu!

- Wszystko na temat gier z serii Fallout
- Recenzje książek, gier i filmów należących do nurtu fantastyki postapokaliptycznej
- Codzienne niusy
- Publicystyka
- Opowiadania
- Galeria z klimatycznymi pracami
- I wiele więcej!

*Zapraszamy!!!*



# Głęboki oddech

Mężczyzna klęczał wśród gruzów. Wiatr rozwiewał jego nie ścinane od dawna, kruczoczarne włosy. Metodycznie przeszukiwał każdy fragment ruin - ruin, które były w podobny sposób przeszukiwane wiele razy przez różnych ludzi i nie ludzi. Jednak nie zupełnie tak samo. Oni szukali skarbów, pełni chciwości pragnęli jedynie się wzbogacić. Mężczyzna zaś - który właśnie przestał się poruszać, wiedział bowiem, że musi odpoczywać - mężczyzna ten sam do końca nie był pewny, dlaczego robi to, co robi. Szukał przeszłości, wspomnień, uczuć...

\* \* \*

Była piękna. Była jego. Doskonale pamiętał ich pierwsze spotkanie, zakończone pierwszym pocałunkiem... Ten pocałunek najbardziej wyrył mu się w pamięci. Spodziewał się... Zapomniał już, czego się spodziewał, ale na pewno nie tego uczucia, które ogarnęło go trochę później. Jakby zaczął naprawdę żyć, jakby nabrał głęboki haust świeżego, odżywczego powietrza... Tamtej nocy był jeszcze sam. Ze zdzi-

wnym, czego doświadczył dawno temu, niemalże w innym życiu. Kiedyś, będąc w Reno, znalazł pod gruzem nieoznakowaną butlę. Przetestował jej działanie na jeńcu, którego wtedy eskortował, a potem spróbował sam. Tlen. Może nawet nie tlen, ale idealnie czyste, odświeżające powietrze, jak... pocałunek, o którym wówczas w ogóle nie myślał. Sprzedał butlę jeszcze tego samego dnia. Potrzebował jedzenia i picia dla siebie i dla więźnia.

\* \* \*

Po kilku minutach wrócił do pracy. Ruiny baru Salvatore'a były rozległe, przetrząśnięcie całych wymagałoby kilku dni wytężonego wysiłku, on natomiast był tu dopiero od kilku godzin. Nie zwracał jednak uwagi na upływ czasu, tak samo jak na poobcierane ręce i protestujące mięśnie. Bardzo też starał się nie zważać - choć wiedział, że to niemożliwe - na ból. Nie fizyczny, znacznie gorszy.

\* \* \*

Umarła nagle, a on nie mógł temu zapobiec. Nawet go wtedy przy niej nie było. Nigdy nie uwierzył, że jego obecność nic by nie zmieniła. Nigdy. Nie został po niej żaden ślad. Mężczyzna z przerażeniem spostrzegł, że nie ma nic, żadnej pamiątki, żadnego namacalnego dowodu jej istnienia. O ciebie nawet nie wspominając. Przy życiu utrzymywała go tylko jedna myśl - nie może umrzeć, bo musi pamiętać. Zawsze.

\* \* \*

Matowe od ponad dwóch lat oczy mężczyzny zaślniły nagle. Zobaczył coś, co mogło... Musiało być... Tak! Będzie miał chociaż to, przynajmniej przez chwilę poczuje coś podobnego do tych cudownych, niesamowitych chwil, kiedy...

Uśmiechnął się, a po jego policzkach spłynęło kilka łez.

Nie zauważył symbolu znajdującego się na butli. ☹

© Ilor, 27-28.10.2002

## Postapo, a przed-postapo

Słowo "postapo" to roboczy skrót, którym określamy dziedzinę kultury zwaną postapokalipsą. O czym traktuje ten gatunek? Definicji jest - jak i fanów tegoż - wiele. Do tematyki postapo zaliczyłbym historie i wydarzenia powstałe w wyniku wojen, epidemii czy katastrof (przemysłowych, terrorystycznych, naturalnych). Z zastrzeżeniem, że ich przyczyny powinny dać się wyjaśnić w miarę rozsądnymi i prawdopodobnymi skutkami. A to znaczy, że smoki, zombie stworzone przez nekromantów, siły piekielne i różnej maści ufolstwo ma

tyle wspólnego z postapo, co niejaki minister z kancelarii prezydenta RP z małą dziewczynką.

Takiej tematyce należy dać kopa i pośłać ją na półkę z napisem "szersza fantastyka" (także i naukowa, jeśli są ku temu podstawy) - na otarcie łez dodając nalepkę, że "zawiera" ona elementy postapo. Ale chyba tylko dla celów marketingowych i podczepienia się pod trend mody na nie.

Szczególną odmianą kultury postapokaliptycznej jest tematyka postnukle-

arna (w skrócie postnukle), zajmująca się wydarzeniami związanymi ze światem po wojnie atomowej, czy konflikcie z użyciem broni jądrowej.

Tematyka postapo - jak już ustaliliśmy - zajmuje się wydarzeniami związanymi z nagłymi zmianami w sytuacji społecznej, warunkowanymi katastrofami, czy też wojną. Ale jak nazywać (nawet i roboczo) tematykę opisującą wydarzenia przed ową katastrofą, kiedy wszystkie drogi prowadzą do niej, kiedy mamy pewność, że coś złego naprawdę się wydarzy. I czy w ogóle to opisywać?

W przemyśle rozrywkowym już dawno opanowano sztukę wyciskania z danego tematu tyle pieniędzy ile tylko się da. Powstaje jakiś film, książka, gra - przynosi zysk - to od razu na 120% będzie pewne, że otrzymamy dalsze części owych historii. Zapewne gdyby dziś żył i tworzył Szekspir, spod jego pióra wyszedłby "Hamlet 2 - Odrodzenie"

czy "Otello 3 - Niedokończona sprawa". Biznes - ot co.

A kiedy już temat zostanie chronologicznie do przodu wyczerpany i opisany - wówczas i tutaj spece od marketingu znajdują wyjście. Zamiast opisywać przygody n-tego pokolenia potomków znanych z pierwszej części danego cyklu, można jeszcze poruszyć historię ich przodków. I tak dostajemy coś co nazywa się "prequel". Druga część gry Stalker będzie właśnie prequelem - czyli historia nie jest opowiedziana, wydarzy przede tą jaką mogliśmy poznać w długo oczekiwanej, zeszłorocznej odsłonie tej gry.

Zapewne i sam Szekspir, również nie omieszkałby stworzyć czegoś z dopiskiem "pre" – no, ale dajmy już mistrzowi spokój.

W przypadku tematyki postapokaliptycznej nie musimy mieć dylematów w kwestii celowości sequelizacji (no może czasami), jak i prequelizacji (bardzo rzadko). Taki choćby filmowy cykl "Terminator" - zawiera w sobie bardzo udany sequel, oraz część trzecią - słabą jak barszcz, to jednak w niezły sposób zawiązującą dobrze znaną nam z poprzednich części historię. Czy wobec tego trzecia część "Terminatora" jest filmem z gatunku postapo, czy też - słuszniej - z gatunku przed-postapo?

Mam świadomość sporej akademickości tego pytania, ale nie widzę powodów by go nie zadać. Tym bardziej, że tematyka "przed" czasami jest bardziej ciekawa od tego, co wydarzyło się "w trakcie" i, przede wszystkim, "po". W historii powszechnej mamy sporo przykładów, kiedy wyraźnie było widać, że jakiś okres dobiega końca, że jeśli czegoś się nie zrobi, to dojdzie do katastrofy. A mimo to decydenci nadal ślepo brnęli przed siebie, świadomie czy z pełną głupotą zbliżając się ku niej.

Pierwszym takim przykładem mogą być schyłkowe lata Imperium Rosyjskiego. Potęgą samodzierżawia rosyjskich carów, okazała się mitem w starciu z nie tak dawno jeszcze zaściankową Japonią - podczas wojny w latach 1904 - 1905. Ewidentna głupota i nieudolność dowodzących flotą rosyjską, połączona z butą i pychą doprowadziła do sromotnej klęski w bitwie pod Cuszimą (jak i do przegranej całej wojny). A mimo to, żadne wnioski nie zostały wyciągnięte z tej lekcji. Potwierdziły to pierwsze dni wojny w 1914 roku, kiedy to dowódcy wojsk lądowych, swoją nieudolnością i lenistwem, zdążyli zdemoralizować własnych żołnierzy,

zanim ci zobaczyli choć jednego Niemca. A potem był bolszewicki przewrót i istny armageddon, jaki komuniści - na przestrzeni lat - zafundowali rosyjskiemu narodowi.

Albo i przykład z naszego podwórka. Polska armia w 1939 roku według oficjalnej propagandy była tak silna, że mogła iść aż na sam Berlin. A nasi sojusznicy - Wielka Brytania i Francja - machając tylko małym palcem u nogi, wzbudza strach w Niemczech. Jednak ta sama władza, która takimi mitami karmiła swój naród, z wielką zrezygnacją 17 września 1939 roku zmykała z Polski do Rumuni przez przejście graniczne w Kutach. Co się działo dalej - dobrze wiemy z historii.

Słowem - kiedy kończy się jakaś epoka, ustrój, czy system - ludzie zaczynają działać w absurdalny sposób. Nie działa już zdrowy rozsądek, jest śmiesznie i strasznie zarazem. Owi ludzie to z reguły decydenci i władza - która prędzej czy później "trafi" na swoje Kuty. Zaś po tylku dostają zwykli ludzie, którzy przeczołgani wydarzeniami "przed" i "w trakcie" dostają jako główne wydarzenia "po". Czyli witamy w świecie postapokaliptycznym!

Od razu muszę zaznaczyć, że najciekawsze w tematyce przed-postapokaliptycznej nie są opisy wielkich zdarzeń, katastrof, czy dziejowych zamętów. Bo ich po prostu nie ma - one jeszcze się nie wydarzyły! Samą "śmietanką" są za to opisy relacji międzyludzkich, słabości i konflikty wewnętrzne. Analiza faktów i następujących po sobie zdarzeń, szukanie przypadku, chwili, momentu, który w ostateczności doprowadził do katastrofalnych zdarzeń. Oraz dylematy u poznającego taką historię - czy można było zapobiec katastrofie, co ja bym zrobił i jak się zachował będąc w centrum dziejowego zamętu.

Oczywiście żaden twórca - chcąc zaszkladkować swoje dzieło - nie użyje raczej określenia "oto książka z gatunku przed-postapokaliptycznego". W tym przypadku klasyfikacja spoczywa na fanach, odbiorcach takiej twórczości. I powinna być ona robiona po to, aby jeszcze lepiej rozumieć daną twórczość.

Jeśli chodzi o twórczość pisarską, to w polskiej literaturze jest parę pozycji z gatunku przed-postapokalipsy. Najważniejszą - bo najbardziej aktualną - według mnie jest powieść Jacka Piekary "Przenajświętsza Rzeczpospolita". Autor w sposób bezkompromisowy i biegłowo odległy od jakiegokolwiek poprawności

politycznej, przedstawił wizję chyłając się ku upadkowi Polski. Choć władza mocniej zaciska sznury na społeczeństwie - wpajając mu zasady przestrzegania jedynie słusznej wiary katolickiej - rozpad rodziny, jako podstawowej komórki społecznej, zaszedł już dalej niż w czasach najczarniejszego stalinizmu, kiedy to dziecko miało obowiązek donosić na swoich rodziców. Zniszczenie środowiska naturalnego i pazerni - myślący tylko jak się ustawić (nawet w takim burdelu ale też i burdelu, jakim stała się Polska) politycy - dopełniają reszty.

Tomasz Pacyński w powieści "Wrzesień" w sposób wielowarstwowy przedstawił upadek Polski, jak i reszty świata. Wizja naszego kraju jako jedynego obrońcy wiary w najświętszą panią i tego, który karze Żydów za ich "winy" będzie blisko znajoma każdemu, kto choć trochę miał pojęcie, jacy do niedawna ludzie współtworzyli rządzącą Polską koalicję. Katastrofą nie jest tutaj kolejny rozbiór naszego kraju dokonany przez Rosję i Stany Zjednoczone. Nie jest nią też ogólnoświatowa wojna (także z użyciem broni atomowej), do jakiej dochodzi po pewnym czasie. Zagładę przynosi nadchodzące zlodowacenie, które dosłownie zatrzymuje wszędzie życie.

Wreszcie ostatnia książka jaką mogę zaliczyć do tematyki przed-postapokaliptycznej to "Katastrofa" Macieja Kuczyńskiego. Tutaj mechanizmem sprowadzającym na ludzi nieszczęścia jest ich przywiązanie do korzystania z udogodnień techniki. A przede wszystkim zapomnienie takich podstawowych czynności jak samodzielne zdobywanie pożywienia, czy skrzesanie ognia. Brak energii elektrycznej (spowodowany tajemniczymi zdarzeniami) sprawia, że ludzkość w ciągu dosłownie chwili, z epoki pełnego zaspokojenie potrzeb konsumpcyjnych, przenosi się do epoki kamienia łupanego. Zostaje parę dni, gdy zapoczątkowanych zmian nie będzie można już w żaden sposób cofnąć...

To tylko trzy przykłady - według mnie - literatury w tematyce przed-postapokaliptycznej. Zakładam, że jest więcej takich pozycji, i to z innych - niż literatura - gatunków. Nie miałem zamiaru obligatoryjnie zakładać sensowności takiego wyszczególnienia i podziału w wytworach kultury postapo. Uważam to raczej za początek dyskusji nad definicją tego co właściwie należy rozumieć przez kulturę postapokaliptyczną. Co do niej można, a co nie - zaliczyć. ☹

Squonk

# Życie pod ziemią

Konieczność zapewnienia sobie bezpieczeństwa na wypadek wybuchu wojny nuklearnej co najmniej od wcześniejszych lat pięćdziesiątych stała się faktem. Kiedy dwa światowe mocarstwa rozbudowywały swój arsenał broni masowego rażenia, jednocześnie pogłębiając różnice między sobą, w USA ludziom zaczęto proponować zabezpieczenie na wypadek atomowego holokaustu w postaci rodzinnych schronów przeciwoatomowych. Miały one zapewnić względne bezpieczeństwo i ochronę przed skutkami ataku nuklearnego wrogiego mocarstwa i zapewnić zamieszkującej go rodzinie szansę na przetrwanie. Istnieje spora grupa ludzi, która twierdzi, iż firmy, które takową pomoc oferowały, najprawdopodobniej albo zwrężyły dobry interes (naiwną rzeszę klientów przekonanych, że takowa ochrona może być zapewniona przez wybudowany w ogródku schronik), albo zwyczajnie same nie wiedziały o czym mówią (istnieje też teoria, iż możliwość budowy takowego schronu miała uspokoić wystraszone społeczeństwo).

Ale nie o takim schronie ma mówić ten artykuł. Właściwie lepiej jeśli na

wstępie ostrzegę, iż niniejszy artykuł to coś w rodzaju "artykułu science-fiction" - nie mam tutaj na celu obrzucać czytelnika liczbami, prawami fizyki, a niejedno zdanie w tym artykule prawdopodobnie mogłoby podważyć wielu domorosłych naukowców. Chodzi mi natomiast o to, by popuścić odrobinę wodze fantazji, biorąc oczywiście za podstawę pewne naukowe fakty i garść zdrowego rozsądku, jednocześnie nie zastanawiając się nad takimi sprawami jak koszty, sens czy możliwości prawne. Artykuł ten ma być czymś w rodzaju gdybania na zasadzie "a jakby tak zbudować coś takiego?". Gorąco zachęcam do polemizowania ze mną, wytykania błędów w moim rozumowaniu, naświetlania problemów, o których nie pomyślałem i wspólnego ich rozwiązywania. Jednocześnie zaznaczam, iż na żadne komentarze w stylu "idź się lepiej doucz, a nie artykuły piszesz" nie będę odpowiadał - naukowcem nie jestem, a pisanie tego artykułu i bujanie przy tym w obłokach to dla mnie zwykła przyjemność, którą chcę się z Wami podzielić.

## Założenia

A zatem - wyobraźmy sobie, iż istnieje pewna specyficzna organizacja (w dalszej części nazywana, bardzo oryginalnie, "Organizacją"), która pragnie nie tylko przetrwać atomowy holokaust, ale też i jego długotrwałe skutki. W tym celu postanawia własnymi siłami wybudować potężny, podziemny, samowystarczalny kompleks mieszkalny mogący pomieścić wszystkich jej członków (przy założeniu, że 70% z nich to ludzie cenni z praktycznego punktu widzenia) i pozwolić im bezpiecznie przetrwać 10 lat w izolacji od niebezpiecznego świata zewnętrznego, a następnie pozwolić na bezpieczne jego opuszczenie i rozpoczęcie "nowego życia" na zewnątrz.

Zakładamy przy tym, iż Organizacja dysponuje wystarczającymi środkami finansowymi by nie martwić się o koszty, jest dobrze zorganizowana, jej członkowie partycypują w motywacji "szefostwa" Organizacji i są gotowi pracować dla powodzenia całego przedsięwzięcia. Ma też upatrzone odpowiednie miejsce na budowę kompleksu oraz przewyżnione w tym celu bariery prawne i organizacyjne. A na dodatek jej członkowie





to ludzie różnej narodowości i rasy, ale potrafiący porozumieć się w jednym, wspólnym języku.

Jednocześnie przyjmijmy, iż ilość członków organizacji, którzy mają w schronie zamieszkać to liczba charakterystyczna dla niewielkiej wioski - coś około 500 osób - różna płeć, różny przedział wiekowy, różne umiejętności i wykształcenie, różne upodobania. Wśród tej grupy ludzi, znajduje się:

- co najmniej pięciu lekarzy (plus np. 6-10 ratowników medycznych i/lub pielęgniarek)
- co najmniej 5-8 elektryków oraz tyleż samo hydraulików (naprawy i konserwacja sieci energetycznej oraz wodociągowej i kanalizacyjnej)
- 6-10 techników-specjalistów (ktoś od elektrowni, od geologii, chemicy, farmaceutyci, botanicy itp.)
- kilku rolników
- pewna kadra menadżerska
- przynajmniej czterech informatyków-programistów, lub speców od administrowania siecią

Oczywiście, każdy przedstawiciel wymienionych powyżej profesji jest gotowy do wykonywania swojej pracy rzetelnie i bez narzekania "a tamten to nic nie robi, tylko ja zasuwam" - przyjmijmy że członkowie Organizacji są jak Settlersi.

Jednym słowem, mamy ludzi, kasę, wiedzę i możliwości.

### Problemy natury ludzkiej

Świetnie, Organizacja ma wszystko, czego potrzebuje, by rozpocząć prace nad podziemnym kompleksem. I tutaj zaczynają się schody. Człowiek to już taki stwór, że ma swoje potrzeby, bez zaspokojenia których albo umrze, albo zacznie chorować i umrze. Ma też sporo słabości, z którymi musi się borykać, a nie jest bądź co bądź stworzony do mieszkania pod ziemią. Toteż trzeba się postarać o zapewnienie mu warunków wewnątrz schronu jak najbliższych tym, które panują na powierzchni naszej planety.

Przede wszystkim, człowiek potrzebuje wody (nie tylko pitnej, ale i do utrzymania higieny), żywności (w tym spory przekrój jej elementów jak węglowodany, witaminy, tłuszcze itd.) oraz miejsca, w którym może pozbywać się produktów przemiany materii (słowem: wydalac). Ale to nie wszystko. Człowiek potrzebuje również poczucia bezpieczeństwa, nadziei, rozrywki, zarówno towarzyskiej, jak i intymności. Wszystkie te problemy muszą zostać w większości rozwiązane już na szczęblu projektowa-

nia całego kompleksu i nie może być tutaj miejsca na żadne zaniedbania. Jeśli zabraknie żywności, lub wody - kaplica, jeśli człowiek będzie się nudził, zacznie świrować - kaplica, jeśli nie będzie miał odrobiny prywatności i intymności, zacznie świrować - kaplica. Należy pamiętać, że 10 lat to sporo.

Właściwie obowiązkowo takowy schron powinien być projektowany przez zespół interdyscyplinarny. Powinno znaleźć się tam miejsce nie tylko dla architekta, eksperta budowlanego, geologa, ale i dla psychologa, i socjologa (lub specjalisty od psychologii społecznej). Ten przedostatni jest szczególnie ważny właśnie z punktu widzenia przewidywalności zachowań człowieka w tak długim czasie przebywającego w podziemnej puszcze. Za to ten ostatni wymieniony specjalista, będzie miał na to pogląd z punktu widzenia grupy takowych ludzi.

### Problemy technologiczne

Wiemy w takim razie mniej więcej, co musimy osiągnąć i wiemy dlaczego. Problem kolejny to "jak" to osiągnąć.

Wiadomo, że pod ziemią światła słonecznego nie uświadczymy, potrzebujemy więc oświetlenia syntetycznego - ale by je osiągnąć, potrzebujemy prądu elektrycznego, a więc źródła zasilania. Projektant musi to uwzględnić i podjąć decyzję, jakie źródło prądu elektrycznego zastosować.

Kolejna sprawa to zaopatrzenie w wodę i żywność - zgromadzić zapasy, czy wykorzystać wody gruntowe? Jak tego dokonać? Jak zabezpieczyć się przed zepsuciem żywności, lub zanieczyszczeniem wody? A może i żywność hodować samemu?

Ale idźmy dalej - pozbywanie się odpadów i produktów przemiany materii - kolejny problem. Nie można przecież gromadzić tego wewnątrz kompleksu, bo wcześniej czy później wszyscy albo umrą na ekhm... przesmrodzenie, albo zwyczajnie będą przysłowiowo, choć dosłownie, grzęznąć "po uszy w g...".

Sprawa z "przesmrodzeniem" przypomina nam oczywiście o kolejnym problemie natury technicznej: o filtrowaniu powietrza. Brać skażone z powierzchni? Czy odpowiednio zamknąć obieg wewnątrz? No cóż, kolejny problem...

Na te i inne problemy, postaram się oczywiście odpowiedzieć - w kolejnych fragmentach tego artykułu.

### Zasilanie

Co by nie mówić o potrzebach człowieka - zasilanie wewnątrz schronu jest fundamentem dalszego projekto-

wania technologicznego. Jeśli nie będzie prądu, nie będzie światła, nie będą działały maszyny - jak to powiedziała pewien kandydat na polityka: "niczego nie będzie". Dlatego najpierw postaramy się zapewnić budowlę Organizacji niezbędne zasilanie w energię elektryczną. Elektryczność da nam światło, napędzi maszyny, komputery, czy nawet pompy, gdyby zaszła potrzeba ich użycia.

No i tutaj pojawia się problem. Skąd wziąć tę energię? Wiadomo, że dla takiego kompleksu trzeba zbudować odpowiednio duży generator mogący wytworzyć energię do pełnego zasilania całego kompleksu, jak i rezerwę, którą można by wykorzystać w razie potrzeby. Najlepiej, gdy generator będzie wymagał obsługi tylko jednej osoby, lub jeśli wystarczy, że popilnuje go komputer (a człowiek tylko w razie potrzeby). Musi być możliwie bezpieczny - nie może zużywać cennego pod ziemią powietrza, a jeśli miałby zużywać wodę, to oczywiście tylko z oddzielonego od wody przemysłowej i pitnej źródła.

Generator spalinowy, nawet gdyby przyjąć, że czerpałby powietrze z zewnątrz (w końcu ważne by był w nim tlen, a nie jak bardzo byłoby skażone) - hmm... zastanówmy się. Po pierwsze, nawet jeśli Organizację na to stać, to wyobraźmy sobie ile paliwa by potrzebował? Oczywiście, zawsze istnieje możliwość budowy schronu w okolicy źródła ropy, z której z kolei można by produkować benzynę. Ale pomyślmy też jak wielkie zagrożenie stanowi spory zbiornik z paliwem? Iskierka... BUM! - i po schronie.

Mała elektrownia nuklearna - niby po świecie pływają ogromne lotniskowce i okręty podwodne zasilane przez reaktory atomowe, a chłodzenie odbywa się przy pomocy wody morskiej. W morzu jednak wody jest pod dostatkiem i to zwykle bardzo zimnej. Jak by to miało wyglądać w przypadku schronu? No i jeszcze odpady radioaktywne - a to właśnie przed technologią atomową się chowamy.

Energia geotermalna - no cóż, wspominałem, że Organizacja ma dobrze wybraną lokalizację na budowę tegoż schronu. Przypuśćmy, że jest to jedno z możliwych rozwiązań - ale o ile mi wiadomo, źródła takiej energii występują zwykle w pobliżu aktywności wulkanicznej, lub sejsmicznej - pytanie: czy to nie jest zagrożenie dla kompleksu?

Baterie - nie, nie mam tutaj na myśli zespołu akumulatorów jako zasilania na 10 lat. Ale odpowiednia bateria akumulatorów, z możliwością wielokrotnego

naładowania i rozładowania może okazać się ratunkiem w przypadku uszkodzenia generatora i dać wystarczająco długo tyle zasilania by albo naprawić uszkodzenie i uruchomić generator ponownie, albo przygotować się do ewakuacji, jeśli będzie w ogóle możliwa.

Równocześnie dlaczego by nie zbudować kilku mniejszych generatorów, działających jednocześnie? W razie awarii jednego można zmniejszyć pobór mocy (odłączając np. część oświetlenia, część komputerów, część maszyn itp.) i czekać na pracy pozostałych, aż do czasu naprawy uszkodzenia, albo - jeśli uszkodzenie wyklucza naprawę - przestrojenia urządzeń elektrycznych schronu tak, by zaakceptowały zmniejszone dostawy energii.

Jest to kolejny element, który musi zostać uwzględniony przez zespół projektujący schron. Zakładamy jednak, że problem ten został rozwiązany.

### Woda

Dobra - mamy już światło. Czyli widzimy talerz z jedzeniem oraz szklankę z wodą. Skąd jednak mamy to jedzenie i tą wodę? Woda jest oczywiście w ziemi - w wodach gruntowych. Woda skażona do wód gruntowych może dostać się na różne sposoby: opady toksycznego deszczu, zanieczyszczenie zbiorników wodnych, lub w wyniku panującego chaosu stara, niekonserwowana kanalizacja miejska postanawia pęknąć i dostarcza do gruntu wszelkiego rodzaju świństw - słowem, wody gruntowe mogą być zanieczyszczone w stopniu wykluczającym wykorzystanie ich nawet do mycia. ALE! Wodę można przecież filtrować, oczyszczać, uzdatniać! Wyobraźmy więc sobie, że schron Organizacji, jest wyposażony w aparaturę badawczą, która pozwala ustalić, czy woda nadaje się do spożycia/mycia - i w przypadku, gdy tak nie jest, aparaturę do jej oczyszczenia. Wtedy można by zdać się na wody gruntowe. Wody musi być jednak sporo.

Nic nie stoi również na przeszkodzie (a jest wręcz wskazane) aby wodę magazynować. Wyobraźmy sobie bowiem sytuację, iż pompy odpowiedzialne za pobieranie wody siadły - zwyczajnie się zepsuły. Technicy Organizacji oczywiście dysponują częściami zapasowymi i wiedzą niezbędną do ich naprawy - ale niestety potrwa to tydzień. I co wtedy? Tydzień bez wody - niemożliwe. Dlatego też wtedy cały kompleks może działać korzystając ze zgromadzonych zapasów. Oczywiście, możnaby zgromadzić zapasy niezbędne do przetrwania owych 10 lat dla 500 ludzi. I wiem, że obiecałem nie zarzucać liczbami, ale w tym wypad-

ku akurat muszę. Człowiek potrzebuje dziennie ok 2-3 litrów wody pitnej (zwykle więcej ze względu na wykonywaną pracę). Na 10 lat potrzebuje  $3 \times 500 \times 365 \times 10 = 5\,475\,000$  litrów wody. To spory ładunek, a nie zapominajmy, że wody potrzeba również do mycia, zmywania i podlewania roślin (ale o tym później). Chociaż, szczerze powiedziawszy... nie wiem ile to jest np. milion litrów wody.

Niezależnie jednak od tego, czy zbiorniki z wodą będą trzymały rezerwy wody na wszelki wypadek, czy pełne jej zapasy, ważna jest tutaj odpowiednia konstrukcja zbiornika. Nie może być tak, że budujemy wiiiieelką cysternę, w której komorze (jedynej) trzymamy wodę. Wyobraźmy sobie, że w wyniku lekkiego trzęsienia ziemi, albo jakichś wad konstrukcyjnych, czy błędów budowniczych takowy zbiornik przecieka - a więc całe zgromadzone zapasy nie tylko zaczynają wchodzić w kontakt z gruntem - nie wiadomo czy i jak skażonym - ale też zwyczajnie nam uciekać. Dlatego też niezbędne jest zastosowanie rozwiązania stosowanego na zbiornikowcach: budowa sporej baterii wielu mniejszych zbiorników - jeśli coś się stanie w jednym, stracimy tylko wodę z tego jednego, a przy odpowiednim ich umieszczeniu, będzie go można nawet naprawić.

Zbiorniki z wodą słodką - takie, w których znajduje się woda czysta, gotowa do rozprowadzenia po kompleksie - powinno się umieścić powyżej reszty kompleksu (przy czym nie nad nim!) aby wykorzystać grawitację do wytwarzania ciśnienia - tak, jak ma to miejsce w wieżach ciśnień. Tak, jak w przypadku generatorów, zarówno zespoły pomp i oczyszczalni, jak i zbiorniki na wodę można umieścić w kilku miejscach kompleksu, w kilku egzemplarzach - jeśli jedno zawiedzie, drugie będzie przynajmniej częściowo pokrywać zapotrzebowanie.

Naturalnie, dochodzi tutaj również obowiązkowy odruch oszczędzania wody przez wszystkich mieszkańców schronu. Na stacji kosmicznej obieg wody jest zamknięty i jest ona odzyskiwana właściwie ze wszystkich możliwych źródeł: z pary wodnej, potu itp. a kąpiel, jaką odbywają astronauta przypomina kąpiel w czasie suszy. Warto mieć na uwadze sprawdzone schematy i odpowiednio je wdrożyć.

### Żywność

Czyli z pragnienia nie umrzemy - a właściwie nie my, a członkowie Organizacji. Ale człowiek musi też jeść. Jeśli będzie jadł za dużo, będzie potrzebował więcej wody, a jeśli za mało - będzie słabiej odporny na choroby, a do tego

w złym humorze. Dlatego też bezpieczeństwo żywieniowe to jeden z najważniejszych problemów, jaki ma Organizacja przy tym przedsięwzięciu.

Pierwsze co zapewne przychodzi nam do głowy, to zgromadzenie zapasów. Ale wystarczy przez chwilę pomyśleć - zapasy na 10 lat? Właściwie nie wiem, jak długo mogą wytrzymać konserwy, czy marynaty, ale na tych puszkach, które kupuję w sklepie data ważności to zwykle ok. 2 lat naprzód - nie więcej. Są jeszcze instanty (zupki zwane, nie wiedzieć czemu, "chińskimi", makarony w sosach itp.) - z datą ważności podobnie. Ale tak serio - nie oszukujmy się - taka żywność ani nie jest najzdrowsza, ani też specjalnie smaczna. Oczywiście, myślę, że mimo wszystko, przy dzisiejszych możliwościach technologicznych da się wyprodukować typ żywności, która wytrzymałaby te dziesięć lat (może nawet jest takowa - tylko o tym nie wiem). Założmy, że jest - ale na razie to zostawmy, później do tego wrócę - tak, czy inaczej z pewnością sporo żywności trzeba zgromadzić.

Mój pomysł zakłada uprawę - produkcję żywności - pod ziemią, w schronie Organizacji. W tym celu potrzebna byłaby przestrzeń, na której sadzono by uprawy - ale oczywiście wtedy niezbędny byłby też sprzęt, sporo wody i światło oraz - co ważne - możliwość stworzenia swego rodzaju mikroklimatu (odparowywanie wody z upraw, nawilżenie powietrza itp.). Jak jednak wiemy, Organizację stać na wiele. Jeżeli więc cały projekt zakłada produkcję żywności wewnątrz schronu, to zakłada też zapewnienie na ten cel sporej przestrzeni. Na tej przestrzeni należy zapewnić dużo dobrej jakości gleby i sprowadzić sprzęt - kombajny, pługi itp. Oczywiście w rozmiarach adekwatnych do miejsca, w którym będą operować i działających wyłącznie na prąd elektryczny (ew. na ludzkie mięśnie). Naturalnie przestrzeń taką wypadłoby odpowiednio podzielić - na jednych polach rosnęłyby zboża (niezbędne dla pieczywa), na innych warzywa, a na jeszcze innych owoce (winogrona i inne, które nie zajmują dużo powierzchni poziomej). Jeśli idzie o światło, to innej możliwości niż sztuczne nie widzę. Oczywiście za pomocą luster i peryskopów można by sprowadzać z powierzchni światło słoneczne - ale razem z nim skażenie (czyż zatrzymać promieniowanie?). O ile się jednak orientuję, światło sztuczne też spełni swoje zadanie. A jeśli się nie mylę przy odpowiednich warunkach klimatycznych (które można wewnątrz schronu stworzyć) wiele roślin będzie można

sadzić przez cały rok. I nie zapominajmy też o tym, jak pomóc mogą rośliny w procesie oczyszczania powietrza.

Nie jestem wegetarianinem i, oczywiście, nie zakładam, że członkowie Organizacji nimi są. Skąd zatem brać mięso? Jednym z rozwiązań jest otwarcie konserwy co jakiś czas, ale czy na pewno da się zrobić konserwę mięsną, która wytrzyma tyle lat? Można również pomyśleć o hodowli np. ptaków (byle niełotów) – dadzą nam jaja – czy królików. Nie wiem jednak jak takie zwierzęta zniosą mieszkanie pod ziemią – ale jeśli człowiek może, to one chyba też. Myślę że wystarczyłaby odpowiednia dla nich zagroda, karmienie tym co urodzi ziemia wewnątrz schronu (ew. pasze zgromadzone tak, jak wspomniana żywność zmagazynowana), a, na wszelki wypadek, jeden weterynarz, który będzie czuwał nad ich zdrowiem. Oprócz tego, gdyby wewnątrz schronu znalazło się miejsce dla niewielkich stawów, to może udałoby się hodować w nich ryby (dokarmiając je jednak) - co jakiś czas, można by trochę odłowić (ale ekosystem wodny, który by to udźwignął to dosyć sporo zachodu). Myślę, że o takich podstawowych sprawach jak czystość i higiena nie muszę wspominać – bo chyba każdy zdaje sobie sprawę jak

niebezpieczna dla całej populacji schronu może być epidemia jednej ze zwierzęcych chorób (czy raczej od nich pochodzących).

Skoro mamy i pola (raczej poletka) uprawne, i zwierzyńnię hodowlaną, potrzebujemy pieca do pieczenia chleba (obowiązkowo piec elektryczny - nadmiar ciepła można by wykorzystywać do podgrzewania wody), jakieś ubojni i przetwórci mięsnej. No i trzeba też mieć co zrobić z tym, co pozostanie po przetworzeniu tegoż mięsa. Tutaj pojawia się pewien problem - w końcu odpady tego rodzaju mogą szybko stać się źródłem epidemii (gdy zaczną się rozkładać) oraz nieziemskiego smrodu. Trzeba więc opracować jakąś metodę ich utylizacji, możliwą do zastosowania w schronie.

Wróćmy jednak do sprawy żywności zmagazynowanej przed rozpoczęciem życia w schronie. Jest to niezwykle ważne, gdyż co się stanie gdy z jakiegoś powodu uprawy zaczną gnić, lub zostaną zaatakowane przez jakiegoś szkodnika (łatwo się tam nie dostanie, ale lepiej zakładać najgorsze) i, niestety, trzeba je będzie usunąć i posadzić od nowa? Mając żywność w magazynach, mieszkańcy schronu będą

mieli co jeść w czasie gdy będą odnawiać uprawy. Zgromadzenie zapasów na dziesięć lat nie jest jednak konieczne - myślę że zapasy na rok wystarczą na sytuacje awaryjne. Niemniej jednak, magazyny takiej żywności powinny znajdować się w różnych miejscach i być odpowiednio zabezpieczone przed wszystkim, co może im szkodzić: wilgocią, potencjalnymi owadami (które na sto procent przylecą do schronu za człowiekiem) ale i przed pazernością (aby nie było sytuacji, gdy przez wiele miesięcy ktoś podkrada zapasy). A dlaczego w różnych miejscach? Jeśli w wyniku jakiegoś wypadku żywność zmagazynowana w jednym magazynie zostanie zniszczona (ulegnie atakowi jakiegoś szkodnika, zawali się konstrukcja w tym miejscu, wilgoć przezwycięży zabezpieczenia) wciąż mamy zapasy w pozostałych magazynach.

Wiemy już skąd będziemy mieć prąd, wodę i żywność. Teraz czas zastanowić się nad tym, gdzie to właściwie wszystko umieścić? Ale o tym w kolejnej części artykułu. ☘

Rawdanitsu

# Convair B-36

Dwudziesty szósty prezydent Stanów Zjednoczonych - Theodore Roosevelt - zwykł mawiać w odniesieniu do polityki zagranicznej państwa, którym kierował: *"Przemawiajcie łagodnie i noście ze sobą duży kij"*. A postać Roosevelta na długie lata wbiła się w kulturę masową Ameryki - czy to poprzez pluszowe miśki (nazwane od jego imienia Teddy Bear), czy poprzez "długie kije" (jeden z doradców w grze Cywilizacja).

Latające długie kije - gwoli ścisłości.

Już na początku lat 30 ubiegłego wieku amerykańscy teoretycy wojskowości słusznie przewidzieli dominującą rolę lotnictwa w potencjalnych konfliktach zbrojnych. A dokładniej lotnictwa bombowego. I tak w 1934 roku narodził się samolot B-17 Flying Fortress, który zapoczątkował udaną serię bombowych fortów z firmy Boeing. Lata II Wojny Światowej przyniósł ogromny rozwój lotnictwa bombowego Stanów

Zjednoczonych. Nowe konstrukcje produkowano w tysiącach sztuk. Consolidated B-24 Liberator, North American B-25 Mitchell i wreszcie ciężkie bombowce Boeing B-29 Superfortress - to te maszyny poprzez potężne naloty strategiczne niszczyły potencjał militarny i przemysłowy Niemiec oraz Japonii.

Choć Stany Zjednoczone przystąpiły do II WŚ pod koniec 1941 roku, to już wcześniej opracowywano - na wy-

padek utraty Wysp Brytyjskich - plany międzykontynentalnego bombowca. Samolot miałby startować z terytorium Stanów i atakować cele w Europie. I to wszystko w czasach, kiedy uzupełnianie paliwa w locie znajdowało się dopiero w fazie prób.

I tak w wyniku serii badań, doświadczeń, zmian wstępnie przyjętych koncepcji, narodził się projekt potężnego samolotu, przed którym pojawiły się jednak nowe cele oraz zadania - inne niż te, do których był projektowany. Prototyp B-36 opuścił halę montażową 9 września 1945 roku. Było to parę dni po zakończeniu wojennych działań na Pacyfiku i miesiąc po tym, kiedy jego młodszy bracia - bombowce B-29 - zrzucały bomby atomowe na dwa japońskie





miasta - Hiroszimę i Nagasaki. Zbliżała się kolejna wojna - Zimna Wojna - między niedawnymi sojusznikami, w której B-36 miał odegrać sporą rolę.

Dopiero rok później (1946) prototyp B-36 został oblatany i po serii kolejnych zmian i poprawek w projekcie, na dobre ruszyła produkcja tego kolosa. Samolot posiadał ogromne - jak na ówczesne czasy - rozmiary. Rozpiętość skrzydeł wynosiła 70,1 metra, długość 49,4 metry, a wysokość (liczona od podstawy do czubka statecznika) 14,3 metry.

Trzeba przyznać, że samolot B-36 ma sympatyczno-obłe kształty w stylu retro. Ten wizualny efekt wzmocniały sześć silników tłokowych umieszczonych po trzy na każdym skrzydle. W przeciwieństwie do "klasycznych bombowców" silniki B-36 jak i śmigła pchały - a nie ciągnęły samolot. Czyli były zwrócone do tyłu.

Samolot - jak na "latającą fortecę" przystało był potężnie uzbrojony. Defensywne uzbrojenie stanowiło 12 do 16 zdalnie sterowanych działek kalibru 20 mm., znajdujących się w wieżyczkach na przedzie, w ogonie, oraz w kadłubie. Wieżyczki kadłubowe były wysuwane na czas ich użycia - co podczas normalnego lotu zmniejszało opory aerodynamiczne. B-36 mógł zabrać maksymalny ładunek bomb wynoszący 38 960 kg, co zmniejszało jego operacyjny zasięg do 3250 km. Zasięg maksymalny samolotu bez tankowania wynosił 16 000 km, a operacyjny pułap lotu 13 kilometrów. Maksymalna prędkość wynosiła 700 km/h, a przelotowa ok. 360 km/h.

Osiągi samolotu znacząco się poprawiły, gdy w 1949 roku nowo produkowane egzemplarze dostały dodatkowe silniki odrzutowe - umieszczone na zewnątrz silników tłokowych. Belki z dwoma silnikami odrzutowymi na każde skrzydło, zamontowano także we wcześniej wyprodukowanych maszynach.

Tego powietrznego kolosa - w wersji bombowej - pilotowała załoga licząca 15 osób (w wersji rozpoznawczej 22 osoby), w skład której wchodził dowódca, dwóch zapasowych pilotów, bombardier-operator radaru, nawigator, dowódca załogi (przedni strzelec), dwóch inżynierów pokładowych, dwóch radiotelegrafistów, operator urządzeń walki elektronicznej (strzelec) oraz trzech dodatkowych strzelców. Załoga w B-36 miała iście komfortowe warunki pracy. W czasie długotrwałego lotu istniała możliwość rozprostowania kości poprzez wykonanie, krótkich spacerów w pozycji stojącej. W tylnej kabinie - do której przemieszczano się za pomocą specjalnego wózka, w tu-

nelu ciągnącym się przez kadłub - znajdowały się trzy wygodne koje. Rzecz nie do pomyślenia w późniejszych następcach B-36 - bombowcach B-52.

Czasy używania B-36 to okres, w którym głównym środkiem użycia broni jądrowej była wolno spadająca bomba. A to powodowało, że przygotowania do każdego - nawet i ćwiczebnego lotu - były skomplikowane i bardzo żmudne. Podobnie jak i sama misja. Podczas długich powietrznych patroli, załogi B-36 zwracały szczególną uwagę na swoje spadochrony, aparaturę tlenową, oraz pakiety umożliwiające przetrwanie w warunkach arktycznych (dolot nad cele w ZSRR odbywał się ponad biegunem północnym). Było to bardzo ważne, gdyż nagły spadek ciśnienia mógł doprowadzić do sporego zamieszania. Z racji tego, że powietrzne misje B-36 wymagały przelotu nad różnymi strefami klimatycznymi, załogi były szkolone do przetrwania w warunkach pustynnych oraz polarnych. Mimo, że rutynowy lot mógł trwać nawet i 24 godziny, większość załóg nie skarżyła się na zmęczenie, jakie po nim mogło nastąpić. Samoloty na stałe bazowały na terenie Stanów Zjednoczonych oraz w Puerto Rico.

Z B-36 wiąże się parę lotniczych anegdot. Z racji tego, że pojemność komory bombowej odpowiadała pojemności trzech pięciopokojowych mieszkań, samolot służył do transportu różnych "ciekawych" rzeczy. Udokumentowano przypadek przewozu 4000 skrzynek whisky, jak i ekskluzywnego samochodu marki Nash Rambler.

Loty na B-36 to okres swobodnych rajdów po przestrzeni powietrznej ZSRR. W tym czasie nie było jeszcze rakiet ziemia-powietrze, a maksymalna wysokość lotu wynosząca ponad 15 kilometrów, w połączeniu z olbrzymią powierzchnią skrzydeł (prawie 450 metrów kwadratowych) sprawiały, że B-36 był maszyną zwrotniejszą niż jakikolwiek ówczesny myśliwiec, który mógł dotrzeć w pobliże bombowca.

B-36 to duży kawał historii lotnictwa, dlatego warto przytoczyć co ciekawsze rzeczy. Otóż, kiedy zapadła decyzja o wdrożeniu w życie budowy całkowicie odrzutowego bombowca, firma Convair opierając się o projekt B-36, stworzyła w 1952 roku zupełnie nowy samolot noszący robocze oznaczenie YB-60. Jednak zwycięzca na kontrakt "półwiecza" okazała się konkurencyjna koncepcja Boeinga nosząca oznaczenie B-52.

W przerobionym egzemplarzu B-36 noszącym nazwę NB-36H, znajdowało się stanowisko badawcze dla reaktora atomowego, który miał służyć do napędu opracowywanego samolotu X-6. W zmodyfikowanej części nosowej umieszczono działający reaktor atomowy, a samolot służył do badań systemu zabezpieczenia załogi przed promieniowaniem.

Na podstawie B-36, prowadzono również badania nad śmiałym technicznie projektem FICON (Fighter CONveyor - Nosiciel Myśliwca). Projekt był efektem obserwacji działań wojennych w Korei, kiedy masowo używane bombowce B-29 były bezbronne wobec zwinnym, odrzutowym myśliwcom Mig-15 produkcji radzieckiej. Wówczas B-29 dostały silną osłonę myśliwską, która jednak nie mogła być zbyt zapewniona w przypadku długotrwałych lotów B-36 nad ZSRR. Pojawiła się wówczas koncepcja, by do kadłuba B-36 był przyczepiony samolot myśliwski. Nad celem zrzutu bomby, myśliwiec miał być zwalniany spod kadłuba nosiciela by przepędzić samoloty radzieckiej obrony powietrznej. Mimo wielu wątpliwości co do sensu całego przedsięwzięcia, projekt FICON był operacyjnie stosowany w latach 1955-1955, zanim SAC (Strategic Air Command - Dowództwo Lotnictwa Strategicznego) na szeroką skalę wprowadziło tankowanie w locie dla myśliwców.

Mimo to czasy chwały i świetności tego samolotu z "duszą" powoli zbliżały się do końca, kiedy technika odrzutowa śmiało wkraczała w lotnicze podwoje. Do 1954 roku zmontowano prawie 400 egzemplarzy wszystkich wersji B-36, a jego kariera w SAC zakończyła się w 1959 roku, kiedy o wszedł do użycia bombowiec B-52.

Chyba żaden inny - seryjnie produkowany - samolot z okresu zimnej wojny, nie posiadał tak klasycznych kształtów retro, łączył w sobie majestatyczną wielkość oraz wygodę dla obsługującej go załogi - jak właśnie B-36. I widać tutaj też dysonans między zachwytem nad potęgą ludzkiej myśli inżynierskiej a przeznaczeniem jej wytworów - służącym do zadawania zagłady. Ot, taka to już ludzka przypadłość. ☹

**Squonk**

Ciekawe strony tematyczne, oraz źródła zdjęć:

[http://www.cowtown.net/proweb/B36\\_Home.htm](http://www.cowtown.net/proweb/B36_Home.htm)  
[http://www.globalaircraft.org/planes/b-36\\_peace-maker.pl](http://www.globalaircraft.org/planes/b-36_peace-maker.pl)

# Odprawa kwatermistrza #5

## Desert Eagle

### Spocznij!

Dobra, tępe strzały. Widzę, że sieroty, które pokaleczyły się przy zabawie z minigunem wróciły już do stanu używalności, możemy więc kontynuować szkolenie. Wbijalem wam już do tych kwadratowych łbów informacje o strzelbach, pm-ach, karabinkach, km-ach. Ale nie było jeszcze mowy o podstawowym przyjacielu każdego, komu zależy na przetrwaniu – pistolecie. Nadrobimy to dzisiaj, choć sprzęt, o którym będę mówił – a wy pilnie słuchali – nie jest takim znów typowym pistoletem. Jedziemy!

### SLAJD!

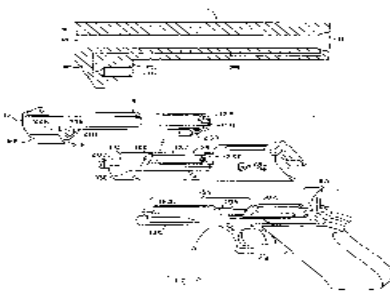


Przed wami przenośna armata, efekt megalomani karabinu z pistoletem, bohater niezliczonych bajek akcji – Desert Eagle.

Całą historia zaczęła się od trzech kumpli z pomysłem na pół-automatyczną spluwę z odprowadzaniem gazów z przewodu lufy, walącą pociskami typu magnum. Założyli oni w 1979 roku w Minnesocie firmę Magnum Research Inc. i zabrali się za przekuwanie koncepcji w rzeczywistość. Początkowo zespół pod przewodnictwem Bernarda C. White'a kombinował nad rewolwerem, szybko jednak zarzucili tą wersję i

skupili się na pistolecie. A może pistoleto-karabinie? Tym, co – poza rozmiarami – od początku wyróżniało Orzełka na rynku broni krótkiej był sposób jego funkcjonowania. A o co konkretnie się rozchodzi? Przyjrzyjmy się bliżej.

### SLAJD!



Zastosowanie w pistolecie silnego naboju rewolwerowego .357 wymusiło wprowadzenie nietypowych rozwiązań zmniejszających ciśnienie w lufie i zwiększających bezpieczeństwo użytkownika sprzętu. Ekipa z Magnum Research wykorzystwała więc koncepcję znaną z karabinów – kanalik odprowadzający gazy i ryglowanie komory naboju przez obrót zamka. Rzućcie okiem na przekrój lufy w górnej części slajdu i na schemat. Co, nadal nie dociera? No to lecimy łopatologicznie. W momencie strzału nagromadzone gazy wypychają pocisk do przodu. Mija on dziureczkę, którą widzicie w prawym dolnym rogu przekroju i część gazów uchodzi przez kanalik, który ta dziureczka rozpoczyna. Gazy te trafiają na tłok w komorze gazowej, którą kończy się kanalik i naciskają na niego. To powoduje przesunięcie suwadła (czyli tej środkowej części na schemacie), a nacięcia na owym suwadle wymuszają obrót i otwarcie zamka. Przez otwarty zamek wskakuje nowy nabój, powracający suwadło napina kurek – i gnat przeladowany. Ale to wszystko już po tym, gdy pocisk opuścił lufę i ciśnienie w niej spadło do bezpiecznych wartości. Dzięki czemu eksplozja broni nie

wprowadza waszych – i tak paskudnych jak nieszczęście – gęb na zupełnie nowe poziomy brzydoty.

### SLAJD!



O, tu widzicie wyraźnie, która część się przesuwą, a w otworze widać obrotowy rygiel. Wykorzystanie takiego rozwiązania miało jeszcze jeden plus – pozwoliło na wprowadzenie nieruchomej lufy, co zwiększyło celność i umożliwiło swobodne montowanie na niej dodatkowego wyposażenia. Ze względu na dużą moc pocisków i – jak się co sprytniejsi domyślają – związany z nią odrzut, środek ciężkości przesunięto w stronę lufy. Dzięki temu w rękach osoby, która ma jakieś pojęcie o strzelaniu, Desert Eagle jest bronią celną, stabilną i skuteczną.

### SLAJD!



Wracamy do dziejów Orła. Na slajdzie widzicie pierwszy w pełni sprawny model znany jako Eagle 357, opatentowany w roku 1982. Mając gotowy produkt, Magnum Research ostatecznie szlify i wykonawstwo zostawiły w rękach Izraelczyków, podpisując kontrakt z Israeli Military Arms. Lata osiemdziesiąte upłynęły na doskonaleniu konstrukcji lufy i korpusu oraz dostosowywaniu

Orzełków do nowych kalibrów. Z powodzeniem wprowadzono .44 Magnum, a także wersję .41 cala. Ta druga podzieliła jednak los Pancor Jackhammera, o którym kiedyś wam opowiadałem. Choć sam w sobie projekt był potrzebny i przydatny, brak odpowiednich kontaktów, słaba promocja i kłody rzucane pod nogi sprawiły, że kaliber .41 odszedł do lamusa pobity przez 40 S&W. Ale popadam w dygresję. Końcówka lat osiemdziesiątych przynosi model Desert Eagle Mark VII (widzieliście go na poprzednim slajdzie), który ostatecznie ugruntowuje charakterystyczny, poligonalny kształt lufy i staje się główną bazą dla dalszych modyfikacji. Lata dziewięćdziesiąte to przede wszystkim przystosowanie Orła do obsługi potężnych pocisków .50 Action Express - w krótkim czasie pistolet ten stał się jedynym powszechnym pistoletem pół-automatycznym, którego fabryczny model był w stanie obsłużyć ten kaliber. Ujednolicono też i uproszczono konstrukcję, umożliwiając łatwą konwersję między obsługiwany kalibrami – wystarczyło zmienić lufę, zamek i magazynek i już, zamiast .357, Orzełek strzelał pociskami półcalowymi. Technicy szczerze szafowali numerkami, więc większe i mniejsze poprawki doprowadziły tą pukawkę aż do modelu XIX. I z ważniejszych faktów to tyle.

### SLAJD!

Teraz trochę pornografii. Pocieszcie gały rozebrany Orzełkiem, a ja szybko omówię wasze ulubione cyferki. Ostatnia wersja Desert Eagle obsługuje trzy kalibry .357 Magnum, .44 magnum i .50 A.E. Długość ze standardową 15 cm lufą to 27,3 cm. Jest też wersja z lufą 25

cm, która wygląda jakby ktoś Orzełkowi wsadził w dziób rurkę – ale zwiększa zasięg. Wysokość Desert Eagle'a to 15,9 cm, a jego standardowa szerokość to 32 mm. Dobrze odżywiony Orzeł waży niespełna 2 kg, a w magazynku mieści dziewięć naboju dla kalibru .357. Dla .44 naboju tych jest osiem, a dla .50 tylko siedem. Standardowy, w pełni sprawny Eagle ma zasięg skuteczny 200 m.

### SLAJD!



Fajna broń, nie? Marzenie każdego faceta – potężne rozmiary, duży kaliber, wielka moc. Niejeden kompleks można sobie podleczyć i braki zrekompensować, co? Oglądaliście pewnie niejedną bajkę o tym, jak to komandosi, bohaterowie i inni agenci specjali sieją zniszczenie swoimi wiernymi Orzełkami. Marzenie... A ja nie byłbym waszym ukochanym kapralem, gdybym wam tego marzenia nie rozwałił w drobny mak trzeźwą, choć bolesną rzeczywistością. Nie istnieją żadne potwierdzone informacje o tym, by jakkolwiek zorganizowana jednostka miała na standardowym wyposażeniu pistolety Desert Eagle! Pewnie – są potężne, celne i dość szczelne. Ale są też duże, nieporęczne, kosztowne (za cenę jednego można by kupić np. dwa Glocki, lub Sig-Sauery z zapasem amunicji), cholernie głośne i

mają małą pojemność magazynka. A odrzut przy większych kalibrach wcale nie jest już taki mały. Zastosowanie znalazły więc głównie na polowaniach, konkursach strzeleckich i w bajkach akcji.

### SLAJD!



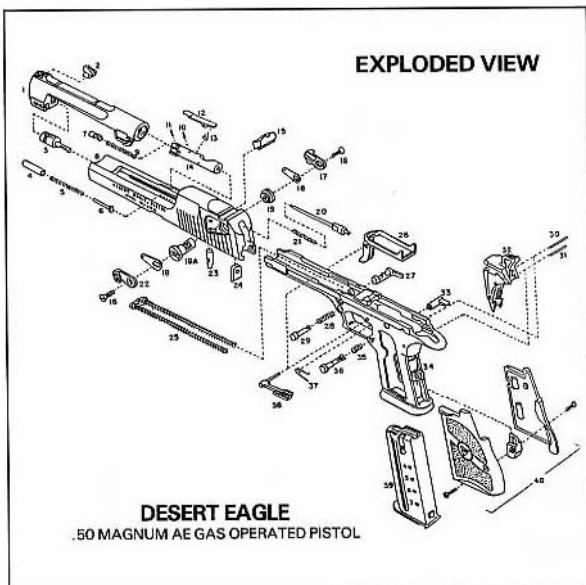
Dużo ciekawszą opcją były – reklamowane jako mniejsza odmiana Desert Eagle – pistolety Jericho 941. Spece od marketingu uznali, że nowy wyrób IMI lepiej się sprzedaje jeśli przedstawi się go jako młodszego brata popularnego Orła Pustyni. Odwzorowano więc charakterystyczny kształt lufy i mianowano nowy produkt Orlątkiem (Baby Eagle). Marketingowo zabieg bardzo sprytny – ale i mocno mylący. Jeśli spodziewacie się mniejszego Desert Eagle, czeka was spora niespodzianka, bo jeśli chodzi o konstrukcję i zasadę działania, pistolety te różnią się diametralnie. Jericho wzorowany był na czeskim Cz-75 i działa na, popularnej wśród broni krótkiej, zasadzie krótkiego odrzutu. Są też różnice w używanej amunicji – 9mm, .40 i .45 (a oznaczenie pistoletu określa właśnie amunicję, do której był początkowo przystosowany – kalibrow 9 mm i przegranego .41 cala). A przede wszystkim, ze względu na poręczność, większą pojemność magazynka i generalnie wysoki komfort obsługi Jericho stały się dużo popularniejsze wśród służb mundurowych (np. izraelskiej policji).

Tyle na dziś, tępe strzały. Na strzelnicę znajdziecie gotowe do użytku Orzełki i Jericha. Nie pokaleczyć mi się i nie popsuć sprzętu, bo głowami i jajami za nie odpowiadacie. ☹

kpr. Wolvson

### Spocznij!

W tekście wykorzystano informacje i zdjęcia z: [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org), [www.magnumresearch.com](http://www.magnumresearch.com), <http://world.guns.ru>, <http://www.strategie.com.pl>, <http://www.remtex.com>, <http://www.members.shaw.ca>.



### PARTS LIST

#### Desert Eagle .50 Magnum AE Pistol

ID	MFG PIN	PART NAME	QTY
1	BAR 506	Barrel, .50 6"	1
1a	BAR 446	Barrel, .44 6"	1
1b	BAR 356	Barrel, .357 6"	1
2	DE 6506	Sight, Front, Combat	1
3	DE 6507	Piston, Gas	1
4	DE 6526	Pin, Bolt Stabilizer	1
5	DE 6528	Spring, Bolt Stabilizer	1
6	DE 6527	Pin, Guide	1
7	DE 6533	Ejector, .50 / .44	1
7a	DE 6534	Ejector, .357	1
8	DE 6515	Slide, Machined	1
9	DE 6532	Spring Ejector, .50 / .44	1
9a	DE 6704	Spring Ejector, .357	1
10	DE 6535	Pin, Extractor	1
11	DE 6534	Pin, Ejector	1
12	DE 6536	Extractor	1
13	DE 6537	Spring, Extractor	1
14	DE 6531	Bolt, .50 / .44	1
14a	DE 6703	Bolt, .357	1
15	DE 6529	Sight, Rear	1
16	DE 6525	Screw, Safety	2
17	DE 6522	Lever, Safety, Right	1
18	DE 6524	Spring, Safety, Local	2
19	DE 6520	Safety, Left	1
19a	DE 6521	Safety, Right	1
20	DE 6518	Pin, Firing	1
21	DE 6517	Spring, Firing Pin	1
22	DE 6523	Lever, Safety, Left	1
23	DE 6519	Pin, Bolt Guide	1
24	DE 6518	Stop, Firing Pin	1
25	DE 6508	Recoil Spring Assy	1
26	DE 6537	Trigger Assy	1
27	DE 6541	Lock, Barrel	1
28	DE 6545	Spring, Barrel Lock	1
29	DE 6542	Pin, Barrel Lock	1
30	DE 6548	Pin, Hammer	1
31	DE 6547	Pin, Sear	1
32	DE 6509	Trigger Mech Assy	1
33	DE 6544	Catch, Magazine	1
34	DE 6539	Frame, Magazine	1
35	DE 6546	Spring, Magazine Catch	1
36	DE 6545	Pin, Magazine Catch	1
37	DE 6549	Spring, Slide Catch	1
38	DE 6544	Slide Catch Assy	1
39	MAG 50	Magazine Assy, .50	1
39a	MAG 44	Magazine Assy, .44	1
39b	MAG 357	Magazine Assy, .357	1
40	DE 6520	Grip Assy	1

Prices subject to change without notice.



# Wykłady utracone Kamuflaże

Spocznijcie, tępe strzały. Nie patrzcie tak na mnie, kpr. Wolvson wspominał, że lubicie, gdy tak do was mówić. Mówił też, żebym wam co nieco przekazał o technikach maskowania w miejskiej dżungli, a przynajmniej w tym, co z niej po wojnie zostało. Zaczniemy od dawki historii. Pierwsze wzmianki o strzelcach wyborowych.. żartowałem.

Dzisiaj będziemy mówić o ubraniu kamuflującym, inaczej maskalatach czy też, zupełnie niepoprawnie, „moro”. Na początek trochę teorii. Ubiory kamuflujące dzielą się na dwie podstawowe grupy - mimetyczne i deformujące. Uwarunkowane jest to sposobem działania ludzkiego wzroku – albo patrzycie po bieźnie po całej okolicy, nie skupiając się na żadnym konkretnym punkcie, albo przeglądacie się z uwagą jednemu zauważonemu przedmiotowi. Ten pierwszy typ postrzegania, zwany widzeniem przestrzennym, polega na, mimowolnej nawet, obserwacji otoczenia i wyłapywaniu z niego elementów, które są z jakichś przyczyn charakterystyczne, np. stanowią zagrożenie, lub nie pasują do otoczenia. Przykładowo, stojąc na warcie czytacie Cat's Paw, kiedy nagle „kątem oka” widzicie nadchodzącego przełożonego, mimo, iż teoretycznie skupialiście uwagę na... powiedzmy artykule o gotowaniu. Jak już mówiłem, wzory kamuflażu, które starają się oszukać ten typ postrzegania nazywamy mimetycznymi. Polegają na wtopieniu żołnierza w tło, tak, aby przeczesujący wzrokiem okolice obserwator nie wykrył jego obecności, nawet, jeśli ten nie jest ukryty za żadną naturalną osłoną. Wobec tego muszą być dokładnie dopasowane do kolorystyki otoczenia, uwzględniać dominujące barwy, porę roku, przeciętną pogodę na danym terenie. Nagromadzenie tych czynników sprawia, że nie istnieje coś takiego jak kamuflaż idealny, chyba, że ktoś umie zniknąć, a o to bym was nie posądzał.

## Slajd po prawej.

Niewyraźnie widać, ale to nawet lepiej. Przedstawiono tutaj najbardziej

popularne wzory kamuflażu na tle panującego wszechobecnie terenu, czyli ruin miejskich. Chciałbym zwrócić tutaj waszą uwagę na pozycję drugą, trzecią i czwartą. Numerem drugim opatrzone jest kamuflaż polski wzór 93, wprowadzony w '95 roku. Jestem pewien, że widzieliście go wystarczająco często i nie muszę chwalić jego praktycznych zalet. Sprawdza się dość dobrze na terenie zalesionym, a na tym, który nas dzisiaj interesuje, czyli w ruinach miejskich, bez rewelacji, jednak w ostateczności jeszcze ujdzie. Sprawia wrażenie silnie spranego, przytłumionego, zakurzonego. Nie jest tak krzykliwy jak np. brytyjski DPM i pomaga to wtopić się w przybrudzone, pełne pyłu i brudu tło. Skoro już jesteśmy przy Polsce, to nie sposób nie wspomnieć o kraju, który ma największe doświadczenie w walce na jej terenie, a co za tym idzie powinien się umieć tam najlepiej kamuflować, czyli Niemcach.

Flecktarn, który prezentuje pan z numerem 3. ma charakterystyczny, cętkowaty wzór, do którego oprócz kilku odmian zieleni dodano również trochę burgundu.. niestety nie widzę na sali żadnych kobiet, które mogły by nam wyjaśnić co to za barwa, pozostawmy więc przy czerwono-brązowym. Jak widzicie, ta odrobina czerwieni, która, jakby mogło się błędnie zdawać, przyciąga wzrok i zwraca uwagę, na tle zniszczonych zabudowań miejskich, czy też w wiosenno-jesiennym poszyciu leśnym, doskonale wtapia w otoczenie. Jest to zdecydowanie najlepszy wzór do ukrycia się w terenie pół na pół wypełnionym gruzem i roślinnością, a o jego skuteczności możecie przekonać się sami. Sporo ma tu do powiedzenia metoda barwienia, więcej nawet niż sam dobór kolorów. Flecktarn zbudowany jest z niewielkich pojedynczych kropek różnej wielkości, które zgrupowane obok siebie tworzą większą plamę. Geneza jest taka, że na prawdziwym terenie nie występuje coś takiego jak jednolite plamy, na dany fragment np. gruzu składa się wiele pokruszonych kamieni i fragmentów

cegieł czy betonu, które z daleka mózg upraszcza do jednego koloru. Tą samą zasadę odwzorowuje właśnie Flecktarn.

Ostatnim, ciekawym przykładem na liście jest tzw. TASS 83, pochodzący ze Szwajcarii. Już kręcicie głowami, nie podoba się wam, zbyt wyraźny, oczkojebny. Faktycznie, kolory są tutaj bardzo żywe, zawiera sporo jaskrawej czerwieni, ogólnie mówiąc widać jak na dłoni. Jesteście jednak w błędzie. Zwróciliście na niego uwagę tak łatwo tylko dlatego, że żołnierz stoi na środku kadru i dość blisko obiektywu. W praktyce jednak ten ubiór znakomicie kamufluje w zurbanizowanym terenie, zwłaszcza na tle cegieł, z pewnej odległości, na mniej zalesionym niż na zdjęciu terenie. Nie wiem nawet czy



nie lepiej niż Flecktarn. Używanie TASS-a stanowi oczywiście pewne ryzyko – z bliska łatwo dostrzec, z daleka nic nie widać. Lecząc widzę, że dalej nie wierzycie. DO SZEREGU na drugi koniec sali, tępe strzały! Prawda, że lepiej.. wróć, słabiej widać? Oczywiście, że prawda. Wracajcie na miejsce. Wszystko rozbija się tutaj właśnie o omówione widzenie przestrzenne – jeśli nie koncentrujecie wzroku na celu, tak jak robicie to oglądając ten slajd, nie będziecie w stanie wyróżnić dobrze zakamuflowanej osoby z otoczenia. Tu TASS 83 spisuje się na medal.

Co więc zrobić kiedy już się zostanie zauważonym, tak jak pan w TASS-ie? Otóż praktycznie cały kamuflaż mimetyczny idzie na marne, gdyż pałeczkę po widzeniu przestrzennym przejmuje tak zwane widzenie centralne; zanotujcie to sobie. Jak już wspomniałem, polega ono na uważnym obserwowaniu jednego, szczególnego obiektu. O tym jednak, czy ów obiekt jest szczególnie i jak dokładnie wygląda, decydują pewne wzorce, które mamy utrwalone w mózgu, na przykład jest nim sylwetka człowieka. Dlatego drugi rodzaj kamuflażu, deformujący, polega głównie na wypaczeniu charakterystycznych kształtów ludzkich i zmyleniu w ten sposób oka. Oczywiście nie musi być to człowiek, równie dobrze można pomalować schron, czołg czy nawet cały - zdarzało się to - okręt wojenny. Co ciekawe, kamuflaż deformujący trafił na tkaniny właśnie w ostatniej kolejności.

#### Poproszę o slajd.

Jak widzicie, kolory są dość krzykliwe i wyraźnie kontrastują ze sobą, pla-



my bardzo nienaturalne i kształty z pewnością nie występujące w przyrodzie. Celowo użyłem modelu leśnego, gdyż w modelu zurbanizowanym jesz-

cze można przełknąć ostre krawędzie, co jest właściwie dodatkową zaletą. Ale po kolei - nie o wtopienie w tło tutaj chodzi. Głównym założeniem kamuflażu deformującego jest właśnie to, że gdy już dostrzeżecie cel to uznacie w tych swoich małych łepetynach, że to może być wszystko, ale na pewno nie człowiek. A nawet jeśli on, to nie będziecie wiedzieli w którą stronę ma głowę, a w którą dupę. Skoro już mowa o odwracaniu się tyłem do wroga, to owszem, wzory te mają także na celu rozmycie w ruchu, zdeorientowanie przy ustalaniu prędkości i toru poruszania się. Oczywiście człowiek nie wymyślił niczego, czego nie było by już w podobnej formie w przyrodzie. Na pewno słyszeliście kiedyś o zebkach. Takie zwierzątka, podobne trochę do wychudzonych, jednogłowych brahminów w czarno białe pasy. W teorii jedna zebra na tle sawanny jest doskonale widoczna, ale co w przypadku stada zebra, stojących koło siebie, każda zwrócona w innym kierunku? Mam nadzieję, że potrafiacie dodać jedno do drugiego, bo inaczej wróg nie będzie musiał używać żadnego kamuflażu żeby oszukać wasze mózgi.

#### Proszę o powrót do slajdu na poprzedniej stronie.

Pan na pierwszym obrazku ma na sobie francuskie CCE, które, jak widzicie, układa się w dość spore, poziome pasy. Mimo, iż człowiek ogólnie jest w nim doskonale widoczny, to tak naprawdę trudno odróżnić, gdzie dokładnie się kończy a gdzie zaczyna jego sylwetka. Ruch by tutaj, poza oczywistym zwróceniem na siebie uwagi, właściwie nie zmienił poziomu zamaskowania w terenie.

A teraz ktoś inteligentny z was powinien zapytać, czy skoro drobnoziarnisty Flecktarn jest taki wspaniały w kategorii kamuflażu mimetycznego, to czy nie wymyślono jego odpowiednika dla kamuflażu deformujących. Nikt nie zapytał. Zaczynam powoli rozumieć waszą ksywkę, tępe strzały.

#### Ostatnio się cofaliśmy, więc dwa slajdy do przodu, proszę.

Ten „rozpikselizowany” materiał to ACU, wymyślony przez amerykań-



skich, importowanych speców na krótko przed wybuchem Wojny. W lesie nawet jego bardziej zielone odmiany zwracają uwagę jak goła baba w windzie. Na interesującym nas zniszczonym terenie zurbanizowanym sprawuje się średnio, gdyż nie zrobiono nigdy odpowiednio dopasowanej palety kolorów. Jego prawdziwe przeznaczenie leży pośród nowiuśkich bloków miejskich lub wewnątrz betonowych schronów, czyli istnieje szansa na to, że może wam się jednak przydać. Z daleka stanowi jednolitą szarą breję, która zarówno wtopia się w tło, jak i z niego wyróżnia. W założeniu miał być to kamuflaż idealny, na wszystkie tereny i poru roku. Miało być dobrze, wyszło jak zwykle.

Teraz dam wam się wykazać, czyli przemysleć tę część wykładu i poczekam na inteligentne pytanie.

Dobrze. Istnieją połączenia kamuflażu mimetycznych i deformacyjnych. Prób powiązania mikro-wzoru, wtapiającego w tło i makro, rozbijającego sylwetkę, było wiele, większość z nich to oczywiście niewypały. Oto pomysł, który jest prawie najlepszy.

#### Poproszę o kolejny slajd.



Oto M/05 – dzieło fińskiej myśli technicznej. Na pierwszy rzut oka przypomina ACU, jednak bliższa obserwacja ujawnia różnice w strukturze – zamiast stada chaotycznych pikseli mamy tutaj plamy o poszarpanych krawędziach, czy też raczej skomplikowane wielokąty i wieloboki, które się rozrastają i pożerają swoich inaczej ubarwionych kolegów. Mimo to są na tyle niewielkie, że dalej ważna pozostaje tu zasada stosująca się we Flecktarnie – czyli zlania mniejszych elementów w większe.

Ważne jest, w jaki sposób powstał ten wzór. Otóż techniczni specje z Fin wzięli mnóstwo fotografii swojego terenu i poddali je cyfrowej obróbce. Wyszło to, co widzicie na slajdzie. Palet ubarwienia jest całkiem sporo, gdyż autorzy postarali się od razu o wszystkie możliwości, jednak były one dobierane głównie z



myślą o lesie czy śniegu, dlatego ciężko będzie o jakiś wzór dobrze sprawujący się w zrujnowanym mieście, chyba, że jest już mocno obrosnięte roślinnością. Powiedziałem, że M/05 to prawie najlepszy wzór łączący mimikę z deformacją. Co jest zatem najlepsze? Ghillie Suit.

#### Slajd.



Tak, na tym zdjęciu jest gdzieś snajper. Kamuflaż jaki daje ghillie jest tak doskonały, że nawet nie będzie waszą winą, jak wyłapiecie kulę w łeb od tak schowanego gościa. Znane są nawet przypadki, że kogoś w ghillie rozdeptano, a go nie zauważono. Jak więc wygląda taki strój?

#### Następny slajd.



Na podstawie tego co już wiemy, zastanówmy się jakie elementy powinien posiadać kamuflaż idealny i zobaczmy, że występują one w ghillie.

Po pierwsze, musi wtapiać się w tło. Kolory materiałów, z których składa się ghillie, tak samo jak w przypadku wyboru kamuflażu mimetycznego, dobiera się przed akcją na podstawie informacji o wyglądzie terenu. Ghillie składa się z powiązanych ze sobą, luźno wiszących pasów poszarpanych materiałów, zabarwionych na różne, dominujące na danym terenie kolory, oczywiście w odpowiedniej proporcji. Dodatkowo jego spora

część wzbogaca się o zdobyte na miejscu fragmenty roślin, mchu, liści, czy właściwie czegokolwiek. Na upartego można sobie nawet przyklepić zdechłego kota.

Po drugie, idealny maskalot powinien rozmywać sylwetkę. Jak widać na slajdzie, ghillie robi to lepiej niż jakiegokolwiek kamuflaż deformacyjny. Człowiek staje się po prostu kupą kompostu, bezkształtną masą. Porządne ghillie powinno rozciągać się również na cały ekwipunek żołnierza, czyli np. na sporych rozmiarów plecak, a także na jego broń. Często na ćwiczeniach zapewne nie tyle zauważaliście skrytego kolegę, co jego wystający karabin. Ghillie omija zatem również i ten problem. Nie mówiąc już o tym, że obwiązana takimi pasami materiały broń i jej przyrządy celownicze, są dużo mniej podatna na otarcia i uszkodzenia.

Trzecią, ważną cechą, której dzisiaj nie omawialiśmy, bo i nie było przy czym, jest gra światłocienia. Zamaskowana osoba musi być oświetlona w dokładnie tym samym stopniu co tło, światło musi padać pod tym samym kątem, mieć takie samo natężenie, a także w takim samym stopniu odbijać światło, co zróżnicowane we frakturze otoczenie. W realnej sytuacji jest to praktycznie niemożliwe do wykonania – niezależnie od starań płaski materiał nigdy nie odda właściwości powiewających na wietrze żywych roślin, chropowatego gruzu czy też wilgotnego mchu. Ghillie natomiast staje się częścią otoczenia, z niego się składa. Luźne, powiewające pasy wytwarzają też naturalny cień, którego nigdy nie osiągnie się w przypadku użycia materiału.

Do niedogodności zaliczyć można tylko sporą wagę takiego wielkiego glona, a także to, że w środku jest diabelnie gorąco – nie polecam zakładać latem, choć oczywiście montuje się odpowiednie wentylatory na plecach czy pod pachami.

Czyli to koniec, finito, osiągnęliśmy kamuflaż doskonały. Nic bardziej mylnego. Choć powstał przed wojną tylko w wersji prototypowej, to mam zaszczyt przedstawić wam.

#### Poproszę o slajd.



Oto niewidzialność, jedyny kamuflaż perfekcyjny. Oczywiście nigdy nie udostępniono żadnych jego zdjęć, a to na slajdzie pochodzi z przedwojennego filmu „Pre-

dator”, jednak oddaje ideę tego, nad czym pracowano.

Nie przekażę wam dokładnie żadnych technicznych szczegółów, bo, szczerze powiedziawszy, nie rozumiem ich i tak samo nie sędzę, żebyście wy zrozumieli. Ogólnie rzecz biorąc, trik polega na tym, że ubiór skonstruowany jest z cząsteczek tak drobnych, jak długość fali elektromagnetycznej, której, jak wiecie, nie widać i dziwnie się zachowuje. Przez „drobne” rozumiem tu nanometr, czyli jedną miliardową metra.

Jak to działa? Wiecie pewnie, że różne materiały, np. woda, załamują i odbijają światło słoneczne. Kąt takiego odbicia, jeśli uważaliście na fizyce, określany jest przez współczynnik załamania. Dla próżni, gdzie nie ma się o co załamywać, przyjęto 1, dla wody jest to 1.33, dla szkła od 1.5 do 1.9. Potem nagle się okazało, że są w przyrodzie ośrodki, dla których ten współczynnik może być mniejszy od 1, ba, nawet ujemny. Nazwano je metamateriałami i ich przykładem może być np. mieniący się wszystkimi kolorami opal. Światło uderzając w nie, zamiast się załamywać, odbija się, i na odwrót.

Trik ze strojem polega na tym, że raz odbita wiązka załamuje się z powrotem na strój, odbija znowu, i znowu, i tak okrążając go całego, leci dopiero dalej do oczu obserwatora. Oczywiście kąty te muszą być dokładnie opracowane i wyliczone, nad tym jednak pracują komputery. Jednym słowem – światło omija przedmiot. Nie ma nawet takich zakłóceń jak na zaprezentowanym obrazku.

Widzę, że rozmarzyły wam się buzie, ale niestety muszę was rozczarować. Nie położyście łap na takim sprzęcie. Poza tym przed Wojną był to tylko prototyp, i nawet ja sam nie wiem, czy projekt dalej rozwijano i z jakimi sukcesami.

Drugą niewątpliwie smutną wiadomością jest to, że to już koniec wykładu. Na następnych zajęciach zapraszam na część drugą, gdzie porozmawiamy o technikach kamuflujących i o zachowaniu w ukryciu, bo niestety dobry strój to nie wszystko. Do zobaczenia, tępe strzały. ☹

Lt. Entropson

#### Bibliografia:

Wirtualna Polska – Militaria, [www.militaria.wp.pl](http://www.militaria.wp.pl), artykuł „Teoria kamuflażu - wprowadzenie” autor: Bartosz Brycki oraz artykuł „M/05 - fiński kamuflaż cyfrowy” Portal Populano Naukowy EKSPLODER [www.eksplorator.eu](http://www.eksplorator.eu), artykuł „Niewidzialność jest możliwa?” autor: Łukasz Partyka  
Zdjęcia: Witryna Szczecińskiego Pododdziału Antyterrorystycznego [www.spat.szczecin.pl](http://www.spat.szczecin.pl) autor: Krzysztof „Chris” Matysiak [www.ghillie-suits.org](http://www.ghillie-suits.org) [www.snipercountry.com](http://www.snipercountry.com)

# Postnuklearne starocie

Fallouty nie były pierwszymi i raczej nie będą ostatnimi grami, które eksplodują temat postapokalipsy, a dokładniej mówiąc postnuklearną koncepcję świata. Zetknąłem się z kilkoma tytułami, które postaram się w skrócie przybliżyć. Czemu w skrócie? Ponieważ naprawdę ciężko cieszyć się niektórymi z tych programów. Pisane w czasach, kiedy procesor 486 był marzeniem użytkownika PC, a gry mieściły się na dyskietce 3,5 cala, krzaczą się niesamowicie pod Win Me albo XP (zakładając, że się w ogóle zechcą uruchomić). Interfejs też nie ten... poza tym ciężko przechodzić grę nie znając jej celów, założeń i zasad. Kiedyś dołączano do nich podręczniki, a teraz można tylko "surowy" program zassać z netu.

**BAD BLOOD** - postnuklearna gra, w realia której wprowadza intro złożone w dużej mierze ze statycznych animacji oraz tekstu. Co ciekawe - akcja rozpoczyna się w wiosce mutantów, do której dotarła niezbyt optymistyczna wiadomość "ludzie zebrali armię i broją się do wielkiego pogromu mutantów". Trzeba będzie wybrać osobnika, który odwiedzie ich od tego pomysłu. Normalnie w grach postnuklearnych z udziałem mutantów gra się człowiekiem, który je po drodze masakruje - tutaj można spojrzeć na konflikt z innej strony. Do wyboru są trzy postacie - mężczyzna, kobieta (będąca najwyraźniej hybrydą obu gatunków) oraz mutant. Każde z nich ma inne parametry.

Dialogi są dość skromne, ale można zacząć każdą inteligentną istotę i zapytać o konkretną rzecz wybierając odpowiednią opcję (protoplasta Fallouta?). Należy też pilnować zapasów jedzenia (bez jedzenia nie wyleczy się ran, ale zgon z głodu też jest możliwy - to podkreśla klimat i dodaje realizmu). Niestety sama walka jest dość prostacka - klepie się klawisz ataku, a postać używa posiadanej broni (piącha, łuk). I tak łązi się po pustyni tłukąc wyłazające z wydm robaki i inne poczwary, z których czasem zostaje jakieś mięsko do zebrania. Nie wykorzystano izometrii, a raczej widok "z góry" pod delikatnym kątem. Rozwiązanie się zasadniczo sprawdziło, ale sama

gra niestety jakoś nie porywa. A szkoda.

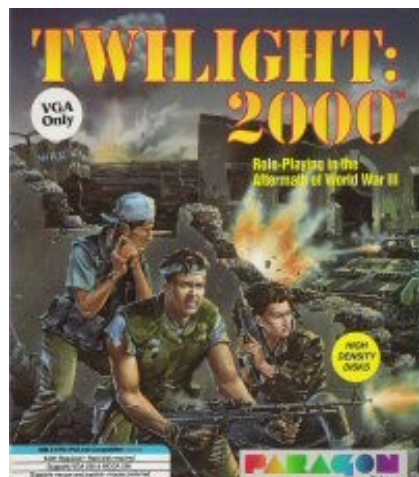
**BURNTIME** - postnuklearna komputerowa... gra planszowa? Przypomina patent gry dla czterech osób, w której trzeba zatknąć swoje flagi we wszystkich sektorach (akurat tutaj można kontrolować dwie postacie, a pozostałymi steruje komputer). Walki nie jest zbyt dużo, ale zgony dosyć częste - można trafić w rejonys skażone albo owiewane trującymi oparami. Ważną sprawą jest kontrolowanie dwóch wskaźników - wody i żywności. Bez tego kaplica. Kieszonki postaci jest bardzo mała, więc za dużo złomu się ze sobą nie zabierze. Wodę można przenosić w butelkach - to zwiększy szansę przeżycia do momentu znalezienia kolejnego źródła. Z drugiej strony każda butelka to stracone miejsce w plecaku.

Można werbować towarzyszy - niektórzy chcą dostać konkretny przedmiot, inni trochę jedzenia. Odkryłem, że takich NPCów należy zbroić i zostawiać np. po jednym w lokacji, dzięki czemu będzie ona oznaczona jako "nasza", a jak trafi tam komputerowy przeciwnik, to być może czekający tam towarzysz wypruje mu flaki i obroni sektor. Czasem trzeba zabić kilka agresywnych piesków - zawsze to jakieś mięsko. A mięsko można wymienić w większych miastach np. za leczenie albo jakiś przedmiot. Gra ma potencjał, ale trzeba go zgłębić. I ten wspaniały klimat - pikselowe statyczne tła - jaskinie, miasta. Jak na stary program całkiem niezłe! Na początku można sobie wybrać portret swojego herosa - ciekawe propozycje ;)

**TWILIGHT 2000** - największy potencjał i, póki co, największe rozczarowanie (jest to moja subiektywna ocena w odniesieniu do wszystkich trzech prezentowanych tu programów). Tu się rozpiasz!

Fabula jest następująca - w 1995 roku wybuchła III Wojna Światowa, a stary porządek zostaje pogrzebany pod ruinami miast. Gracz tworzy oddział wojaków... no właśnie! Całą grę, a żeby było śmieszniej mają oni swoje lata w momencie rozpoczęcia akcji gry (rok 2000), co oznacza, że

coś robili PRZED i W CZASIE wojny. Innymi słowy: masa statystyk i zdolności modyfikowana jest przez karierę (naukowa - cywilna - wojskowa) oraz poszczególne jej gałęzie. W czasie wybuchu konfliktu każda postać zaciągnęła się do jakiejś formacji i zdobyła konkretne umiejętności. Sześć cech głównych (Siła, Wykształcenie, Kondycja, Charyzma, Zręczność i Inteligencja) modyfikuje wszystkie zdolności (są one pogrupowane w zależności od tego, pod którą cechą "podlegają"). Z ciekawszych wymienię: Jazdę Konną, Obsługę Pojazdów Kołowych, Obsługę Pojazdów Gąsienicowych (w tym czołgi i... traktory!), Obserwowanie, Dowodzenie, Szkolenie, Nawigację, Uprawianie Roli, Strzelanie z Łuku, Łowienie Ryb, Jazdę na Nartach, Obsługę Komputerów, Elektronikę, Metalurgię. Jest tego naprawdę sporo, a zdolności często są podzielone - np. istnieje cały zbiór języków, których postać może się uczyć (poza własnym - bo na początku wybiera się narodowość. Niektóre nacje mogą dostać "premię", to znaczy Słowak będzie umiał mówić w swoim języku, ale dogada się i z Czechem. Węgier może swobodnie konwersować z Bułgarem). Bardzo spodobał mi się patent nieznacznego obniżenia niektórych statów. Daje się tu we znaki losowość właściwa tej grze - jedna postać zdąży zaliczyć "dwa semestry" życia przed wybuchem wojny, inna aż pięć. Ta pierwsza będzie młodsza, a więc będzie miała takie same staty, jak przy starcie tworzenia bohatera. Druga ma więcej umiejętności, ale może jej spaść





Siła. Kondycja lub Zręczność z racji... starzenia się.

Każdemu bohaterowi można kupić trochę sprzętu, który zostanie włączony do wspólnej puli w magazynie bazy. Broni jest naprawdę sporo (podzielona przy zakupie na rewolwery, pistolety, strzelby, SMG, karabiny maszynowe, snajperskie, ciężkie, granatniki, wyrzutnie rakiet itp. Jest jeszcze podział ze względu na umiejętność, która modyfikuje użycie danego oręża: PISTOL, RIFLE, HEAVY WEAPONS, THROWN WEAPON, UNARMED MEELE. Do tego dochodzą zdolności ARMED MEELE COMBAT).

Ciekawe zobrazowano ekrany ekwipunku postaci - co się niesie w plecaku, czego się używa itp. Z wykazu ekwipunku można płynnie przejść do ekranów statystyk (sprzęt i postać pokazują ilustracje, statystyki głównie tabelki i liczby, ale sama gra to kombinacja statycznych tła w trybie wybierania oraz izometria w trybie podróżowania/walki). I tu kolejne ciekawe rozwiązanie - punkty wytrzymałości są rozdzielone między części ciała. Najbardziej wytrzymały jest z reguły korpus. Kończyny i brzuch są słabsze, a głowa najbardziej wrażliwa. Ewentualne obrażenia są liczone oddzielnie, ale rozczarowało mnie bieganie postacią, która straciła wszystkie "punkty wytrzymałości głowy". To powinien być trup jak nic, a jest tylko spadek inicjatywy i wolniejsze poruszanie się. Strzał w rękę czyni ją bezużyteczną, ale można przełożyć broń do drugiej (nawet CKM) i nadal strzelać do wroga (a sprzętu medycznego póki co nie mogłem wykorzystać na oddziale - udawało mi się leczyć tylko NPC. Ekipa do zdrowia wracała w podróży i odpoczywając w sztabie. Dziwne). Ikony i rysunki symbolizujące poszczególne rzeczy są czytelne. Czasem można mieć problemy z zapamiętaniem, pod którą ikoną szukać danej czynności, jeżeli możliwości jest więcej niż jedna (np. ikona twarzy i radia łączy ze sztabem. Żeby użyć "ręcznego" radia i wezwać posiłki, należy radio z plecaka dać postaci do ręki, a potem wyjść na ekran główny, kliknąć ikonę dłoni służącą do używania przedmiotów i wybrać z listy HAND HELD RADIO. Oczywiście na posiłki się poczeka...).

W bazie można przeglądać na komputerze różne wskaźniki (ilość leków i żywności w bazie, morale żołnierzy), statystyki bohaterów (w formie kartoteki - trzeba kliknąć na metalową szafkę) czy też rzucić okiem na mapę. W magazynie klikając na poszczególne półki można dawać postaciom broń, leki i inny ekwipunek specjalistyczny (rakiet

śnieżne przyspieszające marsz po śniegu, siatkę maskującą, którą można przykryć pojazd, licznik Geigera, czy przydatną w nocy latarkę). Realistycznie rozwiązano problem obciążenia postaci - ile można podnieść zależy od siły danego żołnierza. Najsilniejszy, jakiego udało mi się stworzyć, mógł taszczyć około 50kg sprzętu, a biorąc pod uwagę ciężar CKMów, czy namiotu dla czterech osób, jest to niewiele. Wygląda na to, że każda z postaci może zabrać limitowaną ilość przedmiotów małych, średnich, dużych i bardzo dużych. Po walkach musiałem pozostawić na ziemi różne granatniki i wyrzutnie, bo do boju zabrałem swój ciężki sprzęt i nie było miejsca na ten zdobyczny. Realizm - to lubię.

W oddziale może być maksymalnie do 4 wojaków. W trybie normalnym kieruje się jedną postacią - dowódcą - która symbolizuje wszystkich (jej śmierć to koniec gry).. W przypadku starcia z wrogiem pojawiają się pozostali i zaczyna się młócka. Walka, szczerze mówiąc, rozczarowała mnie. Dwa razy rozpoczynałem grę i raz trafiłem na wroga po wykonaniu pierwszej misji, a za drugim razem wroga już nie było. Zwiedziłem część mapy i trzy lokacje, a nie spotkałem nikogo, z kim mógłbym walczyć. Same miasta, nawet dość spore, z reguły są puste - można porozmawiać tylko z kluczowymi postaciami, które pojawiają się dopiero po tym, gdy zostaje zlecona misja. Dlaczego walka mnie rozczarowała? Spotkałem tylko jednego przeciwnika - losowo wklejony w miasto CZOŁG (najprawdopodobniej część pancernych sił niejakiego "Czernego", który chyba jest głównym bad bossem w grze, a jego roześmiana mordę widać po śmierci oddziału). Pierwsza misja - w jednej wiosce znalazłem skrzynkę z lekami i odniosłem ją do miasta. Za to drużyna otrzymała od wdzięcznych mieszkańców Humvee. I niedługo potem zginęła. Dopóki nie oddałem leków mogłem koło tego czołgu biegać. Potem T-82 przysunął mojej ekipie jednym pociskiem i nie było co zbierać. Ci, którym nie urwało rąk, rzekomo nie byli w stanie strzelać, bo czołg był za daleko. Dobiec do niego też nie mogłem, bo ekipa była ostrzeliwana. Nie oddałem ani jednego strzału! Nie mogłem nawet zobaczyć, jak to się robi, bo gra nie pozwala strzelać "w powietrze" albo do postaci NPCów. Jak można wypuścić na gracza CZOŁG, gdy nie da się mu spróbować w walce chociażby ze sforą wilków albo czymś podobnym, żeby się dało postrzelać i przeżyć. Rozpocząłem nawet rozgrywkę po raz drugi werbując do składu dwie postacie służące niegdyś w

artylerii - wyposażone w ciężką broń i wyrzutnię rakiet miały spróbować swych sił z T-82, ale przy drugim podejściu okazało się, że czołgu tam nie ma. Przy TRZECIM podejściu faktycznie miałem okazję zmierzyć się z wrogią piechotą. Był realizm - trafiłem pod ostrzał i zanim się zorientowałem, o co chodzi, pocisk granatnika wylądował pod nogami drużyny i przygoda zakończyła się. Spróbowałem ponownie - tym razem była prawdziwa walka. Niestety nie jestem nią specjalnie zachwycony - proste animacje mogą znieść, ale już w starciach UFO: ENEMY UNKNOWN zastosowano lepszy system celowania - klikało się na broń, wybierało tryb strzału a potem celownikiem najeżdżało na wroga. Tutaj opcje CELUJ i STRZELAJ to dwie różne rzeczy i wybranie każdej z nich jest traktowane jako AKCJA, więc traci się turę. W UFO po prostu była lista - Snap Shot, Burst, Aimed Shot itp. Natomiast samo wybieranie celu - tragedia. Cele są "ponumerowane" i wybiera się je z listy, w której komputer podaje parametry ofiary np. "Enemy 10, E 10 N 59" oznacza, że wróg numer 10 względem postaci, która właśnie się rusza, jest oddalony o 10 pól na wschód i 59 na północ. Nie wiem, dlaczego akurat tak to rozwiązano, skoro przeciwników do odstrzału równie dobrze można by wskazywać na ekranie. Drugą dziwną kwestią jest inicjatywa - zdarzyło mi się nie raz nie dwa walczyć tylko połową oddziału. Druga, nie wiedzieć czemu, miała cały czas ujemną inicjatywę. Ja rozumiem, że ktoś może być powolny itp., ale żeby całą walkę zbierać kulki i nawet nie drgnąć? Wyszło na to, że najlepiej sprawdzają się maksymalnie dopokowani w zręczności i broni długiej Snajperzy, którzy w jednej turze wroga mogą i przymierzyć się do strzału i wywalić pół magazynka we wroga. A i oni czasem głupio pudłują. Posiadając broń automatyczną postać ma prawo wyboru, czy odda jeden lub kilka pojedynczych strzałów, czy też puści nawet do trzech serii. Serie rzadko kiedy zabierają więcej punktów - z reguły trafia 2-3 kule i efekt jest taki sam, jak strzelenie pięć razy pod rząd, ale magazynek szybciej się kończy. Póki co mam za sobą (w najnowszej rozgrywce) kilka misji i "uzbierałem" kilka sztuk dodatkowej broni oraz cztery pojazdy.

Nie wiem, do czego przydaje się umiejętność uprawiania roli (Farming). A to, niestety, stawia pod znakiem zapytania sens całej tej początkowej zabawy z tworzeniem plutonu. Właściwie dwie zdolności, jakich skutecznie użyłem, to możliwość mówienia w obcym języku oraz prowadzenie pojazdów kołowych.

Tutaj wyszło to dość ciekawie - gdy wódca nie jest w stanie porozumieć się z kimś, komputer sprawdza, czy jest ktoś zdolny do rozmowy w oddziale albo w sztabie. Jeżeli tak, to otrzymuje się stosowną informację. Akurat mi zdarzyło się przydybać Niemca i właśnie pochodzący z Niemiec wojak z nim konwersował (choć liderem był Polak). Kierowcę też ustala się automatycznie - zostaje nim postać o najlepiej rozwiniętej umiejętności prowadzenia danego typu pojazdu (koni, motoru czy łódki nie udało mi się jeszcze znaleźć). Postacie nie znające się na prowadzeniu pojazdów reagują powoli i nie potrafią docisnąć pedału. Przeciętym kierowcą skręca się natychmiastowo, a pruć można i 60tką na godzinę). Grę przerwałem, gdy wróciłem po raz drugi do znanego mi miasta, gdzie nie mogłem zdobyć potrzebnych mi informacji od samozwańczego burmistrza, gdyż nagle zaczął on mówić po francusku, a okazało się, że NIKT z mojej 12to osobowej ekipy nie zna tego języka. Przez to zamieszanie związane z rozpoczęciem rozgrywki od nowa nie jestem pewien, czy przy kolejnym podejściu szef wylosował inną narodowość, czy też zmieniła się ona w trakcie gry. Bo ja nie wiem, co mam z tym fantem zrobić. Póki co ekipa wykonała tylko jedną misję, a ja jestem ciekaw jak (i czy w ogóle) da się statystyki rozwijać. Wtedy wziąłbym np. potrzebną znajomość danego języka! Chociaż patrząc ich na listę, to może mi pomóc tylko do pewnego czasu. Są tam jakieś dialekty z Uzbekistanu i inne takie. Chyba trzeba będzie powołać jakiegoś lingwistę do składu...

Warto wspomnieć jeszcze o dwóch rzeczach - gra jest produktem zachodnim, niemniej arena działań (przynajmniej w mojej wersji) to Polska! Z głównym sztabem w Krakowie oraz możliwymi do odwiedzenia: Bochnią, Wieliczką, Mielcem, Chżanowem itp. Wygląda to jak fragment Małopolski. Swojskie klimaty cieszą, ale skąd Francuz na naszym terytorium?

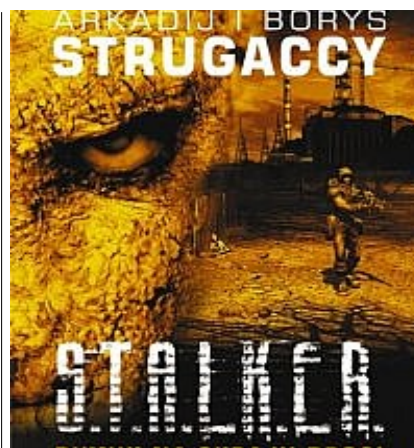
O ile oddział znajduje się na bezpiecznym terenie można przemieszczać go pieszo lub pojazdem przy pomocy mapy - klika się na cel i tyle. Jeżeli jednak w sektorze jest wróg, można uciekać tylko "ręcznie", czyli trzymać lewy klawisz myszy i wskazywać postaci kierunek marszu, a jeżeli oddział siedzi w Humvee - niespodzianka! Widok zmienia się z izometrycznego na pierwszoosobowy - gracz trafia do kabiny pojazdu i sam skręca, przyspiesza i te sprawy. Tak za pierwszym razem uciekłem przed tym cholernym czołgiem - "rura" i slalom między rozpryskującym się śnie-

giem (białe podłoże, biała fontanna pikseli - umówmy się, że to był śnieg). Do tej gry po prostu muszę wrócić, ale najpierw zdobędę jakieś informacje. Muszę się upewnić, czy i jak działa owa "losowość" i co z pojazdami - wydaje się, że do finału to czołgiem trzeba będzie jechać (i nauczyć się strzelać z działa). Póki co Twilight 2000 wygląda jak plastikowy pieczony kurczak - na pierwszy rzut oka ładny, ale zjeść się go nie da. Kończąc rozgrywkę dostrzegłem reklamę czegoś w rodzaju data disku - jeżeli znajdzie sposób na grę i okaże się ona równie ciekawa i skomplikowana, co początkowe tworzenie postaci, to warto rozejrzeć się i za owymi dodatkami. Apetyt się zaostrza, bo gra wygląda na pradziadka Fallout Tactics, a nie straszy się tutaj tak promieniowaniem i mutantami, a do tego krajowa mapa działań i te bronie! Aż chce się je zobaczyć w akcji, tym bardziej, że tutaj nie będzie Franka Horriganana mającego 999HP. Oto kilka broni dostępnych w grze (naliczyłem ich 36, a do tego kilka działek do zamontowania na pojazdach. Z fabuły wynika, że można będzie prowadzić wiele z nich, co jest dobrą wiadomością - w Falloucie 2 był tylko jeden samochód):

HK Combat Assault Weapon (czyli automatyczna strzelba CAWS), M60, PM MAKAROV, G11, MP5, AK-74, FA-MAS, PSG1 (patrzac na parametry chyba najlepsza snajperka w grze), Pump Action Shotgun, .357 Magnum (Desert Eagle nie ma, ale jest chociaż to).

Na zakończenie tego opisu powiem jeszcze, że podobnie jak w przypadku Jagged Alliance 2 wszelka broń krótka typu rewolwer czy pistolet ma śmiesznie mały zasięg i jest właściwie bezużyteczna. PSG1 póki co sprawdza się rewelacyjnie - wrogowie próbują dopaść snajpera, ale mają gorsze warunki, umiejętności i broń. A mój wojak spokojnie przymierza się do strzału i ubija kogo się da.

Do tych gier z pewnością powrócę - tym razem mając jakieś poradniki i manuale w wersji elektronicznej, których poszukam na sieci. Tak w ciemno iść jest za trudno, a zamiast rozrywki - stres. Niewątpliwie przeszkadza wcześniejszy kontakt z nową generacją gier podobnych tematyką - w Falloutach wszystko wydaje się takie łatwe i klarowne. W starych gierkach człowiek szukając jednej opcji często zmuszony jest zastosować taktykę "użyj wszystkiego na wszystkim". A może chce tylko przeladować broń? ;) ☺ **Saladyn**



## Piknik na skraju drogi

Bracia Strugaccy dzięki tej książce stali się drugimi, obok Kira Bułyczowa, rosyjskimi autorami, których twórczość bardzo sobie cenię.

„Piknik na skraju drogi” czyta się z zapartym tchem i będąc pełnym podziwu dla pomysłowości autorów. Jest tam masa patentów, których naturę chciałoby się poznać. Niestety, autorzy często starają się sprostować wymogom czytelników i wyjaśniają większość, bądź wszystkie tajemnice swojego opowiadania, wpadając przy tym w śmieszność. Ciężko jest opisywać zarówno prawdziwe emocje ludzi, jak i poruszać tematy dotyczące istnienia boga i działalności kosmitów, ewentualnie ich osprzętu. Niektóre teorie i zagadnienia lepiej pozostawić, dając czytelnikowi pole do popisu w kwestii interpretacji przyczyn, czy skutków jakiegoś działania. Strugaccy chyba doskonale zdawali sobie z tego sprawę, bo choć ich książka pełna jest opisów tzw. „Strefy” (czyli miejsca, w którym swego czasu wylądowali kosmici, ale już się zwinęli zostawiając tylko zmieniony obszar i kilka swoich gadżetów), to tak naprawdę o wielu rzeczach niewiele wiadomo. Czym jest „diabelski pudding”, jak działa „łysica”, czy jak powstają „wyżymaczki”... kto wie? Kwintesencją „Pikniku...” jest postrzeganie tych „cudów” przez ludzi oraz to, co z nimi robią. I, oczywiście, ludzka psychika w obliczu czegoś nienaturalnego.

W książce dużo miejsca poświęcono Redowi Shoehartowi, który jest przedstawicielem dość niebezpiecznej, a przy tym nielegalnej profesji. Jest Stalkerem. Stalkerzy to osobnicy, którzy przedostają się do strefy i wynoszą z niej co się da, by potem to sprzedać. Zagrozeniem dla nich są zarówno strażnicy (bo strefa jest objęta kwarantanną i dostać się tam można jedy-

nie z polecenia instytutu, mając odpowiednią przepustkę), jak i zmienione środowisko w Strefie. Nigdy nie wiedzą, czy wypaczona grawitacja na danym skrawku terenu nie wgniecie ich w grunt, ani czy nie rozpuszczą się im kości w „diabelskim puddingu”. A mimo to ryzykują zdrowie i życie. Red jest jednym z najlepszych w tym fachu i widział już wiele. Nie raz siedział w więzieniu za naruszenie Strefy. To postać ciekawa, a w tej książce jest takich wiele - inni Stalkerzy, paserzy, naukowcy, czy policja. Cała galeria osobliwości. Nawet dzieci Stalkerów są osobliwe, bo zmutowały z niewiadomych powodów (Stalker może być zdrowy i dożyć starości, nigdy nie będąc wystawionym na działanie promieniowania, ale samo przebywanie w Strefie coś w nim zmienia i potomstwem jest tego przykładem). Przygody, a nawet legendy i historie każdego z „przemutników” są ciekawe i nietuzinkowe. Prawie każdy z nich zdobył jakieś przezwisko („Rudy”, „Ścierwnik”) i jest to drobiazg nadający realizmu tej nienaturalnej historii.

Ciekawym fragmentem książki jest rozmowa dwóch bohaterów na temat celu wizyty obcych. Nie wiadomo, po co przybyli, co po sobie zostawili i dlaczego. Ponieważ w strefie obserwuje się poruszające się postacie nie wiadomo nawet, czy kosmici faktycznie opuścili już planetę. Dwóch panów debatuje przy piwie na te tematy dochodząc do bardzo ciekawych wniosków, i choć jeden z nich jest szanowanym naukowcem, nie rzuca terminami ze swojej dziedziny, jak to się zdarza często w innych książkach (i przez co czytelnik albo się denerwuje, albo zniechęca, albo usypia z nudów). Konkluzja rozmowy jest dla mnie genialna w swej prostocie (a przy tym związana z tytułem książki) i to wzbudziło wielki szacunek i uznanie dla Strugackich.

To już któraś opisywana przeze mnie książka z kolei, która ma takie same cechy. Jest dobrze napisana, wzbudza emocje, warto ją mieć w swoich zbiorach a do tego... ma już swoje lata. Czy najlepsze książki powstawały tylko trzydzieści lat temu? Brawa należą się Strugackim za pomysł i wykonanie, za Strefę i Stalkerów, za błyskotliwe dialogi i opisy, za postacie z krwi i kości, które mają swoje słabości i talenty, nie są jednoznacznie złe, lub dobre i, jak to ludzie, mimo doświadczenia zdarza im się palnąć gafę. Wiem, że dawno temu bodajże Tarkowski zrobił luźną adaptację tej książki i rad bym ją obejrzał. Ale nic nie zastąpi rewelacyjnej książki, a właśnie z taką mamy tu do czynienia. „Piknik na skraju drogi” ma moją rekomendację. ☼

Saladyn

# Chłopiec i jego pies

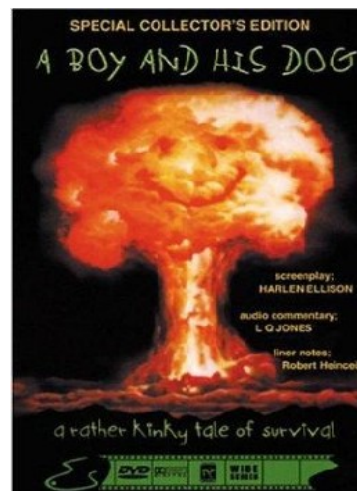
Harlan Ellison jest znanym i cenionym pisarzem, wielokrotnym laureatem nagród Hugo i Nebula (w 1969 roku właśnie za opowiadanie „Chłopiec i jego pies”). Na jego opowiadanie, które właśnie recenzuję, „polowałem” od dawna. A dokładniej mówiąc szukałem stareńkiego Fenixa, w którym ukazało się ono w języku polskim. Dzięki Ednowi stał on się moją własnością.

Opowiadanie rozgrywa się w Ameryce, wiele lat po wojnie atomowej, a dokładniej - w środowisku młodocianych gangów. Autor, czerpiąc z własnego doświadczenia, snuje opowieść o młodym chłopaku Vicu i jego wiernym, obdarzonym wieloma talentami, psim towarzyszem o imieniu Blood. Zaskakujące jest to, iż pies zdaje się być o wiele lepiej przystosowany do życia w zrujnowanych byłych Stanach Zjednoczonych. Nie tylko posiada lepiej rozwinięte zmysły (nawet od dzisiejszych zwierząt), ale jest też inteligentny i potrafi telepatycznie komunikować się z Vicem. To on nauczył chłopaka historii, czytania i prawidłowego mówienia. Niestety niewdzięczny młodzieniec myśli przede wszystkim o swoich potrzebach, głównie o zaspokojeniu apetytu seksualnego, albowiem kobiety są w tym świecie rzadkością. To Blood wyszukuje mu panienki. I właśnie w takim momencie zaczyna się akcja opowiadania. Tropiąc kolejną „ofiara” Vic pakuje i siebie i Blooda w kłopoty. W końcu będzie musiał wybierać - życie w odizolowanej en-

klawie, czy też dalsze tułanie się po pustkowiu, ale za to razem z psem, którego, w przypadku wybrania pierwszej opcji, zabrać ze sobą nie będzie mógł. A jest ona kusząca, bo Vic byłby potrzebny jako osobnik zapładniający mieszkające w mieście kobiety.

Tekst jest pełen niewybrednego języka oraz aktów seksualnych, na których na szczęście Ellison się specjalnie nie skupia (to znaczy darował sobie ich dokładny opis). Jest to stylizacja jak najbardziej zamierzona, albowiem narrator jest jednocześnie bohaterem. Vic oczywiście zdaje sobie sprawę, jak wiele zawdzięcza Bloodowi, ale nie chce tego po sobie pokazać. Oczywiście pies i tak wzbudza więcej sympatii niż jakikolwiek człowiek pojawiający się w opowiadaniu. I to jest nietypowe podejście do tematu. Poza tym czeka czytelnika normalna dawka postnuklearnego klimatu, czyli odrobina walki oraz liczne opisy zniszczonego terenu i charakterystyka ludzi na nim żyjących. Zakończenie jest naprawdę nietypowe, ale mocne, a przy tym nie podane wprost, na siłę. Trzeba je wychwycić między wierszami.

Na podstawie tego opowiadania powstał film z młodym (wtedy) Donem Johnsonem. Niestety zasadniczo różni się on od wizji Harlana Ellisona, co bodajże było przyczyną kłótni pomiędzy reżyserem, a pisarzem (chodzi mi głównie o zakończenie i pobyt Vica w ukrytym mieście). ☼ **Saladyn**







# Prypeć - relacja

Zgodnie z zapowiedzią zamieszczoną w poprzednim numerze, tym razem Fotoplastykon – zamiast fabularyzowanej galerii zdjęć – zapewni fotorelację z wyprawy Samodzielnej Grupy Rozpoznawczej „Wataha” do strefy zamkniętej wokół Czarnobylskiej Elektrowni Atomowej. Gwoli przypomnienia – w październiku zeszłego roku niezależna ekipa turystyczna powołana na forum Shamo wyprawiła się na ukraińskie stepy by podziwiać urodę Ukrainek, raczyć się lokalnymi specjałami i, przede wszystkim, odwiedzić Zonę. A gdzie byli i co przeżyli dowiecie się w poniższym tekście. Serdecznie zapraszamy do lektury – Re(d)akcja.

Sobota – dzień wyprawy – nie zaczyna się dla nas spokojnie. Co i rusz wyskakują drobne problemy: a to kłopoty z nabyciem prowiantu na drogę, a to zamieszanie organizacyjne – a czas gna niczym olimpijczyk na dopingu i do umówionej godziny spotkania coraz bliżej. Gdy wypadamy wreszcie przed hotel – nieco spóźnieni, ale w pełnej gotowości – stwierdzamy, że... nie wygląda na to by ktoś na nas czekał! Dobre dziesięć minut spędzamy czekając, rozglądając się wokół i ze wszystkich sił starając się wyglądać na „właśnie tą polską wycieczkę, którą trzeba odebrać”. Bez skutku... Wreszcie Abadon i Widget zwracają uwagę na białego busa stojącego od dłuższego czasu nieopodal, który wygląda podejrzanie wycieczkowo. Postanawiają podejść i zorientować się, czy nie czeka aby na nas. Owszem – czeka.

Szkoda, że w żaden sposób tego nie zasygnalizował, ale grunt, że wreszcie mamy jasną sytuację.

Rozsiadamy się wygodnie na tylnych siedzeniach i ruszamy wreszcie w drogę... by po około stu metrach znów się zatrzymać. Ponownie mamy okazję poznać fascynująco chaotyczne zasady panujące na kijowskich ulicach – nasz kierowca ustawia samochód przy krawędzi ulicy pod kątem, włącza światła awaryjne i spokojnie idzie do kiosku

kupić papierosy... I nikt na niego nie trąbi, nikt mu nie zwraca uwagi! Waż samochodów spokojnie go omija – najwyraźniej jest to zjawisko zupełnie naturalne i powszechne.

Kijów opuszczamy już bez większych przeszkód, dzieląc czas między podziwianie ukraińskiej architektury i zabawę widgetową kamerą. Jednak tuż za granicami miasta natrafiamy na korek – wąską arterię wyjazdową zapchał cholesterol urlopowiczów. Ale



Pomnik w parku pamięci





U wrót Zony



Wjeżdżamy do Czarnobyla



Czarnobylski port



Pomnik ratowników w Czarnobylu

pomysłowość i swoboda interpretacji przepisów przez kijowskich kierowców nie przestaje nas zadziwiać. Doświadczaliśmy już ulicznej wolnej amerykanki, sygnalizacyjnego daltonizmu, uwertury na sto klaksonów, przeplatanki wymuszeń, bez troskiego pozostawiania samochodów po delikatnej stłuczce na środku ruchliwego skrzyżowania, zakupów na światłach awaryjnych. Teraz przyszła pora na względność interpretacji pojęcia „krawędź pasa ruchu”. W końcu tylko kiep będzie włókł się w korku, skoro można ominąć go nie tylko z lewej (wyskakując jadącym z naprzeciwka przed maskę), ale i z prawej (śmigając poboczem) strony, prawda? Najciekawsze jest to, że oni się w tym świetnie odnajdują! W tym chaosie musi być jakaś metoda, bo przy takim natężeniu entropii ilość wypadków jest zaskakująco mała.

Następne dwie godziny spędzamy na podziwianiu jesiennych krajoobra-

zów Ukrainy i słuchaniu złotych przebojów na falach radia Retro FM. Monotonna jazda i miarowe bujanie uzupełnione pościelówkami lejącymi z głośników po pewnym czasie usypiają większość ekipy skuteczniej niż końska dawka melisy.

Nagle radio przestaje grać... samo z siebie... Robi się nieco upiornie, ale kierowca nie komentuje tego w żaden sposób (w ogóle niewiele komentuje - przez całą drogę wypowiedział może cztery słowa, w tym dwa cenzuralne). Po prostu wyłącza odbiornik i dalej jedziemy w ciszy. Pewną atrakcją stają nam mijane znaki drogowe ze strzałkami i odległościami do Czarnobyla, ale nikomu nie udaje się zrobić im wyraźnego zdjęcia.

Wreszcie na horyzoncie pojawiają się szlabany odgradzające świat zewnętrzny od nuklearnego chaosu. Mijamy tablice z gustownymi znakami radioaktywności i przezornie chowa-

my aparaty zanim strażnik przyćpi się o fotografowanie obiektów wojskowych. Żołnierz zbiera nasze paszporty i porównuje je z trzymaną w ręku listą – jeżeli czyjeś przybycie nie zostałoby wcześniej zapowiedziane i/lub zaakceptowane, delikwent musiałby poczekać za szlabanem na powrót grupy. Nas jednak ten problem nie dotyczy. Odzyskujemy paszporty i ruszamy w dalszą drogę.

Pierwszym, co zwraca uwagę w Zonie, jest wyjątkowo bujna roślinność. Jeżeli ktoś wyobraża sobie teren skażony, jako wypaloną słońcem pustynię, czeka go spore zaskoczenie. Wszystko wskazuje na to, że to, co zaszkodziło człowiekowi, na naturę podziało stymulująco. W ciągu zaledwie dwudziestu lat z niektórych opuszczonych wiosek nie pozostało praktycznie nic poza niewielkimi fragmentami murów nieśmiało wyglądającymi spomiędzy listowia. Mam cichą nadzieję, że może uda się zobaczyć jakiegoś przedstawiciela lokalnej fauny – choćby wilka. Czytałem przecież o polowaniach, jakie się tu urząda na ich wyjątkowo rozwiniętą populację. Nigdzie jednak żywego ducha nie widać – mijamy tylko kolejne opustoszałe, niszczone wsie.

Nagle – człowiek! Mijamy idącego poboczem starszego mężczyznę spokojnie pchającego na wózek bańkę na mleko. W środku strefy skażonej... To jednak dopiero początek niespodzianek. Przejeżdżamy przez ciąg „portali”, jaki tworzą przeprowadzone nad ulicą rury i wjeżdżamy wreszcie do właściwego Czarnobyla.

Po czym trafiamy do, porażającego swą zwyczajnością w tak niezwyklej okolicznościach, miasteczka. Ludzie spokojnie chodzą po ulicach, jeżdżą rowerami, prowadzą (jednogłowe!) konie i krowy. Wszyscy mają prawidłową ilość kończyn i nikt na specjalnie chorego nie wygląda. Parkujemy pod niczym nie wyróżniającym się budynkiem Czernobylinterinformu – jedynej organizacji, która ma uprawnienia do oprowadzania turystów po Zonie – i jako pierwsza na spotkanie wypada nam rozszczękana grupa psów. Tak oto czarnobylska psia wataha powitała ludzką watahę polską – swój swego pozna! Po chwili pojawia się też niepozorny człowieczek w okularach, którzy przedstawia się jako nasz przewodnik. Wchodzimy do budynku i natychmiast rzuca nam się w oczy machina stojąca po prawej stronie od wejścia. Na pierwszy rzut oka przypomina uduchowioną





Reaktor szósty



Hotel "Kompleks"



Graffiti z dziećmi



wagę lekarską – gruba podstawa wyraźnie sugeruje, że należy na niej stać. Do czego jednak służą te zagłębienia po bokach panelu? I co sygnalizują umieszczone na nim lampki? Prosimy o pomoc przewodnika, który pokazuje i objaśnia nam, że jest to maszyna do pomiaru poziomu napromieniania. Po wejściu na płytę w zagłębieniu wkłada się dłoń i trzyma kciuki by włączyła się zielona lampka (oznaczająca, że badany mieści się w normie). Jeśli zaświeci inna – jest problem. Aby udowodnić, że urządzenie nie stoi tu dla picu i nawet ghułowi włączy zieloną lampkę, przewodnik wyjmując z kieszeni szczelnie owiniętą folią próbkę mchu pobraną w Prypeci i przytyka do niej ręczny miernik, stanowiący część maszyny. Sprzęt reaguje czerwoną lampką i podkreśla tą informację ostrzegawczym pikaniem. Oczywiście nie byłbym sobą gdybym nie spróbował pomacać trzymanej przez przewodnika próbki – nie ma jednak tak dobrze, facet w ostatniej chwili cofa dłoń. Szkoda...

Przechodzimy do pomieszczenia na górze, które stanowi jednocześnie małą salę konferencyjną i galerię zdjęć i schematów ze strefy zamkniętej. Przewodnik opowiada nam w skrócie historię Czarnobylskiej Elektrowni Atomowej (znanej na Ukrainie jako CzAES od *Czarnobyłska Atomna Elektrostan-cja*) i katastrofy, do jakiej w niej doszło. Pokazuje na planach obszar objęty skażeniem i diagramy natężenia promieniowania. Miejscowość Czarnobyl leży około trzydziestu kilometrów od elektrowni, w zewnętrznym pasie strefy zamkniętej. Opustoszałe miasto Prypeć (nazwane od płynącej nieopodal rzeki) – zaledwie trzy. Dlaczego więc elektrownia jest czarnobylska, nie prypecka? Dlatego, że gdy ją budowano, żadnej Prypeci jeszcze nie było – miasto wybudowano specjalnie dla pracowników kompleksu. A właśnie Czarnobyl był wówczas najbliższym położonym miastem. Dowiadujemy się też o coraz częściej podnoszących się głosach, że poziom skażenia na najbardziej zewnętrznym pierścieniu opadł już do akceptowalnych stanów i, że dalsze utrzymywanie tam strefy wysiedlonej jest marnowaniem miejsca. Kto wie, może w niedługim czasie Zona się skurczy, a człowiek znów spróbuje odbić naturze to, co z własnej winy utracił? Okazuje się też, że nie zobaczymy ani cmentarzyska pojazdów wojskowych porzuconych po ewakuacji – nie wpuszcza się tam już zwiedzających, ani słynnego czerwonego lasu (chmura



Reaktor czwarty



Drzewko w pokoju hotelowym



promieniowania z elektrowni uderzyła w pobliski las, skutkiem czego szczerwieniał, jak wstydliva panna przed pierwszym razem) – las wycięto i przysypano grubą warstwą piachu.

Przed rozpoczęciem właściwego zwiedzania musimy dopełnić jeszcze jednej formalności. Otrzymujemy do podpisania dokumenty, w których zaświadczamy między innymi, że z własnej woli bierzemy udział w tej wyprawie i nie będziemy zgłaszać żadnych żądań i pretensji w razie wynikłych po wycieczce kłopotów ze zdrowiem, lub uszkodzeń elektronicznego sprzętu. Kłamka zapadła – jeśli wyrosną nam dodatkowe ręczki, możemy winić tylko siebie... Gdy opuszczamy budynek Czernobylinterinformu, kierowca czeka już na nas w busie.

Pierwszym punktem postojowym jest park pamięci w Czarnobylu poświęcony tym, którzy zginęli w katastrofie, a przede wszystkim tym, którzy poświęcili życie, by ratować innych (a przy okazji również żołnierzom, którym zginęło się tu i ówdzie na wojnach). Na każdym kroku wyczuwalny jest tu szacunek, jakim otacza się tragicznie zmarłych – pomniki pamięci, tablice z listami nazwisk, podziękowania dla ratowników. Jesienne liście dodatkowo wzmagają atmosferę refleksji i zadumy. Jest też mała namiastka cmentarzyska pojazdów, na które liczyłem – kilka maszyn, które nie były napromieniowane w takim stopniu, by szkodzić, również umieszczono w tym parku.



Diabelski młyn w "wesołym" miasteczku



Basen



Ruszamy dalej. Zanim jednak do-  
trzymamy do kolejnego punktu programu  
robimy mały postój przy czarnobyl-  
skim sklepiku ogólnospżywczym.  
Nabywamy tam na drogę piwko i nie-  
co słodkości – wszystko ze zdrową i  
pożywną dawką promieniowania. A ja  
mam okazję poćwiczyć znajomość ję-  
zyka wymieniając kilka sympatycz-  
nych uwag z panią sklepikarką.

Bez dalszych przeszkód docieramy  
do małego, rzecznego portu w Czar-  
nobylu. Ewakuację przeprowadzano  
każdą możliwą drogą – także wodną,  
więc oczom naszym ukazuje się mała  
flota porzuconych, pordzewiałych stat-  
ków i barek zapomnianych od ponad  
dwudziestu lat. Nieoceniona okazuje  
się tu lornetka Tathagaty, gdyż statki  
stoją w dość dużym oddaleniu od  
miejsca, w którym stoimy. Sprzęt, z  
którego korzystano podczas ewaku-  
acji, wchłonął w większości przypad-  
ków tak dużą dawkę promieniowania,  
że nie nadawał się później do dalsze-  
go użytku. Stąd w różnych punktach  
Zony znaleźć można mniejsze i więk-  
sze skupiska porzuconych pojazdów,  
gdzie wraki, których nikt już nigdy nie  
uruchomi, dożywają swych dni.

Opuszczamy gościnny i zaskaku-  
jąco „żywy” Czarnobyl i wyruszamy w  
kierunku *clue* programu, czyli okolic

CzAESu i Prypeci. Do przebycia  
mamy blisko trzydzieści kilometrów, a  
instynkt samozachowawczy orbitują-  
cy na granicach świadomości nie  
przestaje przypominać, że z każdym  
przebytych metrem natężenie promie-  
niowania rośnie. Po pewnym czasie  
przejeżdżamy przez jeszcze jeden  
punkt kontrolny – tu jednak do  
wpuszczenia nas za szlaban wystar-  
czy przepustka włożona za przednią  
szybę.

Wreszcie na horyzoncie ukazują  
się budynki elektrowni. A raczej pró-  
bują ukazywać, co bardzo ambitnie  
utrudniają im mgła i drobny desz-  
czyk, które jak na złość postanowiły  
się pojawić właśnie teraz. Spośród  
reaktorów, w punkcie, w którym się  
zatrzymaliśmy, najlepiej widoczny  
jest niedokończony szósty. W skład  
kompleksu CzAESu miało wchodzić  
sześć reaktorów dużej mocy. Awaria  
w słynnym reaktorze czwartym unie-  
możliwiła dalsze prace nad dwoma  
następnymi. Po kilku latach władze  
ostatecznie zarzuciły plany dokoń-  
czenia projektu i tak oto „szóstka” od  
dwudziestu lat stoi otoczona war-  
tą honorową dźwigów i stać tak będzie  
póki nie zostanie zburzona i zneutra-  
lizowana, lub sama nie rozpadnie się  
ze starości. Ostatni rzut oka na pano-  
ramę kompleksów i, klnąc uparty

deszcz, wracamy do busa i rusza-  
my w dalszą drogę.

I oto nadeszła wiekopomna chwila!  
Przed nami jądro chaosu, rdzeń za-  
głady, kolebka największej katastrofy  
drugiej połowy XX wieku! Reaktor  
czwarty!

Podjeżdżamy do położonego około  
stu metrów od kompleksu „czwórki”  
pomnika ku czci bohaterskich ratowni-  
ków – i tu czeka nas niespodziewan-  
ka. Przy pomniku stoi autokar, a obok  
niego ponad dwudziestoosobowa wy-  
cieczka. Jak się potem dowiadujemy –  
z Wielkiej Brytanii. Tyle, że o ile my  
przyjechaliśmy do Zony ubrani cał-  
kiem przeciętnie, o tyle oni zainwesto-  
wali w kombinezony ochronne, ma-  
seczki na twarz, dozymetry – pełny  
serwis! Te kombinezony uroczo ko-  
mentuje nasz przewodnik stwierdza-  
jąc, że „w kondomy się poubierali”.  
Dozymetry, które nasi angielscy kole-  
dzy mają ze sobą, dodatkowo podkre-  
ślają klimat miejsca, w którym jeste-  
śmy. Jeśli ktoś miał jeszcze jakiegol-  
wiek wątpliwości w kwestii tego, czy  
faktycznie jesteśmy w terenie skażo-  
nym, rozlegający się wokół terkot  
mierników szybko je rozwiewa. Zapy-  
tany o częstotliwość przyjazdów zwie-  
dzających przewodnik mówi nam, że  
w weekendy praktycznie nie ma dnia,  
by nie pojawiła się choć jedna (a prze-



el\_g w szkolnej bibliotece





"Włączone do sieci urządzenia elektryczne stawiajcie na żaroodpornych podstawkach i daleko od łatwopalnych przedmiotów"

ważnie więcej) grupa turystów. Więc nie tylko my jesteśmy tak szaleni!

Gdy konkurencyjna wycieczka zakończyła foto-sesję możemy wreszcie spokojnie przyjrzeć się otoczeniu i pomnikowi. Na tablicach umieszczono podziękowania w czterech językach pod adresem bohaterów, którzy poświęcili życie by zapewnić innym bezpieczeństwo i, jak głosi napis, „urato-

wać świat przed nuklearną zagładą". Szare, deszczowe niebo dobrze współgra z przytłaczającą bryłą sarkofagu i atmosferą tego miejsca. Po dłuższej chwili spędzonej na chłonięciu klimatu (i zapewne solidnej dawki radów) i robieniu pamiątkowych zdjęć pakujemy się do busa by ruszyć do serca Prypeci. Ujawnia się tu też cecha naszego przewodnika, która będzie nas drażnić przez resztę pobytu – małowówność

zupełnie nieprzystająca do jego zawodu. Można by sądzić, że w miejscu o takiej historii tematów do opowieści nie zabraknie. On przy sarkofagu nie opowiedział nam tam praktycznie nic... Owszem, na pytania odpowiadał, ale własnej aktywności mu brakło. Wielka szkoda, bo będąc przewodnikiem i obracając się w kręgach ludzi naprawdę dobrych w tym zawodzie wiem, jak duży wpływ na odbiór i atmosferę wycieczki ma to, jak jest oprowadzana.



Tablica ze świetlaną przyszłością i szara rzeczywistość za oknem

Wróćmy jednak do sedna. Przed nami Prypeć – miasto duchów! Założono je w roku 1970 – zaledwie przez szesnaście lat służyło swym mieszkańcom. W ludzkiej skali nie osiągnęło jeszcze nawet pełnoletności, gdy blisko pięćdziesięciotysięczna populacja w popłochu musiała opuścić jego granice. Przemierzamy przytłaczające pustką ulice, mijamy odrapane bloki i sklepy ślepych, pozbawionych szyb oknami wypatrujące powrotu swych właścicieli. I ta wszechobecna roślinność... Grzeczne kwietniki i kępy krzaczków zmieniły się w drapieżne, prymitywne chaszcze. Trawa brutalnie przebija się przez szpary w płytach. Natura zachłannie odzyskuje to, co zostało jej przez człowieka odebrane. Ponoć w centrum miasta można niekiedy napotkać nawet dzikie zwierzęta. Ku naszemu zaskoczeniu naszym pierwszym



Panorama z dachu wieżowca

punktem postojowym jest... hotel. Hotel „Kompleks”- dla ścisłości. Od razu rzuca nam się w oczy nuklearna „trzykrotka” nad głównym wejściem. Przewodnik daje nam wolną rękę – możemy w obrębie hotelu chodzić gdzie chcemy i oglądać, co chcemy. W to nam graj! Tuż przed wejściem do hotelu moją uwagę zwraca jeszcze jedna rzecz – również bardzo charakterystyczna, choć z pewnością powstała już po katastrofie – graffiti z dziećmi.

Zwiedzając Prypeć w wielu miejscach natrafialiśmy na tego typu proste, jednokolorowe ilustracje na ścianach. Tu grupka dzieci, tam samotny chłopiec, czy kolejny – bawiący się ciężarówką. Nie wiadomo kto stworzył ten cykl i w jakim celu. Samotny artysta

chcący dodatkowo podkreślić atmosferę tego miejsca i wspomnieć dzieci, które tu żyły? A może to zaplanowana atrakcja turystyczna? W Prypeci znaleźć można wiele graffiti, ale właśnie te, choć niezbyt widowiskowe, budzą szczególną ciekawość i refleksję.

Wchodzimy do hotelu – a tam? Postapokalipsa pełną gębą. Zdezelowane, puste szyby wind, drzwi wyrwane z framug, obsypujące się ściany z pofalowaną, łuszczącą się i odpadającą płatami farbą, gruz i szkło chrzęszczące pod nogami. Przechodzimy do sali balowej – a raczej jej podupadłej karykatury. Nie ostał się nawet jeden mebel. Na zbutwiałym, przysypanym gruzem podeście dla orkiestry nikt już nie zagra. Pokrywający ścianę arystokratycz-

ny karmazyn wyblakł, złuszczył się i pokrył w kątach pleśnią. A ściana, w której znajdowało się wyjście na taras rozsypała się (lub ktoś pomógł jej się rozsypać) i w tej chwili ziele tam wielka dziura, przed którą ktoś dla żartu postawił pustą obudowę telewizora. Nie lepiej wygląda kuchnia. Smętne, pordzewiałe pozostałości metalowych szafek i kuchenek wałają się w artystycznym bezładzie po opustoszałym pomieszczeniu, wybebeszona tablica rozdzielcza straszy nagimi kablami, a połączzone resztki ceramicznego zlewu smutno wegetują w kącie.

Zaczynam przeglądać pokoje, po niedługim czasie dołącza do mnie Widget. Wygląda na to, że nieświadomie podzieliliśmy się na mniejsze grupki



Wyjście na dach wieżowca





Komisariat

zwiedzających. Sprawdzamy pokój za pokojem na kolejnych piętrach. I niemal w każdym znajdujemy coś ciekawego. Podłoga jednego zasłana jest dywanem ze starych książek i szpargałów. A na szczycie sterty leży instrukcja bezpieczeństwa w razie skażenia radioaktywnego! Inny wygląda jakby coś w nim wybuchło – sprzęty są w drzazgach, a tynk z zupełnie pozbawionych koloru ścian odpadł do tego stopnia, że widać betonowe płyty. Jeszcze inny wita nas stosem masek przeciwigazowych – popularnych „słoników”. W niektórych widać zupełnie współczesne butelki po alkoholu, materace i inne ślady użytkowania (tajemnicą poliszynela jest fakt, że strażnicy nie są tak skuteczne, jak by być chciały i wielu domorosłych Stalkerów przekrada się na teren wymarłego miasta szukając wrażeń, fantów i klimatu). Największe wrażenie robią jednak te pokoje hotelowe, które w zasadzie nie są już pokojami, a małymi ekosystemami. Gdzieś tam wilgoć wdała się do tego stopnia, że na podłodze rozrósł się mech, a wraz z nim ukorzeniły się pierwsze, małe drzewka! Na drugim piętrze hotelu powstała nieomal leśna polanka!

Niepokojąca i dziwna atmosfera tego hotelu dziwów podnoszą jeszcze dodatkowo strefy mroku w pozbawionych okien zakątkach i zapach wilgoci unoszący się w powietrzu. A także nieustępliwa świadomość, że to wszystko jest napromieniowane, że dłuższy kontakt z czymkolwiek może wiązać się z poważnymi konsekwencjami. Widget i ja zatracamy się w poszukiwaniach do tego stopnia, że do rzeczywistości przywołuje nas dopiero klakson busa. Wygląda na to, że brakuje już tylko nas. Szybko schodzimy na dół by napotkać, dość zniecierpliwione już, spojrzenia Watahy i przewodnika.

Po krótkiej, pieszej przechadzce trafiamy do jednego z najbardziej charakterystycznych i ponurych punktów Prypeci – wesołego miasteczka, które nigdy nie funkcjonowało. Miało zostać otwarte na święto 1 maja w 1986 roku. Wydarzył się jednak 26 kwietnia i nie otwarto go nigdy... Gdy opuszczona Prypeć nie była jeszcze tak zniszczona i splądrowana można było nawet znaleźć pierwszomajowe wstęgi i transparenty z hasłami. Całe miasto było już gotowe do obchodów święta. Ale go nie doczekało...

W „wesołym” miasteczku ponownie spotykamy grupę Anglików. Nikt z nich nie nosi już jednak „kondomów”. Najwyraźniej były kupione tylko do zdjęć na tle reaktora. Wspólnie oglądamy lunaparkowe atrakcje. Jest coś niewypowiedzianie smutnego w tych zarośniętych, pokrytych rdzą sprzętach – elektrycznych samochodzikach, którym nigdy nie dane było budzić emocji w młodych kierowcach, karuzeli, która nie słyszała radosnych pisków dzieci, czy potężnym diabelskim młynem, który nie miał okazji choć raz pokazać chętnym panoramy okolicy. Pewnej groteskowości dodaje całe scenie to, że ktoś w paru miejscach umieścił pluszowe maskotki: na zbudowanym siedzeniu karuzeli siedzą różowa świnka i króliczek, a w budce operatora diabelskiego młyna wuaruje szary piesek.

Gdy już się napatrzyliśmy – ponownie zdani sami na siebie – kierowca daje nam klaksonem sygnał do odjazdu. W busie gasimy pragnienie kilkoma łykami ukraińskiego piwka i z nowymi siłami ruszamy na podbój kolejnego obiektu – dawnego basenu miejskiego.



Fortepian w sali muzycznej

Tym razem przewodnik postanawia dotrzymać nam towarzystwa. Prowadzi nas przez ex-salę gimnastyczną (tablice do koszykówki jeszcze się uchowały – obręcze już nie) do pływalni, z której – jak się dowiadujemy – robotnicy pracujący przy zabezpieczaniu sarkofagu korzystali jeszcze w latach dziewięćdziesiątych. Prace zabezpieczające trwają zresztą do dziś. Sarkofag, przy wylewaniu którego priorytetem – z oczywistych względów – było tempo, pęka, kruszeje i wymaga ciągłych prac konserwacyjnych. Robotnicy, podobnie jak i przewodnicy, pracują w systemie zmianowym – dwa tygodnie w Zonie, dwa tygodnie wolnego. W ten sposób udaje im się utrzymać zdrowie na przynajmniej względnie przyzwoitym poziomie.

Graffiti towarzyszą nam przez cały czas, nie może więc ich zabraknąć i na pływalni – na jednej z kafelkowych ścian kobieca postać w ciemnych, czerwonych okularach siedzi z wędką wyraźnie próbując złowić cokolwiek w – pustym już – basenie.

Przyjrzelśmy się obiektom cywilnym, teraz przyszła pora na siedzibę stróżów prawa. Następnym punktem programu jest prypecki komisariat.

U wejścia witają nas charakterystyczne, radzieckie symbole: robotniczo-chłopskie sierp i młot, bujne kłosa zboża i niezwyknięta, sowiecka gwiazda czerwona. Przewodnik – tra-

dycyjnie już – puszcza nas samopas, sam zapalając z kierowcą papieroska. Wewnątrz jest już zdecydowanie mniej patetycznie, a po obserwacjach poczynionych w poprzednich punktach – również niespecjalnie ciekawie. Widzieliśmy już i zdezelowane pomieszczenia, i poniszczone sprzęty, i sterty papierów administracyjnych, że o wszechobecnych obłazających ścianach i odpadającym tynku nie wspomnę. Stojaki na broń stoją puste, żaden mundur, czy inne insygnia policyjnej władzy się nie uchowały, więc w gruncie rzeczy mało milicyjny jest ten komisariat. Mimo wszystko natrafiamy jednak na kilka ciekawostek – stronę z pamiątkowej książki z wklejonym zdjęciem Włodzimierza Iljicza Ulianowa, Leninem zwanego, tajemniczą dyktę odcinającą część korytarza, czy wreszcie ubikację wypełnioną gnijącymi, skórzanymi butami oficerskimi – o wyjątkowo „bogaty” bukiet zapachowy. Kto i po co postanowił zgromadzić taką ilość butów w ubikacji – pozostanie zagadką. Jako, że piwo swe właściwości ma, a pęcherz nie sługa, zostawiamy nieco materiału genetycznego i dajemy ubikacji okazję raz jeszcze spełnić swe podstawowe zadanie. Kto wie, może organizm, który kiedyś wyewoluuje z tamtejszej kółtowania pierwiastków będzie miał oczka po mnie?

Po służbach mundurowych przychodzi pora na instytucję edukacyjną. Odwiedzamy szkołę podstawową w Pry-

peci. Po wprowadzeniu nas na główny korytarz przewodnik ulatnia się jak kamfora, a my bez przeszkód penetrujemy klasy, sale i korytarze. Z nową siłą da się tu odczuć tę ulotną atmosferę smutku i nostalgii – korytarze, które od lat nie słyszały (i nigdy już nie usłyszą) wołań dzieci, zawilgotniałe szkolne ławki, w których nikt już nie zasiadzie, tablice, przy których nadal leży kreda, bezowocnie oczekujące na kogoś, kto wpisze na nich temat kolejnej lekcji.

Pierwszym punktem, który robi na nas spore wrażenie jest biblioteka. Duże pomieszczenie, które, niczym powodź, zalewa fala książek, gazet i wszelakich papierów. Wędrujemy po tym papierowym kobiercu przyglądając się smętnym resztkom szafek, urnie do głosowania z sierpem i młotem (najwyraźniej zasiadała tu komisja wyborcza) i wypatrując wśród papierów ciekawostek. Nie bez powodzenia – natrafiamy na wydanie gazety „Prawda” z 21 marca 1986 roku. Nieco ponad miesiąc przed katastrofą. el\_g decyduje się nawet zafundować sobie mały przegląd prasy.

Zagladamy do kolejnych klas w niemal każdej odnajdując coś wartego uwagi. W sali do zajęć technicznych natrafiamy na tablicę, na której Wilk i Zajac przypominają o podstawowych zasadach BHP, a także na stoły robocze z ciekawymi siatkami ochronnymi. Na jednym ze stołów ktoś ustawił maskę przeciwgazową. Ściany kolejnej



sali przyozdabiają tablice z symbolami różnych dyscyplin sportowych. Dziwna to sala – za mała i nie wyposażona w sposób typowy dla salki sportowej. Czyżby wykładano tu teorie?

Następna jest sala muzyczna – na ścianie wisi stara, krusząca się tablica z pięciolinia, a niedaleko niej stoi zżerany przez czas fortepian. Obie sale – tak „sportowa”, jak i muzyczna szczególnie silnie zaatakowała wilgoć. Farba na ścianach raczej nie łuszczy się, a zwija w „gluty”, metalowe elementy stołów i krzesłek porastają grube strupy rdzy, a części drewniane gniją i odpadają niczym rażone trądem. „Śliskość” całego otoczenia w połączeniu z intensywną wonią wilgoci unoszącą się w powietrzu i niepokojącą atmosferą nasywa silne skojarzenia z lovecraftowską Mitologią Cthulhu. Czym prędzej ruszam więc w dalszą drogę.

Znów nieświadomie rozbijamy się na mniejsze grupki. Ja ruszam samopas na salę gimnastyczną, a nie znajdując tam nic ciekawego wchodzę na piętro. Tam szczególnie rzuca mi się w oczy wisząca na ścianie tablica z ilustracją przedstawiającą chwalebą przyszłość uczniów jako astronautów, zootechników, inżynierów, czy humanistów. Ta optymistyczna wizja smutno kontrastuje z widokiem za będącym tuż obok oknem. Przychodzi pora by ruszyć w dalszą drogę.

Zatrzymujemy się przy jednym z wielu stojących w Prypeci wieżowców. Przewodnik krótko informuje nas, że z dachu będziemy mieli ładną panoramę na Prypeć i – jak zwykle – daje nam wolną rękę. Może nawet zbyt wolną – mam pewne obiekcje wobec puszczenia grupy bez opieki na zupełnie niezabezpieczony dach jedenastopiętrowego wieżowca. Szczególnie, że dzień jest deszczowy, więc jest dość ślisko. Z drugiej strony, może jest w tym jakaś logika? Jeżeli grupa z pełną świadomością przyjeżdża zwiedzać takie miejsce, jak Prypeć, będzie chyba wystarczająco ostrożna i na dachu wieżowca. A jeśli są po prostu na tyle szaleni, robiąc sobie krzywdę wpłyną przy okazji pozytywnie na ogólną pulę ludzkich genów.

Mijamy leżącą na trawniku nóżkami do góry żeliwną wannę i wchodzimy do budynku. Winda oczywiście nie działa, więc przed nami żmudna wspinaczka na dach. Mijamy wybebeszone skrzynki pocztowe, a potem kolejne piętra i ciągi mieszkań. Ruszam w czołówce grupy, zatrzymuję się jednak kilkakrotnie by

pstryknąć nieco zdjęć i poznać warunki, w jakich mieszkali prypecianie. Ciasno tam mieli... Na dach docieram ostatni i już na wstępie stoję przed problemem głębokiej kałuży przed wyjściem. Niby woda jak woda, ale jakoś mam opory przed brodzeniem po kostki w cieczy w samym sercu terenu skażonego. Kilka zręcznych skoków załatwia sprawę i dołączam do – pochłoniętej już kręceniem (Widget) i pstrykaniem (pozostali) – ekipy. Panorama faktycznie robi wrażenie. Widzimy niemal wszystkie punkty, które dziś odwiedziliśmy – hotel, smutne wesołe miasteczko, basen, szkołę... A nieco dalej mający kompleks CzaESu z niesławnym reaktorem czwartym na czele. W słoneczny dzień zamiast majaczenia mielibyśmy całkiem wyraźny obraz – w końcu to tylko trzy kilometry od miasta. Z drugiej strony, słoneczny dzień nie byłby chyba najlepszym tłem dla tej wycieczki.

Schodzimy na dół i... tu kończy się nasza wycieczka. Opuszczamy upiorną Prypeć, w Czarnobyli odstawiamy przewodnika pod siedzibę Czernobylinterinformu i ruszamy w drogę powrotną. Jednak przed nami jeszcze jedna atrakcja – badanie poziomu napromieniowania.

Dojeżdżamy do szlabanu, gdzie najpierw strażnicy obchodzą z ręcznym miernikiem busa szczególnie sta-

rannie sprawdzając koła i podwozie. Potem zostajemy zaproszeni do specjalnego pomieszczenia, gdzie stoi pięć bramek podobnych nieco do lotniskowych wykrywaczy metalu. Tu jednak gra toczy się o coś dużo poważniejszego niż klucze w kieszeni. Jeśli ten wykrywacz zacznie piszczeć – siedzimy w g\*\*\*, jak Herakles w stajni Augiasza. el\_g podchodzi do tej kwestii ze szczególnym pietyzmem szukając pomocy nawet u Najwyższego. I chyba skutecznie, bo wszyscy po kolei z ulgą obserwujemy włączające się zielone lampki, spokojnie już usiadamy się w busie i ruszamy w drogę powrotną do Kijowa.

Po dwóch godzinach spędzonych na naprzemiennym dzieleniu się wrażeniami i drzemaniu wysiadamy pod hotelem, żegnamy się z kierowcą i tak kończy się nasza wielka wyprawa do Zony. Czy było warto? No ba!!! Co prawda przewodnik mógł być rozmowniejszy, a niebo czystsze, ale i tak była to wyprawa, którą wspominać będziemy zapewne do końca życia. Szczególnie, że drugie tyle wrażeń mieliśmy w samym Kijowie. Ale to już temat na inną historię...

P.S. Przy pracy nad tekstem wykorzystałem materiały referencyjne w postaci zdjęć autorstwa Tathagaty (i moich własnych) oraz filmu Widgeta. ☼ **Wolv**



Bramka pomiarowa



