

IL. MICHAŁ SZTUKA



Wieżdny pirat

niezbędnik miłośnika RPG

NASTAŁ CZAS BOHATERÓW!

A TAKŻE: ZRÓB SOBIE BUMKĘ DO NST | OPOWIADANIE | ROBINSON

SPIS TREŚCI

NEUROSHIMA:

3 MINI NEWSLETTER

5 PRZEPIS NA BOHATERA

9 HOLO - SCENARIUSZ

15 ODROBINA SZCZĘŚCIA
- OPOWIADANIE

TACTICS:

39 POKAZY I TURNIEJE

41 RAPORT BITEWNY

53 ZBUDUJ SOBIE BUMKĘ

59 HEGEMINIA - PORADNIK

GRY PLANSZOWE:

69 LOKACJE W WINTERZE

72 ŻETONY ODKRYĆ
W ROBINSONIE

NA OKŁADCE:

Bohater Maxx
il. Michał Sztuka



ZAWARTOŚĆ 21. DODATKU DO NEUROSHIMI



HEGEMONIA W NST: PORADNIK



LOKACJE W WINTERZE



AGREGAT ALIGIERSKIEGO



ZRÓB SOBIE BUMKĘ

WSTĘPNIAK

Czołem!

Mam takie podejrzania...

Być może tak naprawdę ja, Joker, Scorn i Natalia nie żyjemy, a to, że przygotowuję ten numer Gwiezdnego Pirata to tylko projekcja jaźni, która jeszcze nie przyjęła do wiadomości faktu śmierci. Tak naprawdę miejsce naszego zgonu już dawno posprzątało, newsy na stronie Portalu i - być może - paru serwisach - zostały zepchnięte przez świeższe nowinki, a na czterech nagrobkach rozrzuconych po Śląsku właśnie widać kwiatki we wieńcach?

Jest to o tyle prawdopodobne, że mieliśmy taką jedną przygodę podczas podróży powrotnej z Falkonu... Wiecie, „typowy Portal”.

Jednak w razie, gdyby wstukiwanie tego tekstu było rzeczywistością, a nie tylko majakami umierającego mózgu, zapraszam Was serdecznie do lektury 56. numeru Pirata. Zwłaszcza, że udało się zebrać naprawdę fajny zestaw materiałów: od opisu premierowego „Bohatera”, przez opowiadanie i poradnik modelarza, po tekst o fluffie w Winterze i Robinsonie.

Zatem - nawiązując do dwóch możliwych wariantów - życzę Wam miłego życia bez nas, Portalowców, lub miłej lektury z nami.

Aha... Święta idą. Zdrowych!

Rafał Szyma

GWIEZDNY PIRAT Adres redakcji: „Gwiezdny Pirat” Wydawnictwo Portal 44-100 Gliwice, ul. Św. Urbana 15; tel. / fax (032) 334-85-38; E-mail: portal@wydawnictwoportal.pl; WWW: www.wydawnictwoportal.pl
Redaktor Naczelny: I'm Afraid No Ghosts; współpracują współpracownicy; współredagują współredaktorzy; korygują korektorzy. Materiały zawarte w czasopiśmie mogą być w całości lub fragmentach kopiowane, fotokopiowane, publikowane czy reprodukowane na każdym z nośników informacji - prosimy jedynie o informację o takim działaniu. Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych i zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Redakcja nie odpowiada za treść reklam i hołduje zasadzie „Co złego, to nie my”. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz zdjęcia są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. ISSN 1898-2700
Nakład: publikacja internetowa Copyright Wydawnictwo PORTAL, Gliwice 2012

NEUROSHIMOWE WIĘSCI

MINI NEWSLETTER

Oto paczka wieści z uniwersum Neuroshimy w skondensowanej formie. Jeśli masz ochotę na pełną wersję, zaprenumeruj Neuroshimowy Newsletter. Dzięki temu gorące informacje z pierwszej ręki będą regularnie lądować na twojej skrzynce e-mail!

Napisz: szyma@wydawnictwoprtal.pl

BOHATER MAXX

Yes, yes, yes. „Bohater Maxx” już w druku! W pierwszym tygodniu grudnia trafi do wszystkich sklepów z Neuroshimą, wypatrujcie go uważnie! Na stronie 5. znajdziecie obszerne omówienie jego zawartości, serdecznie zapraszam do lektury.

Przy okazji: Jak informuje Muzg, „Maxxx” to nazwa gejowskiego magazynu porno. Cóż, dodaliśmy jedno „x”, by odróżnić nazwę od Mad Maxa, a tu okazało się, że jeszcze jedno i byłyby kłopoty! W związku z tym deklarujemy: wszelka zbieżność jest całkowicie przypadkowa. Really-really!



Apokalipsa
to dopiero początek



GRA FABULARNA GRY PLANSZOWE GRA BITEWNA

A TAKŻE: OPOWIADANIA, GRA KOMPUTEROWA, ROZBUDOWANE LINIE DODATKÓW
OLBRZYMIĘ WSPARCIE FANÓW (TEKSTY, ROZSZERZENIA, MUZYKA, KONWENTY, ROZGRYWKI)

WIELE GIER. JEDEN ŚWIAT. WKROCZ DO UNIWERSUM NEUROSHIMY

NEUROSHIMA

NEUROSHIMOWE WIĘSCI

NEUROSHIMA



KONKURS

Upłynął termin nadsyłania prac w konkursie związanym z postacią z okładek serii „Bohater”. Napłynęło ładnych kilkanaście prac. Od poniedziałku bierzemy się do czytania, tak by w przyszłym tygodniu ogłosić zwycięzców i wyróżnionych. Część prac przeczytacie wkrótce na Portalowej stronie www, a wszystkie wyróżnione - za miesiąc w Gwiezdnym Piracie #57

FALKON

Byliśmy na Falkonie. I nawet wróciliśmy, choć bez lusterka i szyby od strony kierowcy. 150 kilometrów jazdy w warunkach zimy nuklearnej: hell yeah! Jak to przy Portalowych podróżach bywa: „Przygoda, przygoda, każdej chwili szkoda”.

Na Falkonie udało się m.in. odpalić coś, co w założeniach miało być prelekcjosesją w trybie multiplayer, a okazało się niemal zwyczajną sesją dla 5 graczy, czyli symulację bazy Posterunku w obliczu ataku Molocha. Dzielnym obrońcom niemalże udało się wykonać zadanie - czyli opóźnić pochód maszyn. Sęk w tym, że tylko „niemalże”...

2. WARSZAWSKA NOC POSTAPO

A jeśli czytacie ten numer dziś, w dniu wydania, przed 18:00 i do tego w Warszawie, możecie jeszcze wyłączyć komputer i skoczyć do Paradoks Cafe, gdzie właśnie o tej godzinie rusza druga odsłona postapokaliptycznej imprezy zespołu GID. Nie zabraknie na niej także Neuroshimy!

NS #21. BOHATER MAXX



PRZEPIS NA BOHATERA

PREZENTACJA DODATKU „BOHATER MAXX”

TEKST: RAFAŁ SZYMA

ILUSTRACJE: LAUREACI KONKURSU NA GRAFIKĘ BOHATERA

Przepis na dodatek z cyklu „Bohater” to receptura, która nie jest objęta specjalną tajemnicą. Wygląda mniej więcej tak: Przekuć bardzo różnorodne pomysły na bardzo różnorodne rozdziały. Dać nowe opcje tworzenia postaci. Nowe pochodzenia. Nowe profesje. Nowe kawałki świata z przestrzenią dla nowych bohaterów. Stworzyć nowe zabawki do istniejących profesji. Dostarczyć nowych broni w odwiecznej walce o przetrwanie bohaterów.

NEUROSHIMA

NS #21. BOHATER MAXX

Bohater Maxx to paliwo dla wyobraźni graczy, by stworzyli postać, jakiej jeszcze nie mieli. Nawet, jeśli grają naprawdę regularnie, a cmentarzysko ich postaci jest rozległe

i pełne najróżniejszych pochodzeń i profesji. Przykład? Dzięki poprzednim tomom możesz stworzyć Europejczyka, Hibernatusa albo Mistrza Sztuk Walki. Teraz stworzysz też postać Wyznawcy Molocha, Stalowego Policjanta albo prawdziwą kanalię w ramach przestępczej specjalizacji klasycznej profesji.

To także pakiet narzędzi, które zwiększają szanse wyjścia obronną ręką ze wszystkiego, czym przywali na sesji Mistrz Gry. Swoje rozwinięcia dostali kiedyś Monterzy, Treserzy Bestii, Gangerzy i inni. Teraz pora na Szamanów i tych, którzy chcą brać



się za handel znalezionymi gambliami, wzbogacić dietę o upolowane żarcie albo lubią otaczać się sojusznikami.

A przede wszystkim trzeba pamiętać, że to dodatek dla graczy, graczy i jeszcze raz graczy! Mistrzowie mogą co najwyżej zazdrośnie zerkać i próbować uszczknąć coś dla siebie. Albo czerpać inspirację do tworzenia przygód. Ale nie o nich tu chodzi – oni mają swoje bestiariusze, poradniki i sourcebooki. To Ty, gracz, otrzymujesz na własność trzeci tom serii.

Będzie Ci służył, możesz nam zaufać.

ROZDZIAŁY: ZOSTAŃ AGENTEM MOLOCHA

Co powiesz na to, by zagrać agentem Molocha? Jego wyznawcą, kultystą, bojownikiem o ostateczne zapanowanie Ery Krzemu? Pomysł, który narodził się i został skonfrontowany z oczekiwaniami graczy na Falconie 2011, wyewoluował do postaci regularnego rozdziału. Sprawę ugryźć można na wiele sposobów: jednym przypadkiem do gustu rola renegata, postaci o klasycznej profesji i „kontrowersyjnych” poglądach, inni wybiorą specjalnie na tę okazję zaprojektowane Pochodzenia i Profesje. To mroczny, gęsty rozdział. Zupełnie nowa opcja do grania.

NS #21. BOHATER MAXX

ZOSTAŃ ZAKAŁĄ LUDZKOŚCI

Znudziło ci się grzeczne ciułanie gambli i chciałbyś zrobić skok na kasę, przy którym pobrudzisz sobie nie tylko ręce? Czeką na ciebie zestaw przestępczych wersji klasycznych profesji: od łowcy niewolników po sekciarza, czyli dużo bardziej pragmatyczne- go kaznodzieję; od dilera z całą paletą dopalaczy po lalkarza, który w nosie ma ogólnoświatowy hejt na wszelkie formy mołochowych maszyn. Wiadomo, sumienie da się uciszyć, a głód gambli – nigdy!

G.A.S.T.R.O.

Co powiesz na sensowne wykorzystanie tych paru chwil między rozłożeniem obozu a kimą na wzbogacenie diety i odciążenie drużynowego budżetu? Mamy dla ciebie mikro-grę w polowanie i zastawianie pułapek. Parę rzutów, prawie całkowity brak angażowania uwagi Mistrza Gry, regularne kolacje i szacunek dla drużynowego tropiciela – oto co przynosi GASTRO, młodsza, prostsza, ale równie atrakcyjna siostra słynnej GLIZDY z „Ruin”.



KRATER GENOSITE

Masz ochotę na wyprawę po gambli na skraj jednej z najbardziej skażonych stref w Zastranych Stanach? A może chciałbyś właśnie stamtąd pochodzić? Widzisz – zasyfione Eldorado zmienia człowieka, tworząc z niego produkt człiekopodobny: przystosowany raczej do przetrwania tam, gdzie przetrwać nie sposób, niż do życia w społeczności. Krater Genosite to nasz trybut dla ciężkiej, skażeniowej postapokalipsy spod znaku Stalkera i Metra 2033.

SPOSÓB NA CHORÓBSKO

Masz już dość spożywania leków na trapiące cię choroby? Cóż, nie zwolnimy cię z tej konieczności, ale będziesz miał jakąś alternatywę. Rozdział o zamiennikach leków pokazuje, jaką inwencją wykazują się bohaterowie cierpiący na schorzenia. To także zbiór wyzwań i możliwości, by co nieco zdziałać w Zastranych Stanach. Lekarstwa przestają być jedynie dokuczliwym problemem – stają się prawdziwym wyzwaniem!

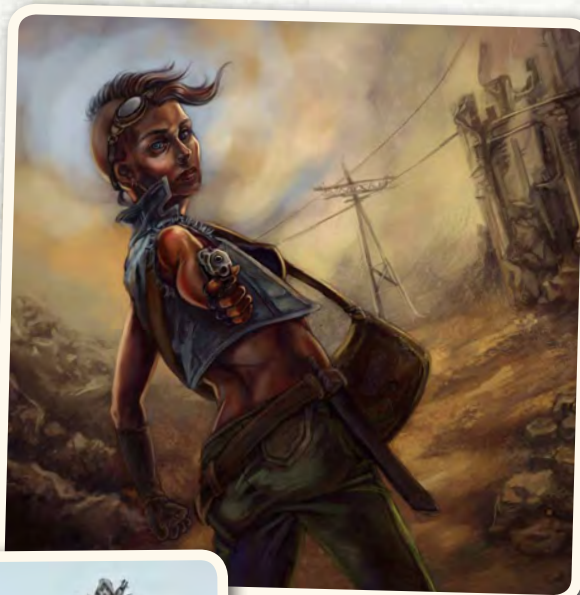
NS #21. BOHATER MAXX

DOŁĄCZ STALOWEJ POLICJI

Kompletny opis Stalowych Policjantów i oddanie tej formacji w ręce graczy to prawdziwa perełka dodatku. Najpierw dowiesz się tego wszystkiego, co zawsze chciałeś o nich wiedzieć, a czego nikt dotąd nie ośmielił się zdradzić. Potem stworzysz postać funkcjonariusza i dasz się zakuć w twój własny, unikalny pancerz. Wreszcie otrzymasz konkretną misję i ruszysz szerzyć prawo i sprawiedliwość.

PRZEWIETRZ SWÓJ BAGAŻNIK

Z przeświadczenia o tym, że bohater nigdy nie ma tyle okazji na zarobienie gambli, ile mu się należy, powstał inny rozdział. „Przewietrz swój bagażnik” to sposób na usprawnienie wymiany zwyczajnych, drobnych gambli znajdujących mniej lub bardziej mimochodem podczas przygód. Koniec smęcenia Mistrzowi na każdym postoju o możliwość handelku - teraz sprawę rozwiązać można szybko, sprawnie i bez lagów.



ZOSTAŃ SZAMANEM

Jeśli zawsze chciałeś zagrać szamanem, ale nie wiedziałeś, na ile możesz sobie pozwolić, spodoba ci się rozdział poświęcony właśnie tej profesji. Oto materiał pełen anomalii, dziwnych, ale na wskroś neuroshimowych efektów. To także wielki przegląd szamańskich świrów, mędrców, cwaniaków i doświadczonych przez nietypowe zjawiska ofiar. Olbrzymia baza pomysłów na postać o tej profesji. Jeśli jesteś fanem twórczości Dicka i postapokalipsy zarazem, będziesz zachwycony.

ROZKAZUJ SWOIM POMOCNIKOM

A może masz potrzebę lepszego wykorzystania swoich sojuszników i pomocników? Pora skończyć z traktowaniem ich jak półgłówek, którzy samodzielnie nie potrafią nawet zawiązać sznurówadła. Gdy ty harujesz w pocie czoła, oni także dostają do wykonania swoje misje.

REPUTACJA DO KWADRATU

I wreszcie, na koniec, coś specjalnego dla tych bohaterów, którzy namieszcili już w okolicy i liczą na odpowiednie przyjęcie. Pakiet reguł rozwijający reputację przekazuje w twoje ręce choć część tego, jak Bohaterowie Niezależni powinni reagować na prawdziwego bohatera, gwiazdę Zastranych Stanów. Od dziś panika przy twoim wejściu do knajpy, uciepiona ramienia dziewczyna albo fanboy sikający ze szczęścia, że może coś dla ciebie zrobić stają się nie łaską Mistrza Gry, lecz rzeczywistością.

Dziesięć rozdziałów. Oto „Bohater Maxx”.



AGREGAT ALIGIERSKIEGO

"JEDEN CZŁOWIEK TO PODRÓŻNIK.
TRÓJKA - DRUŻYNA. DZIESIĘCIU - KARAWANA.
SETKA TO MIASTECZKO. A TYSIĄC...
TYSIĄCE TO WYPAROWAŁY W 2020."

HOLO

TEKST: RUDOLF ALIGIERSKI
ILUSTRACJE: AGNIESZKA OSIPA,
TOMASZ GORNICKI

O Wielki, Atomowy Wskrzesicielu, Panie Schronów,
Lordzie Wszechprzetrwania! Tak... Te i inne,
jak najbardziej natchnione, zaśpiewy religijne
usłyszysz w Salt Lake City - najbardziej porypanym
miejscu w Zastranych Stanach. Na litość, jeśli
jakimś cudem zostało im aż tyle wiary do
obdzielenia nią świata, to zamiast tworzyć kolejny
odłam kościoła czczącego lalkę Barbie, mogliby
pokładać swoją wiarę w ludzkości i jej szansę
na zwycięstwo nad Maszyną. I przy okazji zrobić
nam wszystkim przysługę i dać się za tę wiarę
rozstrzelać na froncie...

AGREGAT ALIGIERSKIEGO

Po co gracze ładują się w ten młyn? Mnie pytasz? Sam ich tam wysłałeś! Ktoś im zlecił kurierską robotę, może jakiś pielgrzym poprosił o azyl i eskortę. Posterunek nie otrzymał ostatnich trzech raportów od jednego ze swoich agentów, zaniepokojona żona zgłosiła zaginięcie męża-handlarza, a może jadą tam po prostu z czystej ciekawości. Ważne jest, żebyś każde zadanie zbagatelizował. Niech myślą, że to tylko taka rozgrzewka na sesji - pogadają z kilkoma fanatykami i jadą dalej postrzelać się z maszynkami. Zaginął agent - sierżant powie że zawsze był palantem i pewnie przyłączył się do jakiejś sekty milczących czy innego badziewia, sprowadźcie jego dupsko z powrotem. Mężuś nie wraca - bo on taki roztargniony i pewnie znowu zaczął pić. Pielgrzym prosi o azyl - bo po drodze są mutki, niby rzadko, ale "strzeżonego Pan Bóg strzeże".

FANATYCY

Kiedy dotrą już na miejsce, oczom ich ukaże się pochód, czy też procesja. Ludzie śpiewający cicho melancholijne pieśni, przygrywający na tamburynach i małych bębenkach. Z prześcieradłami na kijach, niektórzy z portretami przodków niesionymi nad głową. Zmierzają w stronę przedwojennego centrum (jeśli w drużynie jest bohater, który był w Salt Lake city, lub pochodzi stąd możesz go poinformować, iż jest to nietypowe - mieszkańcy raczej żyją na

odbudowanych przedmieściach, trzymają się od centrum z daleka). Jeśli postanowią wziąć udział w pochodzie, lub wypytać co się dzieje przeskoczą w przygodzie o kilka akapitów... Nie spotkałem jeszcze graczy, którzy dobrowolnie posłali by swoje postaci na pastwę fanatyków, więc pewnie prędzej potraktują to jako zwykły element scenarii.

PLOTY

Na pewno nie ruszą od razu z powrotem. Po pierwsze trzeba uzupełnić zapasy, dolać paliwa, wyklepać karoserię, którą wredny MG pokieraszował kulami gangerów po drodze. Po drugie ściemnia się, a w pobliżu podobno widziano kręcące się stado mutków. Tak czy inaczej gdziekolwiek się nie zatrzymają, powinny do nich dotrzeć pewne plotki:

- ostatnio w mieście pojawiły się duchy ofiar apokalipsy. Zmarli zaczęli powracać. Powstała nawet religia z tym związana (to była właśnie procesja którą mijali po drodze). Zapytany o szczegóły NPC zacznie opowiadać jak to o świcie spłynęła na miasto mgła, a z mgły zaczęły się wyłaniać postacie, z początku niewyraźne, ale potem widoczne i niemal materialne. Ktoś nawet poznał kilka z tych zjaw. To były duchy osób mieszkających w tym mieście przed wojną. Zjaw były setki, może i tysiące, a może i miliony... Rozmówca w sumie nic więcej nie wie, bo nie widział tego osobiście...

- zaniepokojona kobieta poprosi drużynę o odnalezienie swojego ojca, który zaginął jakiś tydzień temu. Facet pamięta jeszcze czasy sprzed wojny, ale nie jest aż tak stary, żeby się zgubić i zapomnieć drogi do domu, więc musiało się dziać coś złego.

- zrozpaczona kobieta przyniesie skrzynkę amunicji (wartą jakieś 50 gambli na oko) i będzie błagała drużynę by przyjęli tę ofiarę i pomścili w świętej zemście jej zaginione dziecko. Wini jakąś pomniejszą grupę mutantów, która kręciła się ostatnio pod miastem. Jeśli gracze zdecydują się podążyć za tym tropem wysledzą siedlisko mutantów... gdzie znajdą ich ciała. Medyk będzie w stanie stwierdzić zgon z powodu trucizny. Mogą też natrafić na ciała mutantów z precyzyjnie i chirurgicznie powycinanymi narządami.

- jakiś pomniejszy kapłan kultu Powrotu Przodków (czyli nowej sekty) będzie zaniepokojony zaginięciem jednego z nowicjuszy. Chłopak był bardzo obiecującym kandydatem na kapłana, był jednym z pierwszych świadków Powrotu Przodków. Kapłan będzie w stanie wskazać miejsce kultu którym jest zrujnowana Katedra jakieś dwa kilometry poza granicami odbudowanych osiedli (tam wędrowała procesja). Zapytany o powody wyboru tego miejsca wskaże rosnącą ilość wiernych i fakt, że Mormoni odmówili przydzielenia im budynku na świątynię wewnątrz odbudowanego miasta. Poza tym to Przodkowie wybrali to miejsce...



AGREGAT ALIGIERSKIEGO

- jeśli gracze powęszą w sprawie zaginionych osób zorientują się że nie są to odosobnione przypadki (głównie dzieci i starsi ludzie, raczej zdrowi i rozsądni)

- ktoś poprosi drużynowego montera o pomoc, ostatnio jego/jej radio trzeszczy, piszczy i ma problem z łapaniem sygnału Orbitala. Radio istotnie trzeszczy i piszczy, ale jego rozebranie na części nie ujawnia żadnych wad, wydaje się że pracuje prawidłowo.

- jakiś miejscowy Szczur zaczepi ich pytając czy nie widzieli może po drodze handlarza (charakterystyczny facet, ruda broda, dwa metry wzrostu, ubrany w żółtawy płaszcz i jeździ motorem z przyczepką). Facet skupywał od niego pamiątki sprzed wojny, głównie zdjęcia rodzinne, fragmenty gazet i jakieś filmy. Twierdził, że dobrze się to sprzedaje u kolekcjonerów w Vegas. Zwykle przyjeżdżał regularnie, teraz nie ma go ze trzy miesiące i nie ma komu opchnąć albumów ze zdjęciami...

Zazwyczaj graczom nie trzeba powtarzać dwa razy i ledwo podejście do nich jakiś NPC z plotką, czy pytaniem już doszukują się questa. Jeśli jednak pomimo wszystkich plotek, wskazówek i zadań wciąż będą oporni przywal z grubej rury. Niech wezwie ich do siebie sam prorok Mormonów. Poprosi on o dyskretne spotkanie w czasie którego zleci graczom przeprowadzenie dochodzenia - chce wiedzieć, czy Powrót Przodków to zapowiedź Dni Ostatecznych, czy zwykła sztuczka kapłanów-szalbierzy. Nie wie czy ma



NEUROSHIMA

AGREGAT ALIGIERSKIEGO

to ogłosić jako ZNAK czy jako herezję, a nie chce ryzykować swojej reputacji w razie pomyłki.

POWRÓT

Niezależnie od tego jak spędzą dzień, następnego ranka lub nawet w nocy sami będą świadkami Powrotu. Na ulicach pojawi się mgła. Będzie się zdawała pojawiać ze studzienek i wyciekać ze ścian. Kiedy już ulice zostaną niemal całkowicie pokryte mlecznym dywanem, z mgły wyłonią się zjawy. Jeśli gracze opuszczą miejsce w którym nocują i pójdą zbadać to zjawisko zobaczą tłum. Być może Twoi bohaterowie to ludzie bywali - może widzieli walki gladiatorów w Hegemonii, albo festyn książęcy odwiedzając Federację, może brali udział w wyborach prezydenckich w Nowym Jorku... Nie ważne - takich tłumów jeszcze nigdy w życiu nie widzieli. Wykluczone jest by byli to przebierańcy, bo żadna sekta nie zbiera dziesięciokrotnie większej ilości przebierańców niż populacja miasta. Nie ma innego wyjaśnienia - muszą patrzeć na twarze ludzi którzy w ułamku sekundy zostali spopieleni w 2020 roku. Mistrzu - od razu uprzedzam, nie ma co rzucać, stężenie jest za duże. Ale uważaj na gości z Missisipi. Oni zazwyczaj noszą maski i nigdy ich nie zdejmują. Bohaterowie zobaczą jak

zjawy powoli się materializują i do nich machają w zapraszającym geście. Nim się zorientują już sami będą po kolana we mgle. Osoba w masce nie będzie widzieć tego aż tak wyraźnie. Będzie widzieć blade, błękitnawe sylwetki we mgle. Część istotnie będzie się ruszać, ale część będzie zupełnie nieruchoma, dostrzegą także, że niektóre zjawy nie oddalają się od ścian pobliskich budynków. Dostrzegą także łunę, jakby blask spod ziemi. Czasami zobaczą jakąś twarz, ale tylko gdy mgła będzie gęstsza i będzie to twarz co chwilę migająca jak w starym projektorze kinowym.

Bohaterowie widzą to co widzą i wierzą, że jest to prawdziwe, ale ich wola pozostaje nienaruszona - nadal oni podejmują decyzje, gracze mogą deklarować akcje. Zobaczą jak coraz więcej mieszkańców wyjdzie na ulice. Po chwili pojawi się też procesja - identyczna z tą którą widzieli wjeżdżając do miasta. Wraz ze zjawami pochód oddali się w stronę Katedry w ruinach centrum dawnego Salt Lake City.

NABOŻEŃSTWO

Prędzej czy później będą musieli odwiedzić tę Katedrę. Możesz ponownie postużyć się prorokiem, lub za kilka



AGREGAT ALIGIERSKIEGO

HOLOUPIÓR MK IV I MK V (DUSZNIK)

Holoupiór, Dusznik, Ectobot, a w okolicach Vegas Holohalun - różnie zwa tę maszynkę Molocha. Jest to jeden z częściej zmienianych i dopracowywanych projektów Blaszkaka. Najwcześniejsza generacja była widziana po raz pierwszy w okolicach Vegas. Poruszające się na "podwoziu" Łowcy dysze rozpylały różne świństwa - początkowo trucizny, później psychotropy. Pamiętasz jak jeden gościu powiedział, że ludzkość wszystko traktuje jak prezenty od św. Mikołaja? Blaszak mocno upadł na swój metalowy łeb, żeby Vegaskom dragi posyłać. Wkrótce się wycwanili i polowali na nie w grupach. Po wybebeszeniu maszynki mieli działek na kilka tygodni. No to papcio dołożył dzieciaczkom systemy maskujące i zasłonę dymną. No to Vegaski zaczęły polować z sieciami. Zanim Blaszak odpuścił sobie Vegas, poszła jeszcze jedna generacja z łatwopalnym gazem. Od tego czasu ani widu ani słyhu aż tu nagle kilku gości przywozi mi to cholerstwo z Salt Lake. Z początku myślałem, że to inna maszyna ale zasady działania i program są takie same. Dodatkowo wpakował tam jeszcze holoprojektor. Jak na to wpadł - nie mam pojęcia. Ale wedle mnie to pewnie czystym przypadkiem. Pewnie nawet nie kuma dlaczego akurat w Salt Lake mu tak dobrze idzie. Moloch nie myśli tak jak my - maszynka ma porywać ludzi do jego eksperymentów, ten model sprawdza się najlepiej to dawaj produkcje seryjną. A popaprańcom z Salt Lake wydaje się, że zmarli powrócili...

Nogi jak ostrza, wystające po bokach dysze, spryskiwacze, zbiorniczki i fiolki. Na grzbiecie projektor. Bebechy na wierzchu - praktycznie zero pancerza, bo woli spieprzać albo się ukryć niż walczyć. Nie wygląda zbyt przerażająco i nie słyszałem, żeby ktokolwiek przed tym uciekał. Za to w okolicy zawsze szykuje się jakaś grubsza sprawa więc miej oko na Obrońcę, albo kilka Łowców. Działając w grupach są w stanie generować bardziej skomplikowane i zajmujące większą powierzchnię miraże.

REGUŁY

Agresja: 4

Pierwsze spotkanie: Trudny test Budowy (gaz, psychotropy lub środki odurzające)

Ruch: 4m / segment

Trafienie: Mały cel +10%, za ruch +20%, we mgle +80% (chyba że gracze mają celowniki laserowe, wspomagane układy optyczne, broń obszarową, albo inny sposób namierzania)

Słaby punkt: Sonar +40% (maszyna nie ma układów optycznych bo najczęściej działa ukrywając się w dymie, zniszczenie sonara to unieruchomienie)

Zręczność: 10

Percepcja: 11

Spryt: 14

Zaawansowanie programu: 2

Akcje:

Akcja za 3 segmenty: rozpylenie gazu/dymu na obszarze o promieniu 3 metrów.

Akcja za 1 segment: podtrzymanie rozpylonego w poprzedniej turze gazu/dymu

Akcja za 1 sukces: atak łapą

(rana lekka - cięższych obrażeń nie zadaje, program przewiduje taktykę "draśnij i w nogi")
Akcja za 3 sukcesy: Przewrócenie (+20%, rana lekka i zwalenie przeciwnika z nóg, po czym ucieka)

Tryb berserkera: NIE

Wytrzymałość: 1 Krytyczna

Redukcja ran: NIE

Pancerz: NIE

Ucieczka: Po wykryciu, po otrzymaniu obrażeń

Kondycja: 20

Manewry: Zwiększone tempo walki

Podzespoły:

- sonar o zasięgu 20m

- wytwornica dymu i spryskiwacze plus chemikalia (od zwyczajnego płynu do dymu, poprzez psychotropy na truciznach i substancjach łatwopalnych skończywszy)

- holoprojektor trójwymiarowy (40% - Mk V) lub zwykły rzutnik multimedialny (60% Mk IV)

- akumulatory (6 godzin pracy po ładowaniu)

- nadajnik/odbiorNIK o krótkim zasięgu

NEUROSHIMA



AGREGAT ALIGIERSKIEGO

dni przedstawić kolejny Powrót. Możliwe że zaprzyjaźniony przez te kilka dni NPC sam zaprosi ich na nabożeństwo. Na miejscu przedstawi kazanie - coś o tym jak ważne są tradycje i że Przodkowie przyszli opowiedzieć o świecie sprzed wojny i odbudować miasto, kapłan cytuje jakieś księgi religijne ale miesza wszystkie wyznania i wtrąca judaistyczne motywy mesjańskie do reinkarnacji, miesza monoteizm z mitologią grecką. W międzyczasie gracze powinni kilka razy rzucić na wypatrywanie lub czujność (testy na początku bardzo trudne, ale im dłużej będą na miejscu tym łatwiejsze). Spozrzedzą, że ruiny są okablowane. Gdzieś tam ukryte są kamery i czujniki. Komuś zależało żeby zlewały się z otoczeniem, ale mimo wszystko jak na zwykłe ruiny w których facet bez mikrofonu głądzi na ambonie jest tutaj trochę zbyt high-tech. Test na nasłuchiwanie może zdradzić jakieś skrobanie pod podłogą. Opisu im otoczenie tak, żeby czuli, że coś jest nie tak, ale nie przesadzaj z podpowiedziami. Wierni nie pozwolą na dochodzenie w środku nabożeństwa, ale jeśli przekonają kapłana że chcą się pomodlić w samotności pozwoli im zostać (alternatywnie mogą po prostu wrócić na miejsce później). Znalezienie piwnicy nie będzie trudne, ale to dopiero początek. Znajdą windę (bardziej coś w stylu podnośnika przemysłowego) i sądząc po ilości guzików jest tutaj co najmniej dziesięć poziomów pod ziemią. Nie ma tu już śladu kamiennych czy ceglanych konstrukcji katedry, pojawiają

się za to stalowe ściany. W niektórych miejscach podłoga i ściany porośnięte są żywą tkanką. Po przejściu zaledwie kilku kroków spotkają maszynkę przypominającą Łowcę. Jeśli zaskoczą maszynkę mogą ją dość łatwo unieszkodliwić... Jeśli nie - maszynka zacznie z sykiem uwalniać mlecznobiałą dym i rzucać na ścianę nieregularny i migoczący obraz jakiegoś przedwojennego rodzinnego zdjęcia. Dym pełni trzy funkcje: maskuje położenie maszyny, stanowi swego rodzaju "ekran" dla emitowanych hologramów, które nie są zbyt wyraźne w czystym powietrzu (ten model akurat używa zwykłego rzutnika 2D, więc i tak używa ściany), trzecią funkcją dymu jest odurzanie - zawiera psychotropy dzięki którym zjawy są bardziej realistyczne. Z tym, że gracze już tego się pewnie domyślają, a że gaz nie wpływa na zachowanie, a jedynie na to w co się widzi to mimo że rodzinka ze ściany będzie im machać i zapraszać do siebie prawdopodobnie będą chcieli ustrzelić osaczony toster...

MOLOCHOWO

Dobra... Co się dzieje? Otóż jest to oczywiście laboratorium Molocha, do którego porywa ludzi i prowadzi na nich badania z zakresu reakcji na bodźce chemiczne i biochemiczne. Laboratorium to powstało kiedy Moloch odnotował ponadprzeciętną skuteczność swojego wynalazku w wabieniu ludzi. Maszynka, którą gracze właśnie rozwalili to Holoupiór Mark IV -

zarówno ta jak i kolejna generacja jest masowo produkowana w tym miejscu. Tutaj także ładuje baterie i naprawia już wyprodukowane, a uszkodzone egzemplarze. Póki co jest tego kilkadziesiąt, większość niezdatna do użytku bo po ostatnim pokazie nie doładowały jeszcze akumulatorów. Poza tym jeśli gracze nie sprawdzali okolicy licznikiem Geigera to mają problem - promieniowania tutaj od cholery bo Moloch używa jednego z przenośnych generatorów na ogniwa atomowe który wymontował z jednego z większych Inżynierów odpowiedzialnych za budowę kompleksu. Co gracze mogą znaleźć na tych kilku poziomach? Trochę elektroniki, dużo walających się wszędzie tkanek, być może rozbabrane na stole operacyjnym zwłoki którejs z porwanych osób. Znajdą także kilka albumów zdjęć i kasety z nagraniami. Moloch dane do projektorów czerpał z kolekcji pewnego handlarza, którego porwał kilka miesięcy temu. Ciało nieszczęśnika jest właśnie w tej chwili wmontowywane w budowanego na najniższym poziomie Juggernauta (jeśli gracze dotrą tam po aktywacji mogą mieć problem z poważnym przeciwnikiem)... No i to byłoby tyle ode mnie - co gracze zrobią z tym dalej to już ich decyzja. Na pewno będzie trochę strzelania, pojawi się pewnie obrońca albo i dwóch. Będzie można rozmontować na gamble kilku inżynierów... A Ty, Mistrzu, licz te rady, które wchłaniają beztrzesko, plądrując skażony promieniowaniem teren.



OPOWIADANIE

OPOWIADANIE OPUBLIKOWANE PIERWOTNIE
W NIEISTNIEJĄCYM JUŻ NEUROSHIMOWYM
SERWISIE CROSSROADS.

OBIECANE SZCZĘŚCIE

KAROLINA VIRIEL BUJNOWSKA
ILUSTRACJE: DARCY

Dedykuję Zielonemu Potworowi

Silnik rzeźił ostatkiem sił. Spod maski wydobywały się kłęby dymu, ale kierowca nie planował na razie postoju. Ściął zakręt, stare opony z piskiem bólu zostawiły czarne ślady na zniszczonej, asfaltowej nawierzchni. Skręcił nie w tę stronę, w którą zmierzał pierwotnie. Ale wskazanie im celu było ostatnią rzeczą, na jaką miał ochotę. Born to be wild dał się głós na starej płycie w odtwarzaczu. Andre zaśmiał się głośno, bardziej z irytacji niż rozbawienia.

Samochód wjechał między pierwsze budynki starych, opuszczonych magazynów. Żelbetonowe konstrukcje, wyławiane z mroku nocy słabymi światłami reflektorów, wyglądały niczym monstra rodem z koszmarów. Wsporniki, skrzycone w przedśmiertnych konwulsjach, już dawno przestały podtrzymywać dach budynku, przed którym zatrzymał auto. Wysiadając w pośpiechu, chwycił torbę i broń. Nim zamknął drzwi cofnął się jeszcze, znów tracąc cenne sekundy. Zerwał breloczek podwieszony pod roztrzaskane wsteczne lusterko.

OPOWIADANIE

- Kiedyś przez ciebie zdechnę – burknął do zaciskanego w rękę pluszowego słonika, przeskakując nad usypiskiem gruzu. Zdążył skryć się w ciemnym wnętrzu opustoszałej hali, gdy na drodze pojawiły się ostre światła pogoni.

Tra ta, trata ta, tatata... śpiewała maszynowa broń. Pociski bębniły o ściany, uderzały o podłogę, wpadały przez puste ramy okien, niczym deszcz. Żadna ołowiana kropla nie zdążyła go jeszcze dotrzeć, choć wiedział, że niewiele już brakowało, aby zmókł. Przygięty do ziemi, przedzierał się pod osłoną grubych filarów na tyły hali. Stracił już jeden magazynek, co dla jego przeciwników oznaczało w praktyce utratę pięciu ludzi. Byli więc teraz o wiele bardziej wściekli niż na początku spotkania i Andre czuł, że już nie odpuszczą. Wiedział to od samego początku, od pierwszych świateł, jakie zobaczył na drodze stanowej, ale nie przeszkadzało mu to jednak żywić pewnej nierealnej nadziei. Czasem tak miał, taki szczeniacki nawyk.



Ta, ta, ta, ta... śpiewał deszcz. Bębnił o dach, nacierał na ściany, wpadał przez uchylone okno. Wtórowało mu wycie wiatru, szarpającego firanami, podrywającego do lotu papiery leżące na stole. Z zachodu nieubłaganie nadciągała burza. Jessica weszła do pokoju, niosąc

w rękę starannie zawinięty pakunek. Uśmiechnęła się do chłopaka stojącego przy oknie, który na moment przerwał podziwianie wyścigu kropel na szybie i spojrzał w jej stronę.

- Przygotowałam ci trochę jedzenia na drogę. Pieczone mięso, nic specjalnego – rzuciła, wręczając mu zawiniątko. – Trochę kanapek, kilka batoników, które udało się odkupić od Rezza. Powinno ci wystarczyć na jakiś czas... Przecież nie jedziesz daleko?

- Mhmm...

Dorzucił prowiant do plecaka i sprawdził raz jeszcze jego zawartość.

- Nie jedziesz daleko, prawda? Andre?

Położyła mu niepewnie rękę na ramieniu. Bała się, że straci ją, tak jak się odruchowo strąca jakiś niewidoczny paproch. Nie uczynił tego i wiedziała, że myślami jest bardzo daleko.

- Tak? – odezwał się w końcu.

- Martwię się o ciebie.

Uśmiechnęła się resztką siły, jaką zebrała na dzisiejszy wieczór.

- Nie musisz się o mnie martwić, już ci to tyle razy mówiłem. I nie potrzebuję, aby ktokolwiek próbował, rozumiesz?

- Nigdy tego nie rozumiałam. Możesz przecież zostać i ułożyć sobie tutaj życie.

- Życie? Jakie niby życie? Chciałaś powiedzieć, czekanie aż i tu przyjdą, biorąc całe miasto w swoje panowanie – uniósł lekko głos,

choć nadal wyglądał na spokojnego. Jak zawsze, nie drgnął mu nawet jeden mięsień twarzy.

- Przestań! – Cofnęła się od krok, bo nie lubiła go takim oglądać. – Nas to nie dotyczy! Niech Północ się tym martwi, my możemy żyć normalnie, jak zawsze. To miasto jest naszym domem, jest tu spokojnie, ludzie pracują, bawią się, biorą śluby i płodzą dzieci. Żyją, rozumiesz?!

- Ty zawsze już będziesz uczepona tej dziury – kontynuował, choć widział, jak drżą jej ramiona i jak zaciska karminowe wargi, zmieniając usta w wąską kreskę. – Będziesz sobie wmawiała, że tak jest najlepiej, że tu jest bezpiecznie i całą tę resztę bzdur, jaką wkładasz dzieciakom do głowy na tych swoich, pożałuj się boże, lekcjach. Po co ich okłamujesz? Nigdy już nie będzie tak jak przed bombami. Nikt nie potrzebuje udawać, że można żyć jak dawniej. I gówno mnie obchodzi, że mój czy twój dziadek mógł tak żyć. Ja, wyobraź to sobie, jednak nie umiem.

Poprawił kurtkę, narzucił plecak na ramię i ruszył w stronę drzwi. Wyprostowany, zdecydowany w każdym ruchu na to, co go czekało.

- I jadę daleko – dorzucił, kładąc rękę na klamce. – Tak daleko, jak będzie trzeba, z ludźmi, którzy wiedzą, że o normalne życie należy walczyć, bo inaczej nic z tego nie wyjdzie. Możesz się nie martwić. Zresztą, i tak zrobisz, co będziesz chciała.

- Jesteś straszny! Nienawidzę cię, słyszysz?! – krzyknęła, choć obiecywała sobie do końca

OPOWIADANIE

zachować spokój. – Jesteś po prostu podły! Zawsze byłeś! Nikt dla ciebie się nie liczy, potworze! Ja, ja, ja... – straciła siłę, a po policzku spłynęły pierwsze krople łez.

- Ja ciebie też, Jess – przerwał z bladym uśmiechem, rzucając znaną im formułkę. Cmoknął na do widzenia powietrze i wyszedł, nie oglądając się za siebie.

Z zachodu nieubłaganie nadciągała burza. Słyszał już pierwsze gromy.



Dołączył do konwoju, który już opuszczał miasto. Było z nim jeszcze kilku chłopaków z Davenport, także zdecydowanych zrobić w swoim życiu coś więcej, niż obsadzenie pól, znalezienie gospodarnej żony i spłodzenie syna. Czekał na niego Nowy Jork, miasto, które wie, co to walka. To, co zostawiał za sobą, choćby wmawiał sobie inaczej, ciągle było dla niego ważne. Może nawet za ważne i dlatego czas już było odejść. Żywił nadzieję, że to jedyne, rozsądne i słuszne rozwiązanie. Czasem tak miał, kolejny szczeniacki nawyk.

Nad ranem zrobili krótki postój. Żołnierze żartowali między sobą, opowiadali o planach na następne dni, odpoczywali. Czuł się wśród nich bardzo dobrze, jakby stworzony do takiego życia. Nowych traktowali przyjaźnie, a jego

- odkąd pamiętał - ludzie z łatwością zaczęli lubić, co go zawsze dziwiło. Więc i tym razem szybko zdobył kilku kolegów, z którymi mógł dzielić trudy wędrówki i radość z tego, co go czeka.

- Tu jak w rodzinie – zażartował Phil, zdejmując but i wysypując z niego złośliwy kamyk. – Trzeba się dzielić, tym co najlepsze.

- Tia, każdemu to wmawiasz? – zaśmiał się Andre.

- Każdemu, kto opuścił domeczek z pełnym plecakiem. – Phil wyszczerzył zęby niczym hiena. – Widziałem tę panienkę, co mokła przed domem, jak żeś do nas dołączał. Takie jak ona zawsze dają wszystko, co mają – zarechotał.

- Uwierzyłby kto, że ty coś wiesz o takich jak ona. – spokojnie odparł Andre. - Zresztą, ona nie jest typową panienką, daleko jej do kury domowej.

- Kura nie kura, żarcia ci na bank nie poskapiła. O resztę nie pytam – rechotał dalej, ubawiony własnym poczuciem humoru.

Andre zrozumiał, że dalsze przekomarzanie nie ma sensu. Sięgnął do plecaka i wyciągnął pakunek z prowiantem. Wystarczyło tego, by się spokojnie podzielić. Znalazł w nim same rarytasy: kanapki z pieczonym mięsem, kawałki żółtego sera, słoik konfitur z jagód, kilka czekoladowych batoników, kawałek drożdżowego placka i breloczek z zielonym słonikiem. Szczęśliwy breloczek Jess.



Przeżarta rdzą krata zasłaniająca wejście do kanału wentylacyjnego ustąpiła z łatwością. Kątem oka dostrzegł ruch przy głównych drzwiach. Wstrzymał oddech. Strzelanie nie wchodziło w grę, odgłos ściągnąłby tu resztę gangu. Korzystając z osłony mroku, przemknął pod ścianą. Modlił się, by nie narobić hałasu, depcząc po rozrzuconych śmieciach. Ktoś wszedł w głąb pomieszczenia, omiatając je światłem latarki, z bronią uniesioną do strzału. Od dawna sądzili, że skończyła mu się amunicja i działali teraz bez obaw, istna zabawa w łapanie myszy. Problem w tym, że mysz miała w sobie zdecydowanie więcej z kota.

- Boczny magazyn czysty – zameldował przez radio przybysz.

Ten hałas Andre wykorzystał na podejście jeszcze bliżej. Czuł już nawet smród przeciwnika, który najwyraźniej nie szczydził sobie ostatnio alkoholu.

- Sprawdź czy nie ma innych wyjść i wracaj do holu. Bez odbioru - zaszumiła odpowiedź i kliknęła wyłączana krótkofalówka. Jej właściciel poruszył latarką, opuścił lekko broń. Był już odprężony i bardzo pewny siebie. Za bardzo.

W jednym skoku Andre znalazł się za jego plecami, ręce złapały głowę. Dobry chwyt, jeden szybki ruch, charakterystyczny trzask kręgów



OPOWIADANIE

szyjnych i poczuł, jak ciało robi się bezwładne. Przytrzymał trupa, by nie narobił hałasu, zwalając się na podłogę. Ułożył go pod ścianą i obszukał, zabierając co przydatniejsze rzeczy.

Potem wrócił do wykonywania swojego planu, który teraz wydawał mu się jeszcze prostszy. Kilka chwil poświęconych na uszykowanie niespodzianki przy zgruchotanym, głównym

wejściu i mógł spokojnie cofnąć się do kanału wentylacyjnego. Cała konstrukcja budynku zdawała się mu sprzyjać.

Obrócił w rękę zdobytą krótkofalówkę, przygotował ostatni akt przedstawienia. Klik. Szum.

- Tom, co jest?! – padła odpowiedź.

Jeden strzał, upuszczenie radia. Spodziewane szybkie kroki w korytarzu. Nie czekał aż wpadną wszyscy. Zdetonował ładunek, gdy zobaczył pierwsze sylwetki. Schowany w kanale wentylacyjnym, słyszał wybuch i trzask pękającej konstrukcji. Z wejścia musiało pozostać niewiele, a w ułamku sekundy runął dach, zwalając tonę gruzu na podłogę. Przedstawienie dobiegło końca, ale Andre nie czekał na oklaski.

Ruszył do przodu, przedzielając się pustym, wąskim tunelem. Wędrował tak przez budynek, w duchu czując się jak w trzewiach starego monstrum. Tak mógł się czuć Jonasz we flakach wieloryba, w tej zakichanej opowieści, którą czytała mu kiedyś Jess. Tunel śmierdział stęchlizną, a Andre wolał nie zastanawiać się, czym mogły śmierdzieć trzewia wieloryba, czymkolwiek by on nie był.

- Kurwa! Wysadził się, popierdoleniec jeden! – krzyczał rudzielec. – Zająbał Toma i się wysadził!

Wysoki facet cofnął resztkę swoich ludzi z powrotem do holu, dał im chwilę na ochłonięcie, po czym uciszył ręką rudego.



OPOWIADANIE

- Ten Posterunek to ma posranych ludzi – splunął z odrazą. – Będziemy musieli jakoś sami to znaleźć. Mapa wskazywała, że to gdzieś w okolicy.

- Jasne szefie, ale w jego samochodzie nie było więcej żadnych informacji. A ci, których złapaliśmy dwa dni temu, nie pisnęli ani słowa przed śmiercią.

- Potwierdzili za to nasze domysły i teraz już wiemy, czego szukają żołnierzyki. I mówię Ci, ta masa gambli jest gdzieś blisko, czuję to. Zbierz ludzi.

- Się robi, szefie. Tylko jakoś... – burknął rudy.

- Ani słowa więcej – przerwał mu wysoki blondyn. – Widziałeś, co zdobyła grupa Szpona. Pierdolone, kurwa, Eldorado, wyszperane przez Posterunek. Ten pajac szukał takiego miejsca, a my skończymy za niego. A teraz ruszajcie dupy, czeka nas trochę pracy.



Wszystko zaczęło się rok temu. W cudem odnalezionej starej wojskowej placówce znajdowało się o wiele więcej, niż mogli przypuszczać. Elektronika, masa ciężkiego sprzętu, broń, amunicja, leki, a nawet magazyn pełen starych konserw. Wszystko leżało nietknięte, porzucone po wybuchu. Od dawna już zajmowali się zdobywaniem takich miejsc, bo do walki potrzebowali wszystkiego, czego nie zagarnął jeszcze Molochem. Tyle, że tym razem

szczęście dopisało im ponad to, czego oczekiwali.

Wśród papierów wygrzebanych w biurku jakiegoś wojskowego szczyhu natrafili na informacje o tajnych bazach armii. Przygotowywanych jeszcze za czasów zimnej wojny, najeżonych sprzętem i dostosowanych do przetrwania bombowego ataku kompleksów rozsianych po całych Stanach. Brzmiało to jak opowieść przyćpanego popaprańca, ale nie można było tego zignorować. Ruszyły pierwsze ekspedycje. Kilka zginęło podczas misji, ale jedna wróciła. Przynieśli dobre wieści. Posterunek ruszył i w ciągu tygodnia miał już nową bazę pełną paliwa, broni i czego tylko dusza zapragnie.

Oczywiście nie zawsze było tak prosto. Czasem natrafiano na problemy w kwestii własności prywatnej. Niektórzy ludzie uważali za swój teren, na którym akurat znajdowała się odnaleziona baza. I żaden argument do nich nie przemawiał, nawet fakt, ile Posterunek robi dla cywili. Jak to się mawia w takich sytuacjach, cel uświęca środki. A cel Posterunek miał jedyny i słuszny - walkę z Molochem, za wszelką cenę. Różnie więc bywało z pokojowym przejmowaniem wojskowej własności, zwłaszcza, że bazy przetrwały w ukryciu wiele lat i z reguły mieszkający nad nimi ludzie nie zdawali sobie sprawy z ich istnienia. Tym bardziej trudno im było wyjaśnić, że muszą opuścić swoje domostwa i przenieść się do obozu, który właśnie nieopodal rozbija dla nich Posterunek. Ludzie potrafią być niezwykle uparci.

Andre wrócił do obozu wraz z resztą oddziału wysłanego na Północ. Po tylu latach mógł już nazwać walkę z Molochem rutyną. Wracał, odpoczywał, naprawiał sprzęt, kochał się namiętnie z Rebecą (o ile akurat była na miejscu), jadał ciepłe posiłki i trwał tak do kolejnego rozkazu. Nie było łatwo, ale przynajmniej czuł, że żyje i robi to, co lubi. Od pięciu lat Posterunek był jego domem, bez względu na to, gdzie się akurat znajdowała baza. Do tego starośca starał się nie wracać myślami, bo po co? Tamten rozdział życia zamknął dokładnie, na tyle dokładnie, by się nim już nie przejmować. Nie mógł jednak całkiem szczerze przyznać, że przeszłość nie wracała do niego w najmniej odpowiednich momentach.

- Znowu – mruknęła Rebeca z udawanym oburzeniem, prostując się na nim i odrzucając do tyłu jasne włosy.

- Hmm? – otworzył oczy i dalej pięścił dłońmi jej uda.

- Nie udawaj niewiniątka, kotku!

Ruszyła biodrami dla podkreślenia powagi sprawy. Jak dla niego, mogłaby tak czynić bez przerwy.

- Narozrabiałem? – uśmiechnął się, sięgając ustami krągłych piersi. – Baaardzo? – spytał niewyraźnie, wznosząc oczy do góry i łapiąc jej błękitne spojrzenie.

Drżała i sprawiało mu to dużo frajdy.

- Jestem Rebeca – wykrztusiła z siebie, obejmując go ramionami.



OPOWIADANIE

- Andre – parsknął, podnosząc się lekko i przesuając Rebecę, aż znalazł się nad nią – miło mi panią poznać.

Chciała coś jeszcze powiedzieć, butnie zaprotestować lub przynajmniej uroczo się oburzyć, ale jego ruchy sprawiały jej za dużo przyjemności. Skapitulowała i oddała mu się całkowicie, znacząc paznokciami czerwone pręgi na plecach, kęsając uszy i całując przymrużone powieki.

Dopiero dużo później, wtulona w niego, zaczęła znowu rozmowę. Andre dobrze wiedział, że tego nie odpuści. Zrobił, co mógł, by to odwlec, lecz nie miał nadziei, że zapomni. Jak zwykle, będzie musiał jakoś ją udobruchać. Na szczecie podczas akcji zdobył paczkę jej ulubionych słodyczy i całkiem fajną bluzkę - opustoszałe miasta zawsze kryły w sobie skarby.

- Powiesz mi w końcu kim ona jest? – wypaliła Rebeca.

- Nie rozumiem – odpowiedział, tak jak zawsze odpowiadał na to pytanie.

Blondynka czuła, że zna przebieg tej rozmowy na pamięć.

- Kim jest ta cała Jess i czy musisz ją wpuszczać do naszej sypialni?!

Wiedział, że nadszedł czas by wstać po czeładki.



- Oddział Petera wrócił, gdy was nie było. Znaleźli kolejną bazę – Rebeca postawiła na stole talerz ciepłej zupy. – Jedz.

- Czyli to już potwierdzone i będą się teraz porywać na wszystkie lokacje?

Sięgnął po solniczkę i dosolił potrawę.

- Raczej tak. Wiesz dobrze, ile to dla nas znaczy. Manna z nieba. Dzięki lekom z ostatniej udało się uratować wielu ludzi. Smakuje Ci?

Rebeca była lekarką i służyła w bazie już kilka lat. Jej umiejętności składania ludzi przechodziły najśmielsze oczekiwania i były wręcz nieoceniona. Niestety, nie zdobyła tej samej wprawy w kunszcie kulinarnym.

- Pyszne – odpowiedział z uśmiechem. – A ludzie?

- Cieszę się. Tym razem nie było z nimi problemów, spokojnie oddali nam teren. Peter twierdzi, że po prostu szanowali Posterunek.

- Tia – burknął pod nosem – albo własne dupy.

- Nie wyrażaj się przy stole jak żołnierz!

- Dobrze mam – powiedział z pełną przekory, zawadiacką miną.

- Czy ty niczego nie traktujesz serio?

- Ja wszystko traktuję serio – rzekł o wiele chłodniej, niż planował. – Idę do sztabu – dodał, zanim zdążyła coś powiedzieć.

W sztabie panował gwar. Ludzie siedzący przy radiodbiornikach cały czas utrzymywali kon-

takt z tymi, którzy aktualnie działali ku chwale Posterunku. Informacje były czasem wszystkim, co mogło uratować akcję, więc zbierano je pieczołowicie.

Andre przywitał się ze znajomymi, odpowiedział na uroczy uśmiech Betty, która zawsze, nawet w najgorszych warunkach, potrafiła znaleźć dla niego kubek ciepłej kawy. Nie musiał czekać długo aż dostanie swój upragniony napój. Dogoniła go w przejściu, tuż pod drzwiami dowódcy.

- Cieszę się, że wróciłeś cały i zdrowy – zaszczębiotała, podając mu parujący kubek.

- Ja też, możesz mi wierzyć. – Dostrzegł jak uśmiech powoli znika z jej drobnej buzi i szybko dodał – A najbardziej się cieszę, że u ciebie wszystko dobrze i nadal wyglądasz promiennie.

W oczach Betty zapłonęły iskiereki radości, zaszczębiotała coś jeszcze, poprawiając odruchowo krótkie włosy. Co prawda nie słuchał tego, co mówiła, ale grzecznie odczekał aż skończy, zanim nacisnął na klamkę. Jakie te kobiety dziwne – pomyślał - wystarczy regularnie się uśmiechać, a nieba przychyłają. Wszedł do gabinetu przełożonego.

- O, dobrze że jesteś – przywitał go Henry, nie czekając nawet na oficjalne szurnięcie butami. Był wysokim, czterdziestoletnim mężczyzną, który praktycznie całe swoje życie poświęcił

OPOWIADANIE

walce z Molochem. Andre cenił go sobie, podobnie jak jego doświadczenie. Zaś Henry darzył młodego mężczyznę sporą sympatią i zawsze traktował jak przyjaciela.

- Mamy dobre wieści – kontynuował. – Zabezpieczyliśmy kolejną bazę.

- Więc rozumiem, że wysyłamy oddziały?

- Jak dla mnie, bylibyśmy głupcami, gdybyśmy tego nie zrobili. Na Północy na razie jako taki spokój, Nowy Jork zaczyna budowę kolei, no wiesz, tej do spółki z Apalachami. Więc możemy zająć się swoimi sprawami. Zwłaszcza, że udało się potwierdzić położenie kolejnych dwóch baz.

Nie przerywając mówienia, Henry sięgnął po mapę i rozłożył na biurku.

- Trzeba oddelegować dobrych ludzi na akcje. A wiesz, że cenię sobie twoje zdanie na temat innych. Najpierw popatrz.

Andre pochylił się lekko nad mapą Stanów. Była sprzed bomb, ale Posterunek starał się zaznaczać na niej wszystkie zmiany, o których wiedział. Andre patrzył na zupełnie inny kraj, niż ten, po którym podróżował jego dziadek. Wiele terenów zaznaczono jako skażone, albo wysoce niebezpieczne. Jednak najgorzej wyglądała zamalowana na czarno Północ. Dupa Molocha, jak mieli w nawyku mawiać, nie raczyła się od wielu lat pomniejszyć. Wręcz odwrotnie, pomimo ich wszystkich wysiłków, stale się rozrastała. Henry dostrzegł jego spojrzenie.

- Ciągłe rośniemy w siłę, kiedyś będzie to inaczej wyglądało – rzekł cicho, na pół do siebie, na pół do chłopaka.

- Tutaj radziłbym posłać Ralpha i jego ludzi. Znają te tereny, byli już tam na misji – Andre zignorował optymistyczną wypowiedź przełożonego.

- Też o nim myślałem. Sprawdzony człowiek, poradzi sobie.

- A tutaj – kontynuował Andre, wskazując drogą lokację. – A tutaj pojedę ja.

- Ty? Wiesz, myślałem, że chcesz się nacieszyć powrotem i trochę odpocząć. Rebecca była bardzo szczęśliwa, jak przyszły informacje o konwoju. – Henry nie ukrywał zdziwienia, choć decyzja Andre bardzo mu pasowała. Byłby wtedy spokojny o obie misje.

- Moje szczęście będzie musiało trochę poczekać. Daj mi jeden dzień, a zbiorę ludzi.

- Niech i tak będzie. Czekam na listę z nazwiskami tych, których zabierasz ze sobą.

- Będziesz ją miał rano na biurku – powiedział Andre.

Jego palec wciąż dotykał mapy w miejscu lokalizacji drugiej bazy. Nabazgrana czerwonym flamastrem kropka. Davenport.



Od momentu pierwszych ataków rabunkowych na ekspedycje Posterunku, sztab zmienił metodę postępowania. Wysyłano teraz małe oddziały, które podróżowały po Stanach, nie przyznając się do powiązań z Posterunkiem. Trafiały one w wyznaczone miejsce i zaczynały poszukiwania. Węszenie wśród mieszkańców wymagało zdobycia ich zaufania, oznaczało to pomaganie społeczności we wszystkim, co tylko było możliwe. Andre śmiał się z tego, bo jawiło mu się to niczym fabuła starych, przedwojennych filmów o tajnych agentach, którzy mieli na swoje skinienie piękne wozy i szybkie kobiety. A kiedy Bondowie Posterunku znajdowali wreszcie upragnioną bazę, to zostawiali ją w świętym spokoju. Kilku ruszało zameldować o dokładnym położeniu i wykonaniu misji, reszta zaś czekała na miejscu, pilnując ukrytej i namierzonej zdobyczy aż do przybycia dużego oddziału. Nie tylko Posterunkowi zależało na skarbach ukrytych pod ziemią. W Zasrańnych Stanach takie znalezisko to gwarancja sukcesu, bogactwa i władzy. Dlatego żołnierze wyczuleni byli na aktywność różnej maści gangsterów i innych, pazernych kreatur.

Niestety, nie pomogło to oddziałowi Andre w uniknięciu pułapki i dali się złapać za tyłki jak panienki w barze. Popili i choć wyraźnie kazał im szybko kłaść się spać, to skorzystali z gościny lokalu. Może coś chlapnęli nieopatrznie, w co jednak Andre wątpił. Jakby się to wszystko nie zaczęło, koniec był tragiczny. Dali się wciągnąć w zasadzkę, zagnać na

OPOWIADANIE

tereny mutantów. Byli dobrymi żołnierzami, ale nie mogło im to w niczym pomóc. Andre nie wiedział, co się stało, gdy nad ranem odkrył ich nieobecność. Ale jak na dole, w barze, jacyś ludzie zaczęli rozpytywać o ich pokoje, nie mógł mieć dłużej złudzeń. Nie czekając na zapewne niezbyt miłą rozmowę, zwinął swoje rzeczy i jak na kulturalnego klienta przystało, opuścił pokój oknem. Zabrał tylko wóz i ruszył przed siebie, gotów sam wypełnić misję. Choć miał pewne, bądź co bądź, niewielkie wątpliwości.

Teraz, wędrując pieszo już trzeci dzień bezdrożami, przeklinał głupotę swoich ludzi. Albo swoją, bo za bardzo im ufał i wierzył w ich doświadczenie. Bez względu na to, kto był bardziej głupi, teraz to on wędrował samotnie i miał do wykonania zadanie. A im dłużej myślał o całej sprawie, tym większy przepęlniał go gniew. Do miasta ruszył okrężną drogą, aby w razie czego nie trafili za prosto na jego trop. Przekradał się nocami, ukrywał za dnia. Czasem miał wrażenie, że popada w paranoję, ale przeszkolenie wojskowe nie dawało o sobie zapomnieć. Celem było dotarcie do Davenport bez wskazywania gangerom drogi. Liczył na to, że kupili jego przedstawienie i postawili na nim krzyżyk. Ale jak mawiają, strzyżonego pan bóg strzyże, czy jakoś tak.



Miasteczko prawie się nie zmieniło. Nadal, jakby na złość Molochowi i na przekór tym szurniętym czasom, udawało normalną osadę. Leżało w spokojnym terenie, otoczone całkiem żyznymi ziemią, niczym piękna kobieta adoratorami. I tak jak ona, czerpało z nich wszelkie profity. Produkowaną żywnością farmerzy handlowali z wieloma osadami, zdobywając w ten sposób rzeczy niezbędne do przetrwania. Miastem rządziła prawdziwa władza, wybierana co kilka lat w demokratycznych wyborach. Pamiętał, jak go śmieszyła ta cała pompa, jaka towarzyszyła wrzucaniu pomiętych skrawków papieru do zbitej z desek urny, wymalowanej w radośnie biało-niebiesko-czerwone barwy.

Władza dbała o porządek, utrzymywała coś na kształt miejskiej policji i instytucję dumnie nazywaną sądem. Ludzie cieszyli się z tego wszystkiego, jakby im Bóg zesłał najpiękniejszy prezent w dziejach ludzkości. Do Boga zresztą było tu wszystkim blisko, pilnował tego pastor rezydujący w skromnym kościółku, ulokowanym w samym centrum miasteczka. Funkcjonowała przychodnia i szkoła, w której miesiąc przed jego wyjazdem Jess rozpoczęła pracę. Akurat o tym starał się ze wszystkich sił nie myśleć. I jak na razie, mógł być z siebie dumny.

Kroczył uliczkami i nie czuł do nich żadnego sentymentu. Tak jak zakładał, to miejsce było już mu całkowicie obce. Bez żadnego ukłucia w sercu rozpoznawał niektórych mieszkańców, oni na szczęście widzieli w nim jedynie obce-

go przybysza. Wpisał się grzecznie na listę odwiedzających miasto, zdał broń przy bramie i starannie obszukany mógł korzystać do woli z uroków tej wybranej przez boga osady. Żył nadzieją, że staruchy snujące opowieści sprzed wojny nie zdążyły umrzeć podczas jego nieobecności. Miał do nich bowiem kilka pytań.

Postanowił zatrzymać się w motelu „U Rosmary”. Był całkiem sam i musiał zmienić lekko strategię działania. Wiedział, że bardziej niż zawsze będzie mu potrzebna pomoc tutejszych. Pamiętał, że mimo chorego optymizmu i nienaturalnej wiary w normalność, mieszkańcy zachowali odrobinę zdrowego rozsądku, jeśli chodzi o kontakty z obcymi. Dlatego najprościej było mu po prostu odegrać swój powrót do domu. Liczył na to, że szacunek, jakim cieszył się jego ojciec, był na tyle duży, bo objął protekcją również powracającego synka. Choć do spotkania ze staruszką nie było mu jakoś specjalnie spieszo, wiedział, że przed nim nie ucieknie, jeśli chce wszystko dobrze rozegrać.

Na dole motelu znajdował się bar prowadzony przez Rosmary. Zapamiętał ją jako szczupłą trzydziestokilkulatkę ze skłonnością do gwałtu i głową odporną na mocne trunki. Pędziła jeden z lepszych bimbrów w okolicy, co zapewniało jej stałą miłość klientów. Wystrój lokalu dalej stanowił mieszaninę wszystkich elementów, które właścicielka uznała za ładne. W kącie stała niedziałająca od wieków szafa grająca, a obok niej stół z piłkarzykami. Rekord meczu należał kiedyś do niego, ale nazwiska

wypisane kredą na czarnej tablicy uległy zmianie. Podeszedł do kontuaru, stając bokiem do jakiegoś faceta, który osuszał kolejną szklanicę.

- Podaj coś do picia

Położył na blacie wygrzebaną z kieszeni papierośnicę - wystarczy?

Barmanka odwróciła się w stronę nowego klienta i zamarła z polerowanym kieliszkiem w ręku. Liczył na to, że go pozna.

- Na boga, toż to mały Brick – powiedziała wesołym tonem. – Myślałam, że zrobisz ojcu przyjemność i umarłeś gdzieś na trakcie.

- Aż tak miły nigdy nie byłem, pani Rosmary – uśmiechnął się i postukał palcem w kontuar.

- Wiem, wiem, polać. Już jesteś za stary, bym cię mogła szmatą przegonić. Davenportcki bimbler czy coś bardziej wyszukanego?

- A co jest do wyboru?

- Nic poza bimbrem, tak tylko denerwuję klientów.

Zachrypnięty głos według Andre nadal nie pasował do stosunkowo niebrzydkiej twarzy gospodyni.

- Nic się pani nie zmieniła, pani Rosmary.

- Za to mam nadzieję, że ty raczyłeś to uczynić – powiedziała, stawiając przed nim szklankę jasnego płynu.

Nie odpowiedział, wypił jednym haustem, lekko się krzywiąc. Pamiętał, że sprawia to satysfakcję gospodyni. Nie pomylił się.

RNF2

kiedy? od 1.12.2012 do 28.02.2013

gdzie? <http://rni.ancientscroll.pl/>



RZUT NA INICJATYWE
2. EDYCJA

Andrzej Wróbel 2012

NEUROSHIMA



OPOWIADANIE

- To co cię sprowadza do domu, urwisie?
- A uwierzy pani, jak powiem, że się stęskniłem za ojcem i chciałem go zobaczyć?
- Uwierzyć może i uwierzę, ale niestety się spóźniłeś. Tobiasz zmarł dwa lata temu, niech mu ziemia lekką będzie.

Żaden mięsień jego twarzy nawet nie drgnął, a spojrzenie nie zdradziło emocji. Lecz, choć chciał patrzeć na to tylko jak na pokrzyżowanie planów związanych z misją, nie potrafił zabić w sobie ścisku w żołądku, jaki się na moment pojawił.

Stary starał się żyć, jak wszyscy w tym mieście, pilnując swoich spraw i w zgodzie z sąsiadami. Nawet po tragicznej śmierci żony, choć zamknął się w sobie, nie zmienił postępowania. Święcie wierzył, że tylko ład może zapewnić spokój osadzie. Był jednym z nielicznych, którzy głosowali przeciwko zbrojnej wyprawie na gang, który dopuścił się mordu na kilku mieszkańcach miasta. I tego mu właśnie Andre nie potrafił wybaczyć. Był za mały, żeby wziąć sprawy w swoje ręce, ale czuł, że stanie z założonymi nie powinno być właściwym zachowaniem. Obiecał sobie wtedy, że sam nigdy nie będzie bezczynny. Gdy podrośł i nadarzyła się okazja, wyruszył z karawaną Posterunku. To pozwoliło mu czuć się szczęśliwym. A dziś uświadomił sobie, że choć nigdy tak na to nie patrzył, w pewnej mierze była to zasługa starego.

- Masz się gdzie zatrzymać? – spytała całkiem miło barmanka.
- Dom poszedł na rzecz miasta?
- Tak, mieszka tam teraz ktoś inny. Wiesz, mamy nowego młynarza, osiedlił się tu wraz z całą rodziną.
- W takim razie zatrzymam się u ciebie, jeśli nie będziesz żądać wygórowanej zapłaty.
- Myślisz, że jak potrafisz bez zachłyśnięcia wypić mój biber, to możemy już być na ty? – jakimś cudem nie wyczuł czy żartuje, choć zawsze z łatwością dostrzegał emocje innych.
- Myślę, że jak będziemy na ty, to oboje poczujemy się odpowiednio młodo – zaryzykował odpowiedź.

Trafił. Zaśmiała się głośno, klepiąc dłonią w bar.

- Miło cię widzieć w domu, synku, naszykuję ci pokój, a o zapłacie pogadamy jutro.



Obchód miasteczka skończył na cmentarzu. Wcale nie planował tu dotrzeć, ale jakoś tak wyszło. Przybyło wiele grobów, a część starych zapadła się, przygnieciona ciężarem doczesnych trosk. Mogiła Tobiasza Bricka była zadbane, widać mieszkańcy nie zapomnieli. Andre nigdy nie przykładał uwagi do pogrzebów, wydawały mu się takie niestosowne. Nie

poszedł nawet na pogrzeb własnego dziadka, co rodzina miała mu serdecznie za złe. Zastanowił się przez moment, czy przyszedłby na pogrzeb ojca. Nie znalazł odpowiedzi, choć pamiętał, jak z oddali obserwował pożegnanie matki.

Przez ostatnie lata widział więcej śmierci, niż przez całe swoje życie w Davenport. Lecz ani razu nie żałował decyzji o wyruszeniu w świat. Przynajmniej nie z tego powodu. Szybko odpędził od siebie zbędne myśli, otrząsnął się z zadumy, która jakoś mu nie pasowała. Zerknął na inne tabliczki, szukał nazwisk tych, którzy żyli tu jeszcze przed Bombami. Ucieszył się na myśl, że jeszcze nie wszyscy odeszli do rajów. Był pewny, że do rajów, bo w tym mieście nikt nie mógł trafić gdzieś indziej.

Spotkał ją, gdy wychodziła ze szkoły, otoczona gromadką dzieci. Letnia sukienka delikatnie podkreślała szczupłą sylwetkę. Promienny uśmiech rozjaśniał twarz o pięknych rysach. Przez moment zastanawiał się, które z tych dzieci jest jej. Bo pewnie ma już dzieci. Żartowała czasem do niego, żeby uważał jak się spotyka z panienkami, bo ona nie jest gotowa na bycie cicią. Ale zawsze wiedział, że kiedyś będzie gotowa na bycie matką, cholernie dobrą matką. Nie planował stać jak ten osioł na środku ulicy, chciał jak najszybciej ruszyć dalej, zanim... Zanim co – pomyślał – zanim

OPOWIADANIE

się spotkamy? To chyba nieuniknione w takiej dziurze jak Davenport.

- Andre?!

Parzył, jak podchodzi, delektował się brzmieniem jej głosu, choć wcale nie chciał.

- To naprawdę ty?! – powtórzyła z niedowierzaniem.

- Witaj, Jess – wyrzucił z siebie, bo miał wrażenie, że milczy już wieczność. – Dobrze wyglądasz.

Uśmiechnęła się, tak jak zawsze na jego widok, ciepło, z sympatią i autentyczną radością. Po czym, dokładnie tak jak dawniej, wspięła się na palce i zarzuciła mu ramiona na szyję, mocno ściskając. Nie spodziewał się tego. Zupełnie się nie spodziewał, ale przytulił ją równie mocno, zamykając w objęciu ramion. Cofnęła się delikatnie, patrząc mu prosto w oczy. Miał wrażenie, że szuka w nich odpowiedzi na tysiące pytań, jakie mu z chwilę zada. I nie był przygotowany. Nie miał ze sobą nawet żadnych czekoladek, a to sprawiało, że w poważnych rozmowach z kobietami czuł się jeszcze mniej pewnie.

- Kiedy wróciłeś? – spytała.

Zaczął się – pomyślał, lecz grzecznie odpowiedział.

- W takim razie musisz być zmęczony podróżą. I pewnie głodny, jak cię znam. Rusz się, w domu mam naszykowany obiad!

Obróciła się na pięcie i ruszyła, ciągnąc go za rękę. Przez moment był w lekkim szoku, ale szybko się otrząsał. Zresztą, czego się spodziewał? Płaczu i łez, jakimi go żegnała? A ileż można płakać za przyjacielem? Śmiał się sam z siebie, bo jak na egoistę przystało, przez te wszystkie lata rzeczywiście sadził, że ją skrzywdził.

W domu Jess pachniało rumiankiem i lawendą. Jej matka zawsze pilnowała, aby w osadzie nie brakowało ziół, czyniąc ze swojego mieszkania prawdziwą chatkę czarownicy. Poza tym wszystko się zmieniło. Meble zostały inaczej ustawione, ktoś zadbał o to, żeby z okien zniknęły ciężkie kotary. W salonie panował nieskazitelny porządek. Półki nadal uginały się od książek, ale nie przypuszczał nawet, że to mogłoby się kiedyś zmienić. Nie musiał o nic pytać, był dzisiaj na cmentarzu.

Krzątała się przez chwilę w kuchni, a zapachy przypomniały mu szybko o tym, że od dawna nie jadł nic ciepłego. Postawiła przed nim talerz pełen pieczonych ziemniaków i duszonego mięsa w sosie. Na oddzielnym podała jarzynkę z marchewki, groszku i kukurydzy.

- Zapomniałabym – westchnęła, gdy zaczął jeść i cofnęła się do kuchni.

Wróciła z solniczką. Rozbawiło go to, bo akurat obiad smakował mu jak nigdy. Ale co fakt, to fakt, miewał notoryczne dosalanie potraw w navyku.

- Gdzie się zatrzymałeś?

- U Rosmary. Ma mi naszykować jakiś pokój.

- Nie wygłupiaj się, jędrza zedrze z ciebie nie-
miłosiernie. Zostajesz tutaj.

- Jess, nie sądzę aby...

- Nie ma dyskusji – weszła mu w słowo, zadziornie przekrzywiając głowę. – Nie myślisz chyba, że cię wydam na pastwę Rosmary. Nie jestem bez serca – zaśmiała się.

- Kapituluję. Twoje na wierzchu.



Przez cały dzień o nic nie pytała, naszykowała mu pokój, łóżko, pościel pachnącą świeżą lawendą. Opowiedziała o tym, co się działo w mieście podczas jego nieobecności, o każdym wspólnym znajomym, jakby można było zreferować sześć lat w ciągu kilku godzin.

- A u ciebie jak? – spytał w końcu, bo jakoś zapomniała wspomnieć o sobie.

- Do przodu. – I znowu ten promienny uśmiech.

- Dalej uczę w szkole, ale to już zauważyłeś.

- Nigdy nie rozumiałem, jak możesz wytrzymać z tymi dziećkami.

- Wielu rzeczy nie rozumiałeś, Andre.

Trudno mu było określić, czy przekomarza się z nim, jak to miała w zwyczaju, czy pije do jakiejś konkretnej sprawy.



OPOWIADANIE

- Byłem młody, piękny i głupi. A teraz, jak widzisz, jestem już tylko młody i piękny. Żart, to zawsze była dobra odpowiedź.

- Polemizowałabym – zaśmiała się, widząc jego oburzoną minę.

- A oprócz szkoły?

- Jakiś ty ciekawski, panie Wracam Niewiadomo Skąd i Udaję, że Cały Czas Tu Byłem. – zaakcentowała dobitnie każdy wyraz zdania.

- Jakbym udawał, to bym nie zadawał takich pytań.

Wzruszyła ramionami, kładąc koc na łóżku.

- Po prostu żyję, Andre. Staram się cieszyć każdym dniem i tym, co mam od losu. Zaręczyłam się. Pobieramy się na jesieni.

- Kto miał tyle farta? – dopytał. Ulżyło mu, że wszystko u Jess potoczyło się dobrze.

- Steven.

- Steven Boję się Tam Iść? – zaśmiał się, gdy uniosła brwi do góry. Nieodmienny znak pełnego oburzenia. – Nasz Steven?

- Dokładnie ten sam, którego namawiałeś na nocne eskapady do starej kopalni, wariacie. Dobrze, że miał na tyle oleju w głowie, aby cię nie słuchać.

- Tchorza miał, a nie olej w głowie.

- Bacz co mówisz, naigrywasz się z mojego przyszłego męża – była rozbawiona, nie czuła w tym złości.

- Przepraszam, przyszła Pani Tunkelberg.

- Oj przestań sobie robić jaja. Śmieszne nazwisko to jego jedyna wada. Będzie na kolacji, to sobie z niego pożartujesz przy stole, jeśli taka twoja wola. Ale nie licz potem na dobre śniadanie.



Po wyjeździe Andre nic się nie zmieniło. Jessica mogła okazywać smutek po stracie przyjaciela, ale wiedziała, że szybko musi się z tym uporać. Nienawidziła się za tę słabość, tak jak nienawidziła jego, za to co zrobił. Modliła się jednak, aby był bezpieczny. Wyglądała każdego konwoju Posterunku, jaki przejeżdżał przez miasteczko. Dalej pomagała matce, nauczała dzieci. Z pozoru więc niewiele się zmieniło. Tak jak nie zmienia się miasto po wybuchu bomby neutronowej. Sklepy zachęcają wystawami, uliczki toną w letnim słońcu, samochody stoją cierpliwie na parkingach. Tylko ta cholerna cisza przypomina o pustce, o tym, że nikogo żywego już się tam nie spotka. W takiej ciszy Jessica trwała od sześciu lat.

Ze Stevenem sprawy przybrały pozytywny obrót rok temu. Dbał o Jessicę, był zawsze, gdy go potrzebowała. Wiedziała, że ją kocha. Zresztą, była by nie fair twierdząc, że był jej obojętny. Lubiła jego towarzystwo, tęskniła, gdy z powodu zbiorów nie odwiedzał miasteczka. Oświadczyły przyjęła z autentyczną radością. I cieszyła się każdym dniem, planując wesele.



Andre całymi dniami pracował nad kolejnymi elementami układanki, niczym oślepiiony szczęściem dzieciak maniacko układający puzzle, które dostał na Gwiazdkę. Odnalazł najstarszych mieszkańców miasta, lecz nie przeszedł od razu do działania. Zanim zaczął zadawać pytania musi być tu znowu traktowany jak swój. Dlatego robił teraz to, czego nigdy nie miał w zwyczaju - bezinteresownie pomagał innym. A raczej, starał się robić wszystko, by wyglądało to rzeczywiście bezinteresownie.

Zameldował się w biurze burmistrza, podał powód powrotu i szybko znaleziono mu zajęcie. Przez cały tydzień brał udział w zbiorach na farmie Rogersa. Wstawał o świcie, walczył z łanami kukurydzy, a wieczorami wracał do miasteczka, gdzie czekały na niego ciepła strawa i lawendowa pościel.

Jess witała go uśmiechem, czasem wytykając w żartach dawną niechęć do pracy na roli, a rankiem żegnała porządnym zapasem kanapek. Pomimo fizycznego zmęczenia czuł się wypoczęty. Tylko powracające myśli o zadaniu psuły ten nastrój. Jak na razie nie odnotował żadnej aktywności gangerów, do miasta nie zawitali nowi przybysze i wszystko wydawało się pod kontrolą.

OPOWIADANIE

Udało mu się porozmawiać z kilkoma starszymi osobami. Większość z nich nie pamiętała własnego imienia. Kate Grunewald opowiadała jednak całkiem rozsądnie, świadoma tego, w którym roku żyje. Spędził z nią całe popołudnie, dowiedział się o miejscu, gdzie często widywała wielu obcych w dużych samochodach. O światłach, jakie nocami tańczyły po niebie. Był to trop, którego nie mógł zignorować.

Zgodnie z tym, co mówiła, udał się na Południe, za stary most kolejowy. Spędził tam kilka godzin, lecz nie znalazł niczego, co mogło by zwrócić jego uwagę. Uznał, że musiał coś przeoczyć i postanowił dopytać Kate. Dopytał. I zastanawiał się później, kto w tej całej sytuacji wyszedł na większego pomyleńca. On, wierzący w istnienie tajnej bazy, czy ona – twierdząca, że została za młodu porwana przez kosmitów, którzy lądowali na polanie.

Całe popołudnie w plecy, kosmitów nie spotkał i zdołał jedynie zgłodnieć. Przed powrotem do domu wstąpił na moment do biura burmistrza. Ucieszył się, że zlecono mu naprawę dachu w gospodarstwie Hawkinsa, który żył tu jeszcze w czasach przed Bombami. Jeśli ktoś miał mu pomóc w rozwikłaniu zagadki bazy, to teraz był to tylko ten starzec. Oby nie dopadła go jeszcze skleroza czy inna choroba umysłu – mruczał do siebie, opuszczając budynek. Wsadził do kieszeni „Wieści z Frontu” zabrane

z ratusza. Uśmiechnął się ma myśl, że nawet tu dociera słowo Posterunku.



- Ciągłe go masz?

Stał oparty o framugę drzwi i obserwował, jak Jess ścieli łóżko. Musiała zauważyć zielonego słonika z wytartego pluszu leżącego na nocnej szafce obok rzeczy, które wyciągnął z kieszeni przed snem.

- Wszędzie ze mną był. Taki talizman przynoszący szczęście – odparł. Nie czuł potrzeby obracania teraz czegokolwiek w żart.

- Sądziłam, że będziesz mniej sentymentalny.

- Ja też – odparł ze zdumiewającą szczerością.

Nie widział jej twarzy, co niewiele zmieniało, bo w towarzystwie Jess zawodziły go najprostsze triki z repertuaru „czytania ludzi”, jakie opanował do perfekcji. Nie był z tego zadowolony, bo lubił w pełni kontrolować każdą sytuację. Nie tym razem. Bał się, że nadszedł czas na niewygodne pytania. O wszystko, co działo się przez ostatnie



NEUROSHIMA



OPOWIADANIE

lata, co robił, gdzie był, jak żył. Wciągnął głosięj powietrze.

- Brakowało mi ciebie – zdziwił się, jak lekko wypowiedział te słowa.

Ostatnia fałda kapy została wygładzona, poduszka położona równiutko na środku. Niewidzialny pyłek został zmieciony z równego haftu. I jeszcze raz. Patrzył na ten swoisty ceremoniał i czuł, że robi się wściekły. Nie na nią, tylko na siebie. Na tamten wieczór, kiedy planował tyle powiedzieć, ale zabrakło mu odwagi. I ze strachu ranił tych, którzy byli za blisko. Chciał to naprawić, sprawić, by zostawiła to cholerne łóżko w świętym spokoju, by w końcu coś powiedziała. Naprawiać – usłyszał w głowie własny, szydery głos – czy popsuć? Zacisnął pięści, obrócił się na pięcie i wyszedł z pokoju.



Domostwo Hawkinsa leżało poza bramami miasta. Nie było duże, ale starzec jakoś sobie radził. Pomagali mu ludzie z miasteczka, którzy cenili sobie jego opowieści o wspaniałym życiu przed laty. Jako dzieciak Andre też często ich słuchał, na początku z zaciekawieniem, a z biegiem czasu z pewną goryczą. Bo niby czym zawinił, że przyszło mu żyć w tak nienormalnym świecie?

Skupił się na pracy, bo ta pozwalała zapomnieć o wszelkich zbędnych uczuciach. W pocie czoła wyładowywał całą swoją złość na opornych deskach i trzeszczących gontach. Głos staruszka usłyszał dopiero za trzecim razem.

- Pytałem, czy nie jesteś zmęczony, synku.

Był, ale ciągle za mało. Pokiwał przecząco głową.

Kiedy zszedł z dachu, robota była skończona. Wcześniej myślał, że zajmie mu przynajmniej dwa dni. Hawkins przygotował posiłek. Andre obmył twarz wodą z wiadra i ruszył w stronę małego ganeczku, na którym czekały talerze.

- Dawno już nie widziałem tak chętnego robotnika – zażartował staruszek. – Zawsze mówiłem twojemu ojcu, że masz w sobie upór.

Bruzdy na pomarszczonej twarzy ułożyły się w groteskowy obraz, który szalony malarz zatytułowałby pewnie „Starość” i wystawił w galeriach całego świata ku przestrodze lekkoduchom.

- Ojciec nazywał mnie po prostu ostem, jak widać, nie mylił się – odparł Andre.

- Upór bywa zaletą, jeśli go dobrze ukierunkować. Nie patrz tak na mnie, wiem co mówię. Dzięki niemu ciągle żyję.

Uśmiechnęli się, choć każdy myślał o czymś innym. Jedli gotowaną fasolkę i rozmawiali dalej.

Na szczęście obawy Andre okazały się płonne, Hawkins zachował jasność umysłu i dryg gawędziarza. Wystarczyło to tylko umiejętnie wykorzystać, co jak na razie szło łatwo.

Tematy krążyły wokół Tamtych Czasów, jak z szacunkiem mówił o nich staruszek. Opowiadał o Marry, która była najcenniejszym skarbem, jaki Bóg mu dał. O tym, jak się pobrali w tajemnicy przed rodzicami i musieli zacząć układać sobie życie zupełnie od zera. Na początku mieszkali na tyłach motelu, a Marry w zamian za to pomagała sprzątać gościnne pokoje. Później udało mu się załapać dobrą posadę w państwowej kopalni. Wszelkie świadczenia, świąteczne prezenty, wyprawka dla dziecka – rząd umiał dbać o ludzi.

- Państwowa? Myślałem, że w tej okolicy wszystko było w rękach prywatnych przedsiębiorców i farmerów – wtrącił Andre.

- Wszystko, ale nie ta kopalnia. Wybudowali ją jeszcze w latach siedemdziesiątych i nie mieli żadnych problemów z jej utrzymaniem. Mój ojciec też w niej pracował. Dobrze, że państwowa, przynajmniej uczciwie płacili, na czas. Mieszkanie nam dali nawet.

- No to rzeczywiście porządnie.

- Bo to była porządna kopalnia. Miała możliwości pracować pełną parą całymi latami – w głosie staruszka pojawiła się nutka dumy – ale jakoś chyba nie chcieli za bardzo eksploatować złóż. Wymagała unowocześnień, żebyśmy mogli kopać na niższych pokładach.

OPOWIADANIE

Tak to tłumaczyliśmy, bo ryliśmy po wierzchu, nie głębiej niż krety.

- Może rzeczywiście nie była gotowa do pracy na głębokościach?

- Pewnie tak, ale myśleliśmy, że to się w końcu zmieni. Bo za głębokości płacili o wiele lepiej. A Marry była przy nadziei, więc mi zależało. No i zaczęli ją modernizować. Pamiętam, jak przyjeżdżały furgonetki wyładowane masą skrzyń. Znosili to na najniższe poziomy, mówię ci synku, ciągle coś dowozili. A i tak gówno z tego wyszło.

- Czemu?

- Giełda, jakieś tam takie rzeczy. Spadło zapotrzebowanie na surowiec i zwolnili tempo. Dobrze, że ludzi nie pozwalniali. Tyle, żeśmy nigdy nie zleźli do tych rozsądnych żył. A później to już nie było sensu. Świat się zmienił, państwo szlag trafił, a z nim i całą kopalnię.

- No tak... – westchnął Andre – Później, chyba Evans, położył na tym łapę?

- Evans to próbował, jak ty już byłeś duży. Wcześniej Marwet chciał się wzbogacić. Ale guzik. Bez maszynerii nic z tego nie wyszło. Matka ziemia zabrała co jej.

- Aż szkoda, dla Davenport byłyby spore profity.

- Gadanie. Za żaden profit nie kupisz tego, co mamy, a czego innym brakuje.

Andre uniósł lekko brwi, nie wiedział za bardzo, co miał na myśli Hawkins. Staruszek dostrzegł zdziwienie rozmówcy, uśmiechnął się serdecznie i z dumą w głosie dodał:

- Święty spokój, synku. Święty spokój, jakim cieszą się tylko małe dziury.

Kolejne elementy układanki zaczęły pasować do siebie. Kopalnia, do której wiele lat temu Andre próbował wyciągać na nocne eskapady Stevena, zdawała się dobrą przykrywką dla rządowej bazy. Musiał się tylko upewnić, zobaczyć ją w dzień, ocenić teren. W pobliżu tego typu kompleksów zawsze było coś na kształt pasa startowego i lądowiska dla samolotów. Nie potrafił sobie przypomnieć, czy widział tam wcześniej coś takiego. Zresztą, przed służbą pewnie i tak by tego nie rozpoznał. Może dzień nie zaczął się najlepiej, za to kończył się dla bardzo obiecująco. I tak za dużo czasu spędził już w Davenport. Im szybciej domknie sprawę, tym szybciej będzie mógł odejść. Wykonać zadanie, zameldować Posterunkowi, a co najważniejsze - nic nie psuć.



Nie chciał siedzieć przy stole i jeść kolacji, ale Steven nalegał. Choć nadal trwały żniwa, udało mu się odwiedzić Jessicę i spędzić kolejny wieczór w towarzystwie przyjaciela sprzed lat. Opowiadał o zmaganiach z gospodarstwem, wypytywał o dokonania Andre. Usłyszał krótką historię tułania się od miasta do miasta, handlowania gamblami i czynienia tysiąca innych, przeciętnych rzeczy. Na tym tle jego dokonania

w utrzymaniu jednego z największych gospodarstw w okolicy, zwalczenie niebezpiecznej plagi szkodników i podpisanie umów handlowych z kupcami z Nowego Jorku, urosły do rangi bohaterskich wyczynów. Steven brylował cały wieczór, opowiadał kiepskie dowcipy i adorował Jess. Narzeczony pełną gębą – troskliwy, czuły i zakochanym po uszy. Ona uśmiechała się do niego, odwzajemniała pocałunki, opowiadała o kolejnych przygotowaniach do ślubu. Andre cieszył się jej szczęściem, ale miał już serdecznie dość dalszego siedzenia przy stole. Był zmęczony, miał prawo. Właśnie miał wstawać, lecz Steven go ubiegł. Zasiadł się, a od rana czekała go praca w gospodarstwie.

- Do zobaczenia – rzucił, ściskając rękę dawnego kolegi. – Wychodzi na to, że dziś ty masz dyżur w kuchni i pomożesz pozmywać.

- Chyba się nie wywinę – mruknął bez entuzjizmu.

- Patrz, lenia! Najadł się, a sprzątać to nie łaska. Za co ty go lubisz, skarbeczku? – kontynuował Steven, obejmując Jessicę.

Andre zaczął zbierać nakrycia ze stołu, ignorując szczebioty pożegnania, jakie dochodziły z holu.

Jessica nie wróciła już do kuchni i był pewny, że poszła spać. Zdziwił się, widząc ją w salonie. Dorzucała drzewa do kominka, bo noce robiły się już coraz chłodniejsze.

- Dziękuję za kolację, była wyśmienita.

OPOWIADANIE

Skończyła układać drwa i wyprostowała się. Stała tak chwilę na tle coraz jaśniejszego ognia, schowana w bezpiecznych połach ciepłego swetra.

- Za to, że jesteś. Po prostu, tylko za to – odpowiedziała cicho na pytanie, które postawił Steven wychodząc.
- Nie jestem dobrym człowiekiem, Jess. Nigdy nie byłem. Naprawdę, nie warto mnie lubić.
- Znam tę argumentację. Nigdy się z nią nie zgadzałam.

Uśmiechnął się. Potrafiła być uparta, jeśli chodziło o wiarę w jego dobroć. Zawsze znajdowała tysiące usprawiedliwień dla każdego jego zachowania i zawsze była obok, nawet wtedy, gdy ją ranił i odrzucał. Choć nigdy nie chciał, aby to znosiła. Wolał, by zaczęła go nienawidzić i zapomniała, że istniał. I wiedział, że byłby w stanie uczynić coś na tyle krzywdzącego. Przed czym ją czasem ostrzegał. Ale to było dawniej.

- Nie mogłem zostać... Nie chciałem cię skrzywdzić, a to prędzej czy później...
- Przestań! – weszła mu ostro w zdanie. – Nie chcę tego więcej słuchać, rozumiesz? Nie chciałeś, ale skrzywdziłeś! Patrz, nie spełniło się proroctwo – zaczęła mówić głośniej i szybciej – Nie umiem cię znienawidzić!
- Jess, proszę...
- Ja też prosiłam! Najpierw ciebie, a później boga! - Widział, jak drżą jej ramiona i jak zaci-

ska karminowe wargi, zmieniając usta w wąską kreskę. – O to żebyś wrócił, żebyś był bezpieczny, żebyś żył...

Nie cofnęła się, gdy podszedł bliżej, ani kiedy ją obejmował. Mocno, tak jak dawniej. Głaskała dłońią głowę opartą o pierś, mierzwił włosy, całował czoło. Płakała wtulona w niego, niczym mała, zagubiona dziewczynka.

- Jesteś dla mnie bardzo ważna, Jess – powiedział cicho, jakby bał się, że słowa narobią niepotrzebnego hałasu – Cholernie ważna.

Łzy nadal płynęły po jej policzkach, gdy głaskała jego znaną na pamięć twarz, próbując nacieszyć się tym, którego stale jej brakowało.

Obudziły go ostre promienie słońca, wpadające przez okno. Leżał na kanapie, częściowo okryty kapą, a przytulona do niego Jess spała. Przez moment walczył ze skurczem, bo ułożona w niewygodnej pozycji przez całą noc noga zdrętwiała. Wczoraj, gdy Jess się uspokoiła, usiedli przytuleni na sofie i rozmawiali. O tym, co było kiedyś i czemu było właśnie tak, a nie inaczej. O jego Posterunku i jej szkole, o Stevenie i o Rebecce. O wszystkim, co było dla nich ważne. Znowu byli sobie bliscy, tak jak kilka lat wcześniej. Teraz patrzył na jej spokojną twarz, słuchał jak miarowo oddycha. I był szczęśliwy. Ruszyła się lekko, powoli otworzyła oczy i uśmiechnęła się. Tylko do niego i specjalnie dla niego.

- Ja ciebie też – powiedział, całując ją na dzień dobry w czoło.



Nie dane im było zjeść spokojnie śniadania. Pukanie do drzwi rozległo się, zanim jeszcze wstali z kanapy. Jess wpuściła do środka jednego z funkcjonariuszy straży szeryfa. Miał cholernie poważną minę i od razu było wiadomo, że przyszedł w sprawach urzędowych, a nie przez wzgląd na starą znajomość.

- Witaj Jessico – skinął głową.
- Cześć Bob – odpowiedziała.
- Szeryf prosi, aby wszyscy zachowali dziś szczególną ostrożność. Jeśli nie musicie, nie opuszczajcie miasta i nie rozmawiajcie z obcymi.
- Na boga, co się stało? – zaniepokoiła się Jessica.
- Wczoraj ktoś brutalnie zabił starą Kate Grunewald. Znaleziono ją dziś rano. Cały dom był zdemolowany, podejrzewamy atak rabunkowy.
- Kate? Nie wierzę... Kto chciałby zabić spokojną staruszkę? Przecież wszyscy wiedzieli, że nie ma żadnych kosztowności. Zeszłej zimy dostawała posiłki od miasta.
- Najwidoczniej ktoś spoza miasta. Dlatego musimy teraz uważać na obcych – Funkcjonariusz odruchowo spojrzał na Andre. – I mieć się

OPOWIADANIE

na baczności. W tych czasach każdy może się zmienić... O której Andre wczoraj wrócił?

- Co to ma znaczyć? – oburzyła się dziewczyna – Zwariowałeś, Bob?!

- Spokojnie, Jess, to tylko jego praca – powiedział Andre. – Powinniśmy się cieszyć, że tak rzetelnie wypełnia obowiązki. Dzięki temu jest bezpieczniej.

Jego uśmiech był podszyty szyderstwem.

- Jasne Andre, to tylko obowiązki – podchwycił zmieszany zastępca szeryfa. – Musimy porozmawiać ze wszystkimi, którzy są od niedawna w mieście. Więc? O której wczoraj wróciłeś?

- Zanim się ściemniło, pewnie koło dziewiętnastej.

- Acha... A później co?

- Zjadłem wyborną kolację z Jess i Stevenem. Możesz się go spytać, potwierdzi. Nawet był mój dyżur mycia garów. – Lekki ton, uśmiech. – I to koniec wieczoru.

- Nocowałeś tutaj?

- Tak.

- Na górze? – kontynuował funkcjonariusz.

- Bob, do czego ty zmierzasz? – przerwała mu mocno zirytowana Jessica.

- Muszę ustalić, czy Andre nie opuszczał nocą twojego domu. To rutynowe...

- To rutynowo zapisz sobie – przerwała mu bezczelnie – że ręczę za Andre, bo całą noc spędził u mnie.

- Jessico, nie denerwuj się. Nie mam nic do Andre. To poważna sprawa i muszę wiedzieć, czy rzeczywiście całą noc był pod twoim dachem.

- Jak ci kobieta mówi, że wie gdzie całą noc spędził mężczyzna, to nie powinieneś zadawać więcej żadnych pytań – orzekła stanowczo.

Funkcjonariusz zbaraniał. Spojrzał w chłodne oczy dziewczyny, rzucił krótkie spojrzenie w stronę Andre, po czym zaśmiał się niepewnie. Próbował znaleźć w myślach jakąś błyskotliwą odpowiedź, lecz nie zdążył.

- Do widzenia, funkcjonariuszu Parkins – powiedziała Jessica, otwierając drzwi.



Jess dogoniła Andre dopiero przy końcu ulicy. Wyszedł chwilę po zastępcy szeryfa.

- Wytłumaczysz mi co się dzieje? – spytała, chwytając go za ramię.

- Proszę, wracaj do domu i zamknij za sobą drzwi

Zatrzymał się na chwilę, bo nie miał zamiaru ustąpić.

- Po co idziesz do domu Grunewald? Co ty masz do całej tej sprawy?

- Mówiłem, ja tylko przynoszę kłopoty – uśmiechnął się ponuro.

- Nie zaczynaj – przecząco zamachała ręką.

- I tak nie mam zamiaru wracać do domu.

Możesz więc albo mi to wszystko wytłumaczyć, albo milczeć.

Nie miał siły i czasu z nią walczyć. Ruszył szybkim krokiem w stronę zachodniej bramy i opuścił miasto. Tak jak podejrzewał – Jess nie zamierzała odpuścić.

Parkins nie kłamał. Dom zdemolowano, na podłodze leżała zawartość szuflad i przeróżnych schowków. Pomiedzy okazałą kolekcją drobnych gambli można było dostrzec rodzinne pamiątki należące do Kate. Zdażył tylko na moment wejść do kuchni, gdzie na stole leżało ciało kobiety. Poturbowane, okaleczone, umazane zaschniętą krwią, której czerwone plamy zdobiły najbliższe meble. Jeśli celem napadu był rzeczywiście rabunek, to musiał go dokończyć psychopatyczny złodziej. A w to Andre raczej wątpił.

Nie mógł dokładniej sprawdzić kuchni, bo ludzie szeryfa już się zreflektowali, że w domu znajdują się postronni obywatele. Grzecznie dał się wyprowadzić na zewnątrz. Dopiero wtedy dostrzegł bladą jak papier twarz Jess. Dziewczyna milczała cały czas, nawet wtedy, gdy tłumaczył powód ich obecności. Obeszło się na szczęście bez problemu, bo nie byli pierwszymi ciekawskimi, którzy przyszli zobaczyć „biedną staruszkę”. Skończył uprzejmą

OPOWIADANIE

rozmowę ze strażnikami i ruszył w stronę pobliskiego placu.

- Masz, co chciałaś – burknął odruchowo w stronę Jess, lecz gdy zobaczył jej przerażenie, zmienił ton na łagodniejszy. – Prosiłem żebyś została w domu. Ludzie potrafią być bardzo okrutni, po co na to patrzeć.

- Czego oni od niej chcieli? – spytała już troszkę pewniej. – Bo na pewno nie gambli. Praktycznie nic nie zniknęło... Znałam jej dom, nosiłam jej posiłki.

- Tu chodziło o coś innego niż gamble. Przy najmniej nie te, które miała Kate.

Zatrzymał się nagle jak wryty. Patrzyła na niego zdumiona, ale on nawet nie zwrócił na to uwagi. Pokręcił głową z niedowierzaniem.

- Nie masz dziś zajęć w szkole? – spytał.

- Mam, zaczynają się za pół godziny. Ale czemu...

- Chodź, zaprowadzę cię do szkoły – chwycił ją za rękę, nie czekając na odpowiedź.

- Andre! Cokolwiek się dzieje, będę bezpieczniejsza, wiedząc o co chodzi!

Uderzyła w jedyny powód jego dziwnego zachowania, jaki przyszedł jej do głowy. Trafiła. Zerknęła na nią, wahał się przez moment, rozważał za i przeciw. W końcu ustąpił.

- Przedwczoraj długo rozmawiałem z Kate, miałem do niej kilka pytań. Ten, kto ją zabił zapewne też. Podejrzewam, że podążał moim

tropem. Dlatego chciałabym wiedzieć, że jesteś w bezpiecznym miejscu. Szkoła jest w budynku ratusza, tam jest wystarczająco dużo ludzi szeryfa, bym nie musiał się o ciebie martwić.

- Dobrze – zaakceptowała prośbę. – A ty?

- Muszę coś szybko sprawdzić. Jak tylko wrócę, wpadnę do szkoły.

- Nie możesz iść sam do Hawkinsa. To daleko za miastem – rzuciła, nie zwalniając kroku.

- Skąd ci to przyszło do głowy?

- Bo z nim spędziłeś cały wczorajszy dzień. Poszedłeś do niego, bo od Kate nie usłyszałeś tego, co chciałeś. Bandyci, kimkolwiek są, zrobią to samo.

- Naprawiałem mu dach – wypierał się.

- Znamy się zbyt długo, bym uwierzyła w szlachetne pobudki. Tamci też raczej nie będą naiwni.

- Staruszek może mieć kłopoty – skapitulował Andre, chcąc jak najszybciej wyrwać się z miasta.

- Ty też, jeżeli planowałeś się tam wybrać bez broni.

Spojrzał na nią zdziwiony. Jakby nie rozmawiał z Jess, tylko jakąś inną, nieznaną osobą. Kobieta, którą pamiętał, uwiesiłaby mu się na ramieniu, nalegając, by nigdzie nie szedł. Nie miał jednak czasu dłużej zastanawiać się nad powodami tej zmiany.

- Broń musiałem zdać przy wejściu do miasta, a teraz na pewno mi jej nie oddadzą.

- Wracamy do mnie. Mam pistolet ojca, razem z całą amunicją. Dbał o niego, więc powinien jeszcze działać.

- Zaskakujesz mnie, Jess – powiedział, gdy skęcili w stronę lawendowego domu.



Broń rzeczywiście była sprawna. Zresztą, Andre widział już taką, co przeleżała ponad pięćdziesiąt lat zasypana piachem i działała bez zarzutu. Najlepsza była rosyjska, cieszył się, kiedy Posterunek uzbrajał w nią swoich ludzi. Dziś musiał mu jednak wystarczyć zadbany Colt M1911, który przeżył z dziadkiem Jess dawną wojnę w Wietnamie, a później wiernie służył jej ojcu.

Najgorsze obawy potwierdziły się. Przed domem stał zaparkowany, czarny samochód. Jego samochód. Gangerzy musieli zdążyć naprawić auto. Ucieszyło go to. Nie więcej niż pięciu – pomyślał, przekradając się bliżej budynku.

Nie byli na tyle ostrożni, by wystawić czujkę na ganku. Jednak mogli obserwować teren z okien, dlatego Andre trzymał się najpierw cienia skarlłowaciałych krzewów, a później staro parkanu. Z odbezpieczoną bronią zakradł się na tyły domu, w stronę kuchennych drzwi. Przemykał pod oknami, słysząc uniesione

OPOWIADANIE

głosy. Żaden nie należał do starego Hawkinsa. Bandyty kłócili się między sobą, wyraźnie zdenerwowani brakiem tego, czego szukali. Nie planował na razie im przeszkadzać, znał dobrze ich porywczą naturę.

Korzystając z zamieszania sprawdził, czy drzwi nie są zamknięte. Nie były. Dostrzegł leżącego w kącie kuchni starca. Gdy któryś z gangerów pchnął swojego kumpla, kłótnia rozgorzała na dobre. Wtedy oddał pierwszy strzał, wpadając do pomieszczenia. Drugi, przeskok za kredens, dodatkowa ochrona, wychylenie, strzał. Tym razem spudłował, bo napastnicy zdążyli już rozbiec się, szukając osłon i dobywając broni.

Rama kredensu, za którym się cował, przyjęła na siebie całą postaną mu serię z półautomatu. Zaryzykował nieznaczne wychylenie i ściągnął jednym strzałem uzbrojonego w szybkostrzelną broń gangera. Trafiony niefortunnie pociągnął jeszcze ogniem po swoich. Ignorując krzyki i huk wystrzałów, Andre przetoczył się w wejście do spiżarki. Kolejny strzał, wyprawiony z przykłęku trafił rudowłosego zbira prosto w głowę. Mózg ochlapał ścianę.

- Rzuć broń – wrzasnął Andre do ostatniego bandziora.

Poskutkowało. Trzymając go na muszce, sprawdził, czy wszyscy inni aby na pewno nie żyją. Zabrał dodatkową broń.

- Ilu was jeszcze jest?! – krzyknął do wystraszonego, może siedemnastoletniego chłopaka.
- Pytam, kurwa, ilu?!

- Większość została w obozie pod miastem – wydukał szczeniak.

- Ilu?

- Nie wiem dokładnie – zaczął, lecz szybko przerwał, widząc wylot lufy pistoletu na wprost twarzy – Dwudziestu.

- Jaki macie sprzęt? Broń? – kontynuował Andre, sprawdzając, co z Hawkinsem.

Staruszek żył, lecz oddychał bardzo ciężko. Był poobijany i zakrwawiony, ale chyba nie dostał żadnej kulki.

- Zwykłe gnaty, kilka granatów...

Andre uciszył go ruchem ręki. Przez chwilę nasłuchiwał, a gdy ryk silnika nadjeżdżających wozów stał się całkiem wyraźny, zaklął.

- Mieliście się tu spotkać? – znów poruszył pistoletem wycelowanym w chłopaczka.

W odpowiedzi usłyszał histeryczny chichot:

- Masz przesrane, popierdoleńcu!!!

Tyle sam wiedział, nie potrzebował żadnego utwierdzenia. Zakładnika też nie potrzebował, bo gangerzy mieli głęboko w dupie życie własnych ludzi. A Andre miał mało czasu. Strzelił, a gdy bezwładne ciało opadało na podłogę, podniósł Hawkinsa. Musieli się wydostać z domu i schronić w innym miejscu. Było za późno na rajd w stronę wozu zaparkowanego przed frontem. Sam

może by zdążył, ale nie z poturbowanym staruszkiem na ramieniu.

Wpadając do stodoły sprawdził odruchowo, czy nikogo w niej nie ma. Wcześniej, w biegu, dostrzegł dwa podjeżdżające pod dom samochody. Wiedział, że za chwilę wybiegną z budynku i zaczną szukać mordercy swoich, a prędzej czy później trafią do stodoły. Prędzej, jeśli podążą śladem wyznaczonym na piachu krwią staruszka. Ułożył Hawkinsa za osłoną starego końskiego boksu, w jedynym w miarę bezpiecznym miejscu. Przeładował zdobytą broń i zaczął obserwować podwórko.



- Dzień dobry, pani Davkins.

Jessica spojrzała na swojego ucznia, wchodzącego do klasy. Ominął pierwszą lekcję i już zaczynała się o niego martwić.

- Czemu nie byłeś na zajęciach, Martin? – spytała tonem pełnym wyrzutu i troski jednocześnie.

- Przepraszam. Pani Davkins, mój wujek... – Chłopczyk zawahał się. – Mój wujek chciałby z panią porozmawiać. O tym moim spóźnieniu i nie tylko.

- Twój wujek?

- Taak... Czeka przed szkołą, to bardzo ważna sprawa.



OPOWIADANIE

Nie podobała jej się mina chłopaka, nerwowo pocierane za plecami dłonie. Znała swoich uczniów, była dla nich niczym druga matka i tak jak matka, potrafiła doskonale rozpoznać, kiedy kłamią.

- Jaką sprawę ma do mnie twój wujek? – kontynuowała, podchodząc do okna. Powoli, bardzo naturalnie i nie od frontu. Zerknęła na ulicę, lecz nie zobaczyła nikogo, kogo mogłaby się obawiać.

- Musi pani coś ważnego powiedzieć

Chłopak mówił coraz szybciej, jak dzieci które uwierzyły, że nikt się nie zorientował, że coś nie gra w opowieści o bezczelnym złodzieju, który ukradł ciastka.

- Czy to nie może poczekać do końca lekcji?

- Wujek mówił, że to sprawa życia i śmierci.

Nie wątpię – pomyślała ze sporą obawą, lecz uśmiechnęła się delikatnie do swoich uczniów. Ktokolwiek nie próbował wyciągnąć jej w ten sposób z klasy mógł wyrządzić więcej szkód przychodząc do niej. Bezpieczeństwo uczniów było ważniejsze. Ciągle liczyła, że to jedynie jej zbyt bujna wyobraźnia, pożywiona opowieścią Andre.

- Posiedźcie tu grzecznie, ja zaraz wrócę. Nie wolno wam opuszczać klasy, rozumiano?

Wyszła na korytarz, lecz nie ruszyła w stronę schodów prowadzących do wyjścia. Zamiast

tego przeszła przez drzwi odgradzające szkolną część budynku od ratusza. Skierowała się szybkim krokiem prosto do biura szeryfa.



Tym razem gangerzy działali z głową i Andre nie miał łatwego zadania. Jak najdłużej starał się pozostać w ukryciu, jednocześnie próbując pojedynczo unieszkodliwić przeciwników. Na początku szło dobrze...

Barczysty koleś, zwrócony plecami do drewnianej ściany budynku, zbliżał się ostrożnie do drzwi stodoły. Pomieszczenie wydawało się puste, przekroczył próg i w tym momencie spadł na niego Andre, przyczajony na krokwi pod sufitem. Wolał bezpośrednie starcie, niż strzał z pistoletu. Nie chciał za szybko mieć na głowie pozostałych ludzi. Zaskoczenie zrobiło swoje, uzyskał niezbędną przewagę. Po krótkiej szamotaninie, której towarzyszyły szybkie ciosy noża, odciągnął ciało za koński boks i wrócił na swoją wygodną pozycję.

Szybko zjawił się następny, najwidoczniej zaniepokojony długą nieobecnością kolegi. Andre wyczekał na właściwy moment i zeskoczył na plecy kolejnego gangera. Tym razem trafił jednak na bardziej wymagającego przeciwnika, który w ostatniej chwili zdążył się usunąć. Choć wybity z rytmu, Andre nadal działał szybko. Mocne kopnięcie w rękę z bronią, zanim ta

zdąży wznieść się do góry. Uniknięcie lewego sierpowego, jaki trafił mu się w odwecie. Nie mógł już nic poradzić na krzyk gangera. Atakował dalej, jednak przeciwnik uniknął ciosu nożem. Andre stracił na moment równowagę i nie zdążył uchylić się przed potężną pięścią. Zadzwońiło mu w uszach, w ustach poczuł żelazisty smak krwi. Zasłonił się przed ciosem i znowu zaatakował. Miał wrażenie, że bierze udział w jakiejś pijackiej bijatyce, choć w grę wchodziło coś więcej niż urażony honor. Obe-rwał solidnego kopniaka w brzuch nim udało mu się w końcu wbić ostrze w trzewia napastnika. Obalił go na ziemię i szybkim ruchem poderżnął gardło.

Przeskoczył nad trupem, zgarniając po drodze broń i rzucił się w stronę osłony. Gangerzy wpadli do stodoły, prując serią pocisków. Jeden sięgnął jego ramienia w chwili, gdy wta-czał się za drewno przegrody. Poczuł rozdzierający rękę ból. Zaciśnął zęby, uniósł zdobytego H&K UMP i pociągnął serią po gangerach. Korzystając z tej ogniowej zapory, przedarł się w głąb budynku.

Kolejne pociski świsnęły mu wokół głowy i czuł się z tym cholernie niekomfortowo. Ramie paliło do żywego, ale adrenalina robiła swoje. Za którąś z kolei osłoną, pękającą od siły pocisków, odrzucił broń z pustym magazynkiem i dobył MP5, do którego przynajmniej miał amunicję. Zostało mu jeszcze dwóch przeciwników i nie miał zamiaru dać im wygrać.

OPOWIADANIE

Dotarł w pobliże tylnych wrót, ostrzeliwując się z za grubej belki podpierającej strop. Słyszał tylko wystrzały i trzask pękającego drewna. Na czworakach, przeładowując broń pod osłoną ostatniej przegrody, przedzierał się w stronę wyjścia. Na szczęście gangerzy strzelali nadal w miejsce, gdzie był przed chwilą. Wychylił się, lecz musiał zaryzykować dla czystego strzału.

Tatatata tatatata – zaśpiewała broń. Andre zabrał palec ze spustu, nie miał czasu na cieszenie się z wygranej. Z bronią gotową do strzału pobiegł w stronę ukrytego w bezpiecznym kącie Hawkinsa. Przynajmniej miał nadzieję, że w bezpiecznym. Dopadł do staruszka i upewnił się, że ten żyje. Sznurem do wiązania snopków zawiązał krwawiące ramię tuż ponad raną. I tak już stracił sporo krwi. Próbował docucić starca, by jak najszybciej dostać się do samochodu i wrócić do miasta. Obaj potrzebowali pomocy. Hawkinsa ciągle był nieprzytomny. Ostatnim wysiłkiem, coraz bardziej słaby, Andre podniósł go i ruszył ostrożnie w stronę auta.

Byli już tuż obok domu, gdy dobiegł ich wściekły ryk silnika. Andre położył staruszka pod ścianą budynku, obok tylnego ganku, a sam przedarł się bliżej frontu.

- Noż do kurwy nędzy – zaklął, widząc pasażerów czerwonego Forda. Nie miał wątpliwości, że była to reszta gangu.

Nie mógł już próbować przedrzeć się do swojego wozu, a już na pewno nie z Hawkinsem. Do tego coraz trudniej stało mu się na własnych na nogach. Zostanie tu było jednak równie głupim pomysłem. Wrócił do staruszka, przeciągnął go w najbliższe krzaki, po czym wbiegł do domu. Postanowił nie czekać na nich w salonie, niczym grzeczna żona.

Było naprawdę pieruńsko ciężko. Ledwo umknął śmierci, krwawa struga krwi z ramienia miała koleżankę na udzie, kończyła mu się amunicja, a oni wiedzieli, gdzie jest. Schował się w pokoju na piętrze. Doczłapał do okna. W tym momencie usłyszał odgłosy strzelaniny dobiegające z dołu. Nie myślał nad ich powodem, wgramolił się na parapet i z trudnością wylądował na gzymsie. Chciał jedynie odczłapać się jak najdalej od okien i skryć za nadbudówką strychu. Dopiero z tego miejsca zauważył wozy stojące pod domem. Przybyło kilka nowych, a każdy z nich miał wypisane na boku „Szeryf”. Odetchnął z ulgą i zaczął za wszelką cenę walczyć ze zmęczeniem, które próbowało go ogarnąć.



- Mielicie sporo szczęścia, ty i stary Hawkins. Dobrze, że panna Davkins nas zawiadomiła. - Głos szeryfa był chłodny i opanowany.

- Mhm – odparł Andre, poddając się zabiegom pielęgniarki. – Miała nosa.

- Nazwałbym to zdrowym rozsądkiem – burknął szeryf. – Zatrzymaliśmy tego człowieka, który próbował wywabić ją z klasy. Miał przy sobie broń, musiał ją jakoś ukryć przy wejściu do miasta.

Andre poderwał się jak oparzony. Nie sądził, że sprawy przybrały aż tak zły obrót.

- Co z nią?

- Bezpieczna. Nie wyszła ze szkoły, tylko przekradła się do mojego biura. A jak zatrzymaliśmy tego zbira, to powiedziała o swoich podejrzeniach, co do sytuacji na farmie Hawkinsa.

Andre wyraźnie ulżyło, choć w środku cały się gotował ze złości. Ze złości na samego siebie, że naraził ją na niebezpieczeństwo. Przecież właśnie tego od początku próbował uniknąć.

- A teraz proszę wszystko opowiedzieć, panie Brick. Jak na spowiedzi.

Andre wziął głęboki oddech nim odpowiedział, szybko układając w głowie jakąś dobrą historię.



Gdy tylko szeryf odszedł, Hawkins przywołał do siebie Andre ruchem ręki. Pielęgniarka skończyła swoją pracę i wyglądało na to, że staruszek się wyliże.

- Dziękuję, synku.

OPOWIADANIE

- Ja też dziękuję. Za rozmowę z szeryfem. – Andre przeczesał krótkie włosy szybkim ruchem zdrowej ręki. –

- Harry kupi wszystko, jeśli mu to tylko dobrze sprzedasz. Ale to łebski facet i potrafi dbać o miasto.

- Nie wątpię.

- Jest tam – Staruszek powoli pokiwał głową, patrząc gdzieś ponad dachem swojego domu.

- Dokładnie tam.

- Słucham? – Andre spojrział na niego. Bał się, że Hawkins oberwał za mocno.

- To, czego szukasz, synku. Ciężarówki, którymi zwozili sprzęt do modernizacji często były wojskowe. To nie była tylko kopalnia, ale nigdy nie próbowałem o nic pytać. Dobrze płacili, wierz mi.

- Wierzę i jeszcze raz dziękuję.

- To już koniec?

Andre spojrział pytająco na Hawkinsa. Widząc to, staruszek uśmiechnął się ponuro i dodał:

- Świętego spokoju, synku. Świętego spokoju, jakim cieszą się tylko małe dziury.

Nie doczekał się odpowiedzi. Andre skinął mu głową na pożegnanie i odszedł w stronę swojego samochodu z rękami schowanymi w kieszeniach wytartych dżinsów, wyraźnie kuśtykając.



W miejscowym szpitaliku dobrze się nim zajęli, dostał nawet porcję przeciwbólowych prochów. Rana nogi nie była na zbyt poważna, tylko obficie krwawiące draśnięcie. Gorzej z ręką. Ale nawet w tej sytuacji szukał lepszych stron – mógł przecież oberwać w prawą. Tak przynajmniej da radę względnie szybko opuścić Davenport. Posterunek czekał przecież na meldunek z akcji.

O wydarzeniach na farmie nie rozmawiali. Jess o nic nie pytała, dbała tylko, aby zmieniać opatrunki i karmiła go najlepszymi potrawami, jakby od tego zależało jego życie. Oboje wiedzieli, że Andre musi odejść. I to już niedługo, jak tylko się lepiej poczuje. I o tym też nie rozmawiali.

Dni płynęły powoli, pełne codziennych obowiązków. Wracał do zdrowia. Lato w pełni ustąpiło miejsca jesiennej aurze, wieczory szybciej przeganiały ostatnie promienie słońca. Było mu tu dobrze. Cholernie dobrze, czego zupełnie nie przewidział, zjawiając się w mieście parę tygodni temu. Zaczął się nawet zastanawiać, czy tam w sztabie, kiedy ujrzał mapę, nie powinien podjąć innej decyzji. Tak byłoby prościej. Zerknął w stronę Jessicy, siedzącej na fotelu i czytającej dziecięce wypracowania. Praca pochłonęła ją zupełnie, nieświadomie obgryzała końcówkę ołówka. Utopiona w obszernym, ciepłym swetrze, z kasztanowymi włosami niedbale zawiniętymi nad karkiem wyglądała tak spokojnie. Uśmiechnął się sam do siebie. Bo wiedział, że warto było wracać do Davenport. Choćby dla tej

chwili. Milcząc, dalej cieszył oczy jej widokiem, jakby próbując zagarnąć go na zapas.



- Przygotowałam ci trochę jedzenia na drogę. Pieczone mięso, nic specjalnego – rzuciła, wręczając mu zawiniątko. – Trochę kanapek, trochę drożdżowego placka z jabłkami...

- Dziękuję za wszystko, Jess. - Uśmiechnął się najcieplej jak potrafił

- Nie puściłabym cię bez zapasów – mówiła dość szybko, z nienaturalną wesołością.

- Jesteś cudowna.

- To gdzie teraz zmierzasz? – spytała.

- Muszę wrócić i dokończyć wszystkie sprawy, czekają na to. Sama wiesz...

- Nie wiem – zaśmiała się – ale niech ci będzie.

- Może to i lepiej – odparł z lekką zadumą, lecz szybko przywołał weselszy ton głosu. – Dbaj o siebie i pilnuj Stevena, to ciapa trochę.

- Andre!

- Tak, tak, wiem. Ale nie mogłem się powstrzymać.

- Jesteś nieznośny – prychnęła z udawanym oburzeniem.

- W końcu mnie doceniłaś.

Mrugnął porozumiewawczo. Roześmiali się oboje. Na pożegnanie objął ją mocno, długo

OPOWIADANIE

tuląc. Później odszedł, a ona odprowadziła go wzrokiem, chroniąc się przed deszczem pod dachem ganku. Obrócił się jeszcze, uśmiechnął, zasalutował i wszedł do samochodu.

Zamknęła za sobą drzwi. Przeszła przez nienagannie wysprzątany salon, mijając regały z książkami. Zabrała się za porządki, zwinęła pachnącą lawendą pościel z pokoju gościnnego, starła niewidoczny kurz z szafki przy łóżku. Jakby to była najważniejsza sprawa na świecie. Później ułożyła rzeczy w swojej szafie. Zatrzymała dłoń na niedokończonych białej sukni. Pogłaskała delikatną materię tkaniny, poprawiła koronki przy dekolcie. I wtedy rozpętała się burza, choć za oknem ciągle świeciły ostatnie promienie zachodzącego słońca. Łzy same popłynęły po policzku, Jess dygotała. Pielęgnowany do tej pory spokój pękł niczym mydlana bańka. Krzyczała, płakała, tłukła pięściami o szafę. Rozwalała poukładane rzeczy, jakby cały ten ból, jaki czuła, był ich winą.



Miasteczko zdążyło ochłonąć po ostatnich wydarzeniach. Szeryf dopilnował załatwienia do końca sprawy

związanej ze zbyt bliską obecnością gangerów. Zwiększono ilość patroli i wartowników u bram. Po pogrzebie starej Kate miejscowi wrócili do swoich rutynowych zajęć. Co prawda zawalenie kopalni zbiegło się w czasie z całym tym zamieszaniem, ale nie stanowiło długo tematu do ciekawych rozmów.

Owszem, sprawa była zagadkowa, ale szybko znaleziono odpowiednie wytłumaczenie. Nadgryziona zębem czasu konstrukcja



ustąpiła w końcu sile matki ziemi, która ostatecznie skryła w sobie to, co kiedyś ludzie próbowali jej wyrwać. Żałowano co prawda starego Hawkinsa, bo był z niego dobry człowiek. Ale kto mógł przewidzieć taką tragedię? Gdy odkryto jego nieobecność, zaczęły się bezskuteczne poszukiwania. Coraz częściej powtarzano, że chodził na spacer do kopalni. Taka tragedia – musiał mieć pecha i trafić akurat na zawał ziemi. W końcu wyprawiono mu pogrzeb, zasypując pustą trumnę ziemią przyniesioną z wyrobiska. Sentymentalny człowiek, kopalnia była całym jego życiem i to ona je mu odebrała – mówili ludzie. A potem przestali rozmawiać i o tym. Zbliżały się jesienne obsiewy i Davenportczyków czekało sporo pracy.



Pukanie wyrwało go z półsnu. Ból w ramieniu ciągle mu doskwierał, ale z nogą było już zdecydowanie lepiej. Nie spodziewał się żadnych gości. Nie o tej godzinie, nie w tym zajeździe. Podszedł do drzwi, w zdrowej ręce trzymając pistolet.

- Kto tam?
- Otwórz.

OPOWIADANIE

Usłyszał w odpowiedzi delikatny głos. Zdębiał, lecz wykonał prośbę, nie chowając broni. Jess stała w bladym świetle korytarza. Kasztanowe włosy delikatnie opadały jej na ramiona skryte pod starą, dżinsową kurtką. W rękę trzymała plecak. Andre był tak oszołomiony, że dopiero spojrzenie dziewczyny uzmysłowiło mu, że ciągle mierzy do niej z pistoletu. Cofnął się w głąb pokoju, wpuszczając ją do środka i odłożył broń.

- Co ty tu robisz?!

- Już raz pozwoliłam ci odejść. I wtedy obiecałam sobie, że jeśli jeszcze kiedyś się spotkamy, to nie popełnię ponownie takiego błędu.

Uśmiechnęła się lekko, kładąc plecak na podłodze

- Boże, Jess... Co ty mówisz? Jak tu dotarłaś? – wyrzucał z siebie kolejne pytania, nie mogąc się opanować. – Muszę cię odwieźć z powrotem. Steven się pewnie martwi. Boże, coś ty zrobiła? Zdurniałaś?! To niebezpieczne samej opuszczać miasto...

Dalej się do niego uśmiechała, mierząc go zielonym spojrzeniem spod kaskady czarnych rzęs. Nie przerwała potoku pytań, przetykane go wybuchami złości na jej głupotę i samotną eskapadę.

- Masz zamiar coś powiedzieć?! – wykrzyczał w końcu.

- Już powiedziałam wszystko, co było ważne - odrzekła spokojnie.

Zamilkł, mierząc się z jej spojrzeniem. Już dawno nie widział w tych oczach tyle zdecydowania i determinacji.

- Ty nie żartujesz, prawda – bardziej stwierdził, niż zapytał.

Pokiwała twierdząco głową. Miał ochotę ją za to zadusić. Uściskać i zadusić jednocześnie. Usiadł na łóżku, jedynym miejscu do siedzenia w tym komfortowym pokoju gościnnego zajazdu. Objął głowę rękami i powoli składał myśli.

- Jessico – odezwał się po dłuższej chwili milczenia. – Musisz wrócić do Davenport. Odstawię cię z rana.

- Chyba nie masz tam już nic do załatwienia.

- Ja nie, ale przypomnę, że ty tak. Masz tam swoje życie...

- Skoro ty nie wracasz, to ja również – rzekła stanowczo. – Jesteś jeszcze ranny i ktoś musi się tobą opiekować.

Zaśmiał się. Głośno, ironicznie, kiwając głową z niedowierzaniem.

- Zdurniałaś do reszty?

- Jeśli tak wolisz na to patrzeć.

Mógł próbować się z nią kłócić, mógł nawet siłą wsadzić ją do samochodu i odstawić do domu. Dobrze też wiedział, że wystarczyło znowu w umiejętny sposób ją zranić, uderzyć w jakiś czuły punkt i zyskać przewagę. Lecz tym razem nie chciał kończyć tego w taki sposób. Nie po tym, co udało mu się odzyskać po

latach. I nie po tym, czego przez te wszystkie lata żałował.

- Jess! Nie możesz ze mną nigdzie jechać! Tam nie jest bezpiecznie. Musisz wrócić do swojej szkoły, do swoich spraw, do Stevena...

- Tak się składa... – weszła mu w zdanie, nachylając się ku niemu – że wszystkie ważne dla mnie sprawy są tutaj. I nie zamierzam nigdzie wracać. Zresztą, Posterunek też pewnie potrzebuje nauczycielek.

- Zdurniałaś – szepnął, sięgając ustami jej ust. – Zdurniałaś...



Jess leżała, wtulona w niego. Pieścił delikatnie jej ciało, całował przymknięte powieki, wodził palcem, rysując linię od czoła przez nos, aż do miękkich ust. Zawędrował po smukłej szyi do krągłych piersi, znacząc pocałunkiem każde miejsce wyrysowanej palcem trasy. Drżała przy każdym pocałunku, a jej oddech znów przyspieszył.

Z szafki nocnej, uważnym spojrzeniem czarnych plastikowych oczu, przyglądał się im mały słonik z wytartego, zielonego pluszu. Jakby zadowolony z tego, że w końcu przyniósł tej dwójce obiecane szczęście.

NAUCZ SIĘ GRAĆ W TACTICS!

W każdy poniedziałek o godzinie 15.00 pokaz w sklepie Faber i Faber w Warszawie

W każdy wtorek introgaming w sklepie Planszóweczka we Wrocławiu.

Również w każdy wtorek o 17.00 pokazy NST w ramach wieczoru postapo organizowanego przez STGW Rubikon w sklepie Fenix w Szczecinie.

W środy pokazy w sklepach:
Bard Poznań (16.00 – 18.00),
Bard Katowice (16.00 – 18.00)
Bard Wrocław (15.00 – 18.00),
Sklep Graal Centrum Hanlowe Ken Center (cały dzień na życzenie)

W czwartki w godzinach 16.00-19.00 pokazy w sklepie Gnom (Bielsko Biała)

1 grudnia o godzinie 12.00 pokaz w sklepie Gamekeeper w Rzeszowie

SZCZEGÓŁY JAK ZAWSZE W KALENDARIUM SERWISU NSTACTICS.COM

POKONAJ PRZECIWNIKÓW!

8 grudnia turniej Ligi Śląskiej w Katowicach (sklep Bard, ul. Kościuszki 8). Godz. 10:30. Format: 1000 pkt.

15 grudnia turniej w Rzeszowie (sklep Gamekeeper, ul. Krzyżanowskiego 6B). Godz. 11.00, limit: 800 pkt, wpisowe 5 zł.

NOWE MODELE

W tym miesiącu fani Borgo doczekali się wreszcie dwóch kolejnych wzorów najmocniejszej jednostki w ich Frakcji – Cyborgów. Pan i Pani Cyborg zbierają bardzo pozytywne opinie gdzie tylko się pojawiają. Tymczasem w grudniu czeka nas kolejna premiera: w sprzedaży pojawi się kolejny z konkursowych bohaterów – Łowca. Figurkę żywiczną już teraz można podziwiać w serwisie nstactics.com.

NEUROSHIMA
TACTICS



Malowanie: Adrian Tyrakowski

NEUROSHIMA
TACTICS



Malowanie: Adrian Tyrakowski

TU ZNAJDZIESZ NEUROSHIME TACTICS

REBEL CENTRUM GIER

Woj: pomorskie, Adres:
ul. Matejki 6 80-232 Gdańsk
sklep@rebel.pl
www.rebel.pl

BARD KATOWICE

Woj: slaskie, Adres:
ul. Kosciuszki 8
40-049 Katowice
sklep.katowice@bard.pl
tel. 032 257-18-17
<http://www.bard.pl/63,74,sklep,sklepy-firmowe,katowice.htm>

BARD WROCLAW

Woj: dolnoslaskie, Adres:
ul. Szewska 31
50-139 Wrocław
(071) 341-74-72
sklep.wroclaw@bard.pl
<http://www.bard.pl/63,122,sklep,sklepy-firmowe,wroclaw.htm>

GNOM

Woj: slaskie, Adres:
ul. Szkolna 15
43-300 Bielsko-Biała
sklep.gnom@gmail.com
(33)8213432
<http://gnom.sklep.pl/>

STRATEGIA CENTRUM GIER

Woj: lodzkie, Adres:
C.H. Retkinia
ul. Maratońska 24/32
lokal 42, Hala 2
94-102 Łódź
tel. : +48 796 595 539
GG: 11999862
e-mail: strategiacg@o2.pl
www.strategiacg.pl
Godziny otwarcia:
pon. - piątek: 10:00 - 18:00
sobota: 10:00 - 15:00

HOBBIT

Woj: malopolskie, Adres:
ul. Jagiellońska 50 a,
33-300 Nowy Sącz
Godziny otwarcia:
Poniedziałek - Piątek: od godz. 11.00 do 17.00, a w soboty do oporu ;)

BARD KRAKÓW

Woj: malopolskie, Adres:
ul. Batorego 20,
35-135 Kraków
tel. (012) 632-07-35
e-mail: Bard-Kraków
godz. otwarcia: Poniedziałek - Piątek od 10:00 do 18:00,
Soboty od 10:00 do 15:00

GAMEKEEPER

Woj: podkarpackie, Adres:
Adres:
ul. Krzyżanowskiego 6 B, 35-329 Rzeszów
Telefon:
17 8586060, kom: +48 692 629 258
Email:
dom@planszowy.pl
[www: http://gamekeeper-sklep.blogspot.com/](http://www.gamekeeper-sklep.blogspot.com/)

MORGAD

Woj: malopolskie, Adres:
Zawoja 1490
34-222 Zawoja
e-mail: sklep@morgad.pl
tel. 661-445-835
www.morgad.pl

GRAAL BLUE CITY

Woj: mazowieckie, Adres:
Al. Jerozolimskie 179 paw. 57
02-222 Warszawa
Tel: (0-22) 311-76-27
email: bluecity@graal.waw.pl
Godziny pracy: Pon-Sob 10-22, Nie 10-20
<http://www.sklep-graal.pl/>

KSIĘGARNIA FABER I FABER

Woj: mazowieckie, Adres:
ul. Puławska 11
02-515 Warszawa
Czynne:
pon-pt: 9.00 - 19.00
sob: 10.00 - 14.00
tel/fax: 22 849 1265
mail: info@warfaber.pl
<http://www.warfaber.pl/>

BARD POZNAŃ

Woj: wielkopolskie, Adres:
Adres:
Święty Marcin 41
61-001 Poznań
Tel. (61) 853 82 77
<http://www.bard.pl/47,51,sklep,impresy-poznan.htm>

FENIX

Woj: zachodniopomorskie, Adres:
Godziny otwarcia:
Pon: 13.00 - 20.00
Śr - Pt: 13.00 - 20.00
Sb - Niedz: 11.00 - 18.00
<http://www.sklepfenix.pl/>

**GRAAL CENTRUM
HANDLOWE KEN CENTER**

ul. Ciszewskiego 15
02-777 Warszawa
Godziny otwarcia:
Pon-pt od 10:00 do 21:00
Sb od 10:00 do 21:00
Nd od 10:00 do 20:00
tel: (22) 208-90-90

**ZIEŁONE WZGÓRZA KSIĘGARNIA
I CENTRUM GIER**

Głogów, ul. Kazimierza Sprawiedliwego 4
(w galerii Intermarche)
kom. 78 4498775,
email: sklep@gry.home.pl
czynne: poniedziałek-piątek 10.00-18.00
sobota 10.00-14.00
<http://www.gry.home.pl/>

SKLEPY INTERNETOWE:

<http://dungeonquest.shoper.pl/>
<http://targowo.istore.pl>
<http://www.terazgry.pl>
<http://www.sklep-onyks.pl/>
<http://replikator.pl>
www.mgla.pl
www.morgad.pl

RAPORT Z BITWY

SZEREGOWY
ŚMIERDZIEL

TEKST: MARCIN KARBOWSKI, RAFAŁ SZYMA
ZDJĘCIA: MARCIN KARBOWSKI

A dzień tak pięknie się zaczął. Harry wyspał się, wypróżnił bez większych problemów, zjadł porządne śniadanie złożone z przedwojennej konserwy, paru suszonych śliwek i odrobiny samogonu własnej produkcji, przeczytał poranną prasę (jakiś facio, którego nazywano "gubernatorem" przeleciał w hotelu prostytutkę i z jakiegoś powodu wszyscy musieli o tym wiedzieć), a następnie w znakomitym humorze wyruszył na poszukiwanie gambli. Mniej więcej wtedy wszystko się zesrało.

Facet, który teraz celował mu w twarz z karabinu niewątpliwie był żołnierzem posterunku, ale aparycją przypominał bardziej Hegemończyka. Miał ciemną karnację, kruczoczarne włosy i paskudne ślady po ospie albo innym choróbku. Pod jego spojrzeniem szczur niemal czuł jak kurczą mu się jaja. W zamontowanej na karabinie lunecie widział swoją przerażoną twarz.

Potrzebujemy przewodnika, śmierdzielu – wycedził snajper.

Oczywiście, – wysapał Harry – dokąd?

Do dystryktu mutantów.

Ale... tam jest bardzo niebezpiecznie... nawet nocą nie...

I właśnie dlatego śmieciu – przerwał mu ospowaty – pójdziesz przodem.

W tym numerze mamy dla was wyjątkowo ciekawy raport. Po pierwsze prezentujemy aż dwie nowe jednostki – Skopera oraz nowe wzory Cyborgów. Po drugie bitwa ma format 1250 pkt – to największa potyczka rozegrana do tej pory na łamach Gwiezdnego Pirata. Dowodzenie objęli: Multidej (Borgo) i Joker (Posterunek).

SILY POSTERUNKU!

Szturmowcy (4) – 560

Zwiadowcy (2) – 240

Luneta – 170

Kapitan Berg - 150

Skoper – 35

Szczur - 30

Razem: 1185

Uzbrojenie: Szturmowców wyposażylem w gogle IR, liny oraz medykamenty. Kapitan Berg dostał drugą bombę, drugi nóż i Betę.

SILY BORGÓW

Cyborgi (4) – 600

Szpony (4) - 320

Mesmeryta - 130

Beton - 135

Kurier - 20

Razem: 1205

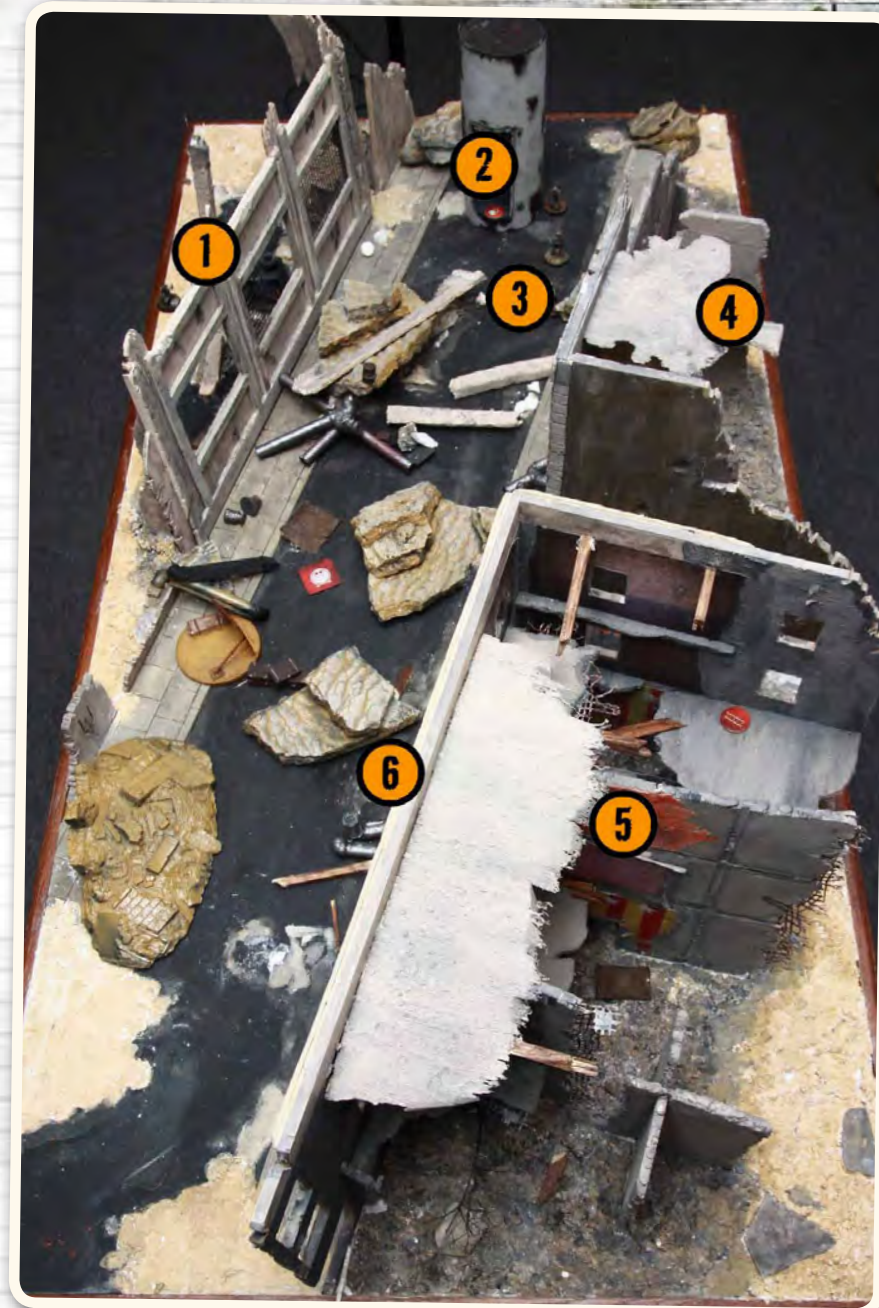
Uzbrojenie: Na wyposażenie trafiły dwa granaty dymne, koktajl Mołotowa, zwykły granat i jedna bomba. Do tego szpony dorobiły się kanibalizmu, a w miejscu idealnym dla Lunety stanęła pułapka.

1. Zwiadowcy.
2. Luneta i Szczur (za wieżą)
3. Szturmowcy (rozciągnięci od wieży do wejścia do budynku)
4. Skoper i Berg (w budynku)
5. Główne siły Borgo
6. Beton i Nitro (w wejściu do budynku)

GAMBLE, LOKACJE I ROZSTAWIENIE

POSTERUNEK

Graliśmy sporymi siłami na stosunkowo niewielkiej makiemie. W takiej sytuacji 3 gamble leżące na stole były zaledwie dodatkiem, a kluczem do zwycięstwa miało być zabijanie przeciwników. Najbardziej obawiałem się tego, że w starciu z cyborgami skończy mi się amunicja. Ponieważ w wyniku losowania ustaliliśmy że to ja wystawiam dodatkową lokację, postanowiłem umieścić na makiemie dwa punkty rezerw – po jednym po każdej stronie stołu. Praktycznie oddawałem przeciwnikowi za darmo 60 pkt, ale w tej skali było to niewiele, a możliwość odzyskiwania amunicji mogła się okazać bezcenna. Jedyne gamble jaki mi przypadł wystawiłem na środku ulicy, w możliwie widocznym miejscu. Beczkę umieściłem przy kanałach.



Makieta składała się z zawalonej gruzem ulicy, dwóch sporych budynków po jednej stronie i niewielkiego pasa ziemi po prawej. Pasa ziemi był oddzielony od ulicy wysokim murem, więc można nim było pokonać spory odcinek pozostając niezauważonym. U wylotu muru leżała skrzynka, a kawałek dalej na ulicy – wystawiony przede mną gabel. Pokonanie tego dystansu, zdobycie sprzętu i otoczenie wroga miało być zadaniem dla zwiadowców.

Lunetę wystawiłem w pobliżu wieży, która idealnie nadawała się dla snajpera. Towarzyszył mu Szczur, który miał ruszyć po tego samego gabela co zwiadowcy (tak na wszelki wypadek). Skopera i Berga wystawiłem po drugiej stronie, w budynku. Szturmowców rozciągnąłem w linię, od środka strefy rozstawienia, gdzie znajdował się Luneta, aż po wejście do budynku, gdzie czaili się Kapitan i Skoper.

BORGO

Mój pomysł na bitwę był taki, by nie dać Posterunkowi nazbijać punktów na jednostkach, konsekwentnie trzymając się zamkniętych przestrzeni (a więc jakiejś 1/4 stołu), a jedno-

cześnie zebrać te dwa gable, które sam sobie w tej przestrzeni ustawiłem.

Aby ułatwić sobie to zadanie na środku stołu wystawiłem Kanały, które miały mi ułatwić dotarcie do jednego z gambli i zajęcie znakomitej pozycji jednym z cyborgów.

Do bitwy ruszyła ekipa złożona z Betona, czterech Cyborgów (w tym Nitro), czterech Szponów oraz Kuriera i Mesmeryty. Z nich wszystkich jedynie Beton i Nitro wystawieni zostali tak, by zerkać na pole bitwy i szukać okazji do reakcji. Całą resztę skupiłem w budynku.

Ze względu na różnicę w punktach armii, początkowy rezultat wynosił 20:0 dla Posterunku.

Zaczynamy!

RUNDA 1 (POSTERUNEK)

Mutanci byli blisko, Harry był tego pewien. Nie widział ich, ale nie przeżyłby tyle w tej okolicy, gdyby nie wykształcił czegoś na kształt szóstego zmysłu. Teraz ten zmysł podpowiadał mu, że już od dłuższego czasu są obserwowani.

Na oddział Posterunku poza snajperem składało się czterech facetów w bojowych pancerzach, dwóch lekko uzbrojonych zwiadowców, którzy co chwilę znikali między budynkami, jakiś facet w długim płaszczu, wciąż gapiący się w ekran trzymanego w rękę urządzenia oraz dowódca, do którego wszyscy zwracali się

“Kapitanie”. Ten ostatni wydawał się szczerowi najporządniejszy z nich wszystkich. Chwilę później przekonał się, jak bardzo się mylił.

Dotarli właśnie do niewielkiej wieży, której przeznaczenia przed wojną Harry mógł się jedynie domyślać.

Świetne miejsce dla snajpera, Kapitanie – powiedział ospowaty.

Owszem, na miejscu mutków zostawiłbym tam jakąś niespodziankę – odparł dowódca. - Trzeba to sprawdzić. Szeregowy śmierdziel, przeprowadzicie rekonesans!

Dopiero po chwili Harry zdał sobie sprawę, że kapitan mówił do niego.

1. Główne siły Borgo
2. Kanały
3. Punkt Rezerw
4. Berg i Skoper
5. Gabel 1
6. Gabel 2



Sz... Szeregowy? - zapytał blednąc.

Tak jest! Jesteśmy w stanie wojny i potrzebujemy każdego człowieka, a wy z tego co widzcie, czy też raczej "czujcie", jesteście jednocześnie bronią biologiczną. Witamy w ostatniej armii ludzkości. A teraz zapierdalaj na górę, albo wleczysz tam na kopach!

W wieży, którą sobie upatrzyłem, Multi umieścił jedną ze swoich pułapek. Kiedy już drużynowy saper Harry uporał się z jej "rozbrojeniem", mogłem spokojnie wejść na piętro Lunetą. Wcześniej przekazałem mu jeszcze medykamenty i 3 naboje od jednego ze Szturmowców. Na górze Szczur odebrał medykamenty i wyleczył się, a Luneta przycelowała w pobliże Betona.

Tymczasem zwiadowcy niezauważeni przez nikogo pokonali 9 cali i zatrzymali się tuż przy skrzynce. Jeden ze szturmowców zajął Punkt Rezerw, drugi wszedł na jedną z zalegających na ulicy kup gruzu i również przycelował w pobliże Betona. Pozostali przemieścili się do przodu, zdobywając sporo terenu. To samo zrobili Berg i Skoper. Ostatecznie główne siły skupiły się w pobliżu Punktu rezerw, celując w miejsca skąd mógł nadejść przeciwnik. Naj-

bardziej wysuniętą i niebezpieczną pozycję zajął Berg, celując w beczkę stojącą na Kanałach.

Na koniec postanowiłem spróbować szczęścia i ustrzelić czającego się na ulicy Betona. Lunecie nie wyszedł test Percepcji, ale szturmowcowi już tak. Niestety, pomimo że jeden z pocisków trafił mutanta, ten wyszedł z tego bez szwanku dzięki pancerzowi.

Wynik: Posterunek 20 – Borgo 0.

RUNDA 2 (BORGO)

Wszystko zaczęło się na długo przed bitwą, gdy w lśniącym blaskiem diod injektorium Beton wykladał Nitro swój plan: - Dzieciaki zostają w budynku, kapujesz? Będą siedzieć i żaden nie wystawi nosa. Choćby skały srały, a z nieba lał się atomowy napalm – nikt nie zrobi nawet kroku poza tę ruderę. Nikt, oprócz mnie i ciebie. Ja biorę na siebie flankę, żeby żaden mięczak nie zaglądał nam w okno przez celownik karabinu. Ty...

Ty ruszysz do przodu. Przejdziesz kanałami i szybem wentylacyjnym na

piętro, zgarniesz podzespoły i zaszadysz się na górze. Będziesz sama, bez żadnej pomocy, aż do samego końca. Masz tam siedzieć i polować na ludzkie mięso. I przetrwać. Po wszystkim chcę cię zobaczyć żywą, zrozumiano?

Nitro, której twarz zszywała właśnie jedna z licznych igieł iniektora, nie mogła odpowiedzieć. Z sapnięciem siłowników podniosła cybernetyczną dłoń i wystawiła do góry kciuk. Beton poklepał cyborga po ramieniu i ruszył do hataśliwej hordy czekającej na zewnątrz.



W swojej rundzie mięczaki gramoliły się powoli po gruzowisku, pokrzykując swoje rozkazy... Nie zauważyłby ich tylko mutant z kośćmi zamiast oczu. Beton, zerkając z niepokojem na Nitro, przesunął się dalej od budynku, by znaleźć kryjówkę ze zwaliskiem betonu. Momentalnie zwrócił na siebie uwagę snajperów, ale o to chodziło. Im więcej z nich skoncentruje się na nim, tym większa szansa oddziałów w budynku. Tymczasem Nitro popędziła jak łowca na widok celu – od okna do okna, moment przy skrzynce, gdzie czekały leki, kolejny skok mimo świszczących

nad głową kul – by wreszcie dopaść wylotu kanałów.

Wszystkie Punkty Reakcji wykorzystałem na Akcje Betona i Nitro. Przejmując skrzynię z medykamentami i zajmując lokację, zgarnąłem nawet dwa dodatkowe! Nitro wykonała łącznie więcej Akcji, niż byłaby w stanie zrobić w czasie swojej tury aktywnej. Początek niemal idealny.

Nitro robiła, co do niej należało. Bieg kanałami do wylotu szybu wentylacyjnego, dalej mozolna wspinaczka, by wreszcie pojawić się wysoko ponad polem bitwy, tuż przy kontenerze z podzespołami. Od teraz zdana była tylko na siebie...

Tymczasem w ruderze prawdziwy chaos. Część szponów rzuciła się do przodu, pędząc w stronę, skąd wiatr przywiewał zapach ludzkiego mięsa. Tylko jeden, Zły Gnat, zajął do sali, gdzie pod siatką maskującą leżał arsenał wroga. Zamiast popędzić za resztą, oddał się radosnej destrukcji. Jak się później okazało, uratowało mu to życie... Zaraz za Szponami ciągnęły cyborgi. Zostały oczywiście w tyle, ale przecież o to chodziło. Za to Lilly „Macka”, kurierka na usługach Betona, wgramoliła się na piętro. Miała tam upatrzony ką-

RUNDA 3 (POSTERUNEK)

cik, z którego wiele widać. Podążył za nią – nie wiedzieć czemu – Mesmer. Z tymi psycholami nigdy nie wiadomo, co jest grane...

Z zewnątrz dochodziły coraz donośniejsze wystrzały. To Beton zabawiał się w kaczkę na strzelnicy. Może gruz dawał dobrą osłonę, a może patałachy-żołnierzyki strze-

lali jak leszcze, w każdym razie żaden kaczkę nie ustrzelił i nie wygrał pluszowego misia.

Cyborgiem użyłem Lokacji Kanały i podniosłem gambel znajdujący się u ich wylotu, na drugim piętrze budynku. Szpon splądrował Punkt Rezerw, podczas gdy reszta przesunęła się maksymalnie w stronę

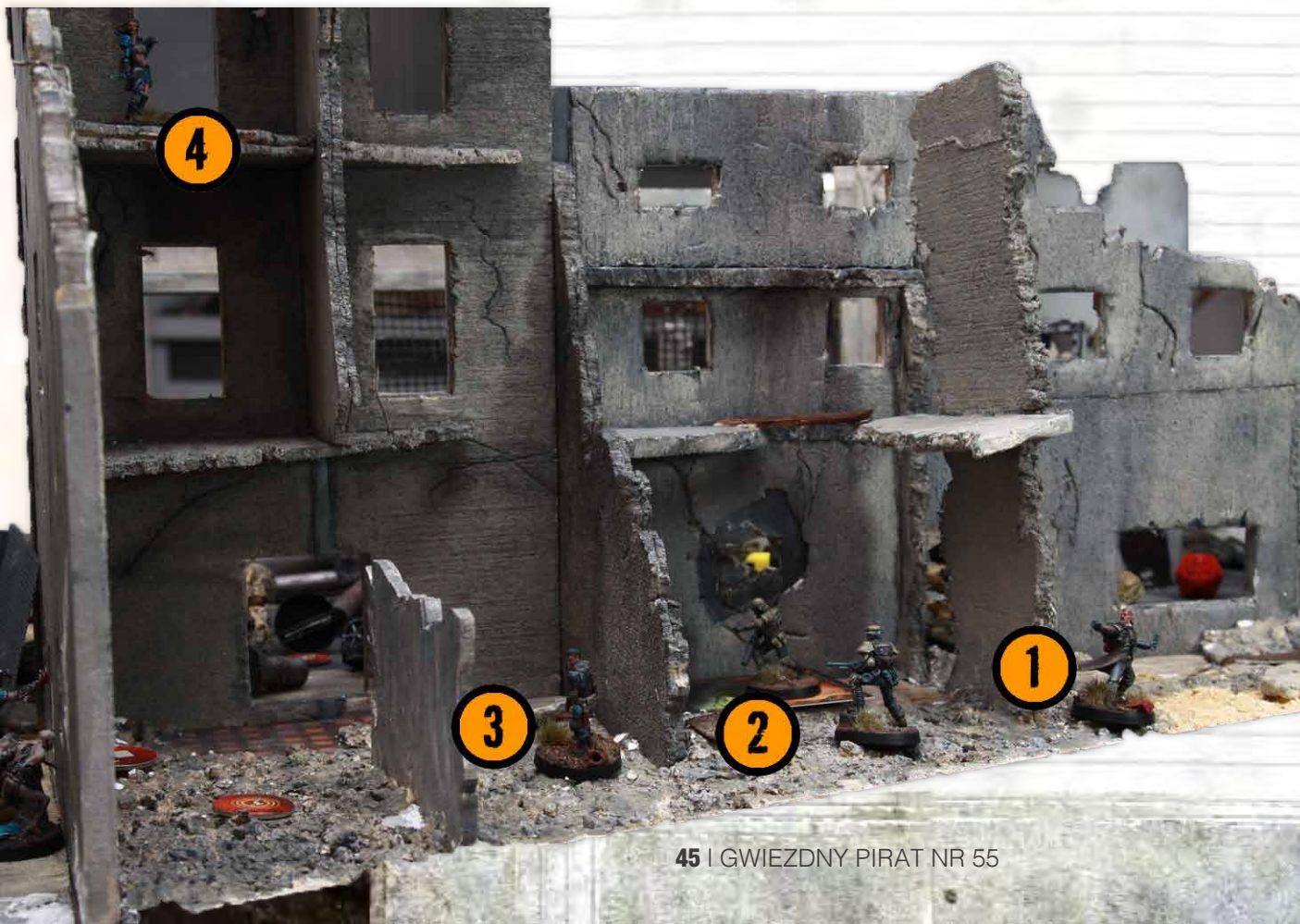
wroga. Jedyne Kurier i Mesmer. Jedyne znaleźli się na piętrze. Kurier – by zająć miejsce, z którego przy planowanym miejscu starcia będzie akurat 6 cali do wszystkich kluczowych jednostek, w tym do cyborżycy na piętrze. Mesmer, by wesprzeć Betona przy ewentualnym ataku z flanki.

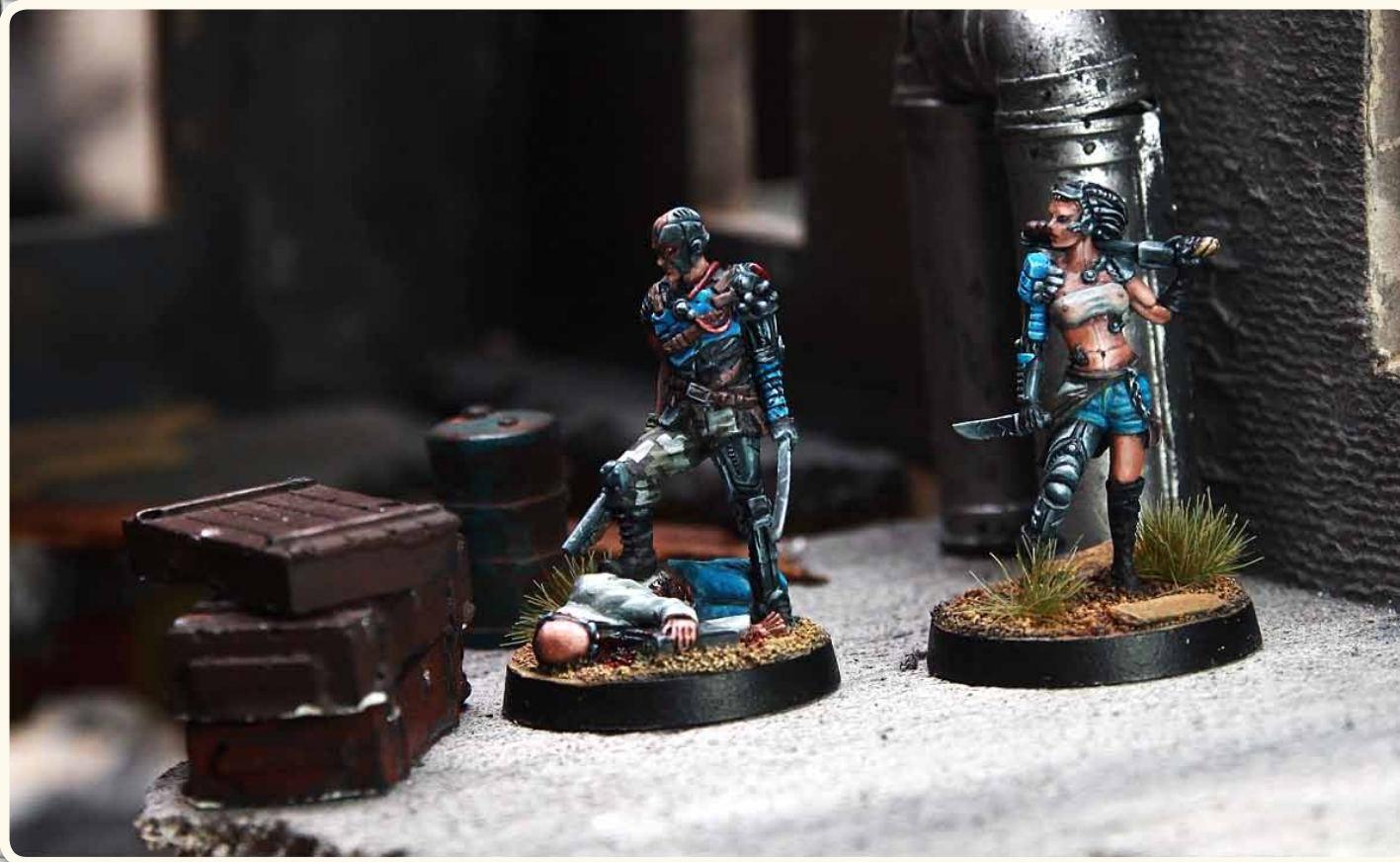
Wynik: Posterunek 20 – Borgo 160

Harry utykając skradał się wprost na odzianego w pancerz i uzbrojonego po zęby mutantą. Poranna lektura gazety wydawała mu się wspomnieniem odległym o całe lata. Był coraz bliżej skrzynki, dzięki której miał spłacić swój "dług" wobec posterunku.

Kiedy po wejściu na piętro wieży w jego stronę wystrzeliły ostrza pułapki, myślał że już po nim. Próbował odskoczyć, ale uratował go przede wszystkim przerdzewiały mechanizm urządzenia. Nie zginął, choć jedno z ostrz boleśnie rozcięło mu nogę. Z wraskiem padł na ziemię, chwytając się za udo. Chwilę później z włazu w podłodze wyłonił się snajper.

1. Skoper
2. Szturmowcy w Punkcie Rezerw
3. Berg
4. Nitro
5. Szpony





Stul ryj staruchu, bo ściągniesz nam na głowę wszystkie mutasy w promieniu dziesięciu mil.

Umieram! Pomóż mi! Zaraz się wykrawię! - jęczał Harry

Zamknij mordę powiedziałem! - syknął posterunkowiec - Nie dotkną-

bym cię nawet w ciężkim kombinezonie antyskażeniowym.

Chwilę pogrzebał po kieszeniach, po czym rzucił Harremu niewielkie zawiniątko.

W środku jest bandaż i dwie piguły. Opatrz ranę, połknij i będziesz jak nowy

Dziękuję – jęknął Szczur, chwytając pakunek.

Ależ nie ma za co, szeregowy – snajper uśmiechnął się jadownicie. - A teraz, kiedy już armia zadbała o was, czas odwdziżyć się tym samym. Widzisz tę metalową skrzyn-

kę w obok przewróconej kraty? Pójdiesz tam i ją przyniesiesz.

Szczur spojrzał we wskazanym kierunku i wtedy go zobaczył. Mutant mierzył niemal dwa metry, miał chorobliwie śniadą skórę, ale w jego posturze nie było nic chorobliwego. Potężne mięśnie ramion i nóg opinał ciężki pancerz, a oczy głęboko osadzone w pozbawionej włosów głowie uważnie lustrowały okolice. Jedną ręką wymachiwał toporem, którego Harry nie byłby zapewne w stanie nawet podnieść z ziemi, a zza pleców wystawała mu kolba potężnej strzelby.

Ale... - wyjąkał – tam jest... co jeśli...

Nie przejmujcie się, szeregowy śmierdziel, - snajper wyszczerzył się jeszcze bardziej. - będziemy was osłaniać.

Jako że jedyną rzeczą, jaką Luneta mógł robić na swojej obecnej pozycji, było nękanie Bizona, któremu za chwilę i tak mieli dostarczyć rozrywki zwiadowcy, postanowiłem opuścić wieżę i ruszyć snajperem do przodu. Towarzyszył mu Szczur, skradający się w stronę Gambła. Wcześniej jeden ze Szturmowców oczyścił im przedpole, niszcząc beczkę krótką serią z karabinu.

Po drugiej stronie muru zwiadowcy otworzyli skrzynkę, a ich oczom ukazał się nowiutki egzemplarz Pogromcy. Po szybkim skonfigurowaniu broni pod kątem zabijania Cyborgów, oddział wyłonił się zza muru. Zwiadowca puścił długą serię w Betona, a jego towarzyszką przycelowała w mutanta na wypadek, gdyby pierwsza salwa nie odniosła zamierzonego skutku. Niestety, tak się właśnie stało – wszystkie pociski chybiły. Na szczęście ogień, którym odpowiedział mutant również okazał się niecelny. Powtarzamy manewr – zwiadowczyni strzela, zwiadowca celuje. Beton, który się kulom nie kłaniał, ponownie odpowiedział ogniem, ale jeden z pocisków z PM-ki dosięgł go wcześniej, zadając ranę. Dopiero to otrzeźwiło mutant, który w reakcji na trzecią serię postanowił się ukryć. Udało mu się to bez problemu, przede wszystkim dlatego, że pistolet maszynowy zwiadowcy w tym kluczowym momencie postanowił się zaciąć.

Na drugim skrzydle Szpony były już bardzo blisko, a na drugim piętrze budynku pojawił się jeden z cyborgów. Mimo, iż był ubrany w kozaczki i mini spódniczkę, postanowiłem go nie lekceważyć. Kapitan Berg zaczął od zaaplikowania sobie stymulan-

tów. Następnie, korzystając z faktu, że nagły powiew wiatru otworzył drzwi, za którymi znajdowały się Kanały, cisnął bombę dokładnie pomiędzy ukrywające się za ścianami Szpony. Dwie bestie padły na miejscu, trzecia zdołała przetrwać, obrywając tylko jedną ranę. Czas na cyborżycę na pięterku. Dru-

ga bomba poszybowała w górę, niestety chybiając o dobre 4 cale. Znowu pech. Jak się potem okazało, ten kiepski rzut miał spory wpływ na dalszy przebieg bitwy.

Skoper podkraść się bliżej, stając obok Berga i ubezpieczając drzwi. Szturmowcy uzupełnili amunicję i również przemieścili się do przo-

du. Jeden z nich został na ulicy na wypadek, gdyby mutantom strzeliło jednak go głowy wylazić przez okna ich budynku. Pozostali ubezpieczyli teren celując w newralgiczne punkty.

Wynik: Posterunek 180 – Borgo 160



RUNDA 4 (BORGÓ)

Mięczaki podeszły całkiem blisko. Musieli srać ze strachu, bo szli kupkami, pokrzykując i rozglądając się. Na to czekała Nitro. Wychyliła się tylko ociupinkę, by rzucić granatem w najbliższą z grup. To mogły być trzy-cztery trupy... lecz granat koziołkował i wtoczył się za ścianę. Huk kazał się przybłędom nieco rozproszyć, ale ciągle pozostawali zwartym celem. Tu trzeba było czegoś mocniejszego...

Tuż obok głowy Nitro zaczepiła się kotwiczka z liną i kołowrotkiem. Po chwili skrzywienia znalazła się przy niej poręczna paczuszka. Dwie tuby, kable, zapalnik... Macka nie próżnowała! Nitro momentalnie rzuciła bombę tam, gdzie stali wrogowie, odczekała chwilę i uruchomiła zapalnik. Trzeci wstrząs targnął ruinami, w niebo wzbil się słup dymu. Sądząc po wrzaskach na dole, paru mięczaków oberwało. Ciągle jednak nikt nie zaczął gryźć gleby. Nie tak miało być!

W tym czasie Zły Gnat i Ernest – dwa ocalałe z ataku bombowego szpony podskoczyły w stronę drugiej skrzynki z podzespołami. Od



jednostek wroga dzieliła ich dosłownie jedna ściana, zapach ludzkiego mięsa przewiercał im nozdrza. Jednak bolesne treningi pod wodzą Betona nie poszły na marne. Nie szarżować. Przyczaić się. Czekać na okazję. Pamiętać o gamblach. No właśnie – skrzynka leżała na wyciągnięcie ręki...

Na flance Beton wciąż stoi twardo, pomimo dziur w pancerzu... i w ciele. I tylko Mesmeryta błąka się jak potrzaskany – gdy tylko stwierdził, że z piętra jednak gówno widać, zaczął złazić z powrotem na dół.

Nitro rzuca granatem – chybia. Kurier dostarcza bombę – tym razem

pomimo chybienia, pocisk upada na tyle blisko wroga, by objąć łącznie cztery jednostki. Po detonacji trzy z nich zostają ranne (czwarta okazuje się hologramem Skopera). Cyborgi stają w przejściu między budynkami.

Wynik: Posterunek 180 – Borgo 160

RUNDA 5 (POSTERUNEK)

Harry był zaledwie dwa metry od skrzynki, gdy zaczął płonąć. Nie miał pojęcia co się stało, jedyne

co widział to swoje palące się łachy, a jedyne co czuł to potworny ból przypiekanej skóry na lewym ramieniu. Wrzasnął i odruchowo rzucił się w tył, zrywając płonący rękaw. Upadł tuż przy gruzowisku dogaszając resztki ognia i przez chwilę z przerażeniem obserwował jak powiększająca się kałuża płomieni obejmuje również skrzynkę. Przez wirujące od gorąca powietrze majaczyła sylwetka wielkiego mutanta. Nagle poczuł chłód lufy na potylicy.

Naprzód szeregowy, ku chwale ludzkości – warknął snajper.

Ale... moje ramię... ja już nie mogę... chyba popuściłem w gacie... - Szczur odwrócił się w stronę posterunkowca z błagalnym spojrzeniem.

Serio? Nie poczułbym różnicy nawet gdybyś się zesrał. Ruszaj dupę śmierdzielu.

Ale oni na pewno mnie widzieli... będą strzelać...

Oni może cię nie trafią, ja na pewno – syknął posterunkowiec, niemal wybijając mu oko lufą karabinu

Szczur zaskamlał i zasłaniając twarz zdrową ręką rzucił się przez płomień.

Zwiadowcy kontynuowali natarcie na swoim skrzydle. Kolejny celny strzał ponownie został zatrzymany przez pancernik Betona. Po odblokowaniu broni i przycelowaniu zwiadowca wypuścił w mutanta ostatni pocisk, chybiając po raz kolejny. W międzyczasie jego partnerka podeszła bliżej i wypaliła z Pogromcy w jednego z Cyborgów. Znowu pudło. Póki co średnia rzutów dla tego oddziału wynosiła chyba około 14.

Szczur podszedł na zaledwie 2 cale od gambla. Luneta przemieścił się do przodu, w ostatniej akcji strzelając do Szpona. Bestia znajdowała się w dymie ale odległość była niewielka, a Luneta miał jeszcze sporo amunicji, więc postanowiłem zaryzykować. Niestety, strzał był niecelny, a w dodatku szpon nic sobie nie robiąc ze śmigających mu nad głową pocisków podniósł w reakcji Gambla.

Tymczasem w budynku trwało opatrywanie rannych po bombardowaniu. Szturmowcy zużyli wszystkie pozostałe medykamenty, lecząc swoich dwóch rannych i Berga (mógłbym uleczyć go jego własnymi medykamentami, ale to mogłaby już zobaczyć czająca się na górze cyborzyca, a nie chciałem jej dawać okazji do reakcji).

Następnie Kapitan wkroczył ponownie do akcji, wdając się w poprzedzoną celowaniem wymianę ognia z mutantką. Dwukrotnie przerwał jej akcję, zadając 3 trafienia. Niestety, to nie wystarczyło. Jaja ze stali i trzy zdane testy Budowy pozbawiły mnie

150 punktów, które w myślach już wpisywałem sobie na kartę.

Czas przygotować się na rundę Borgo. Berg siłą rzeczy ponownie został na szpicy, otrzymując wcześniej nieco amunicji od Skopera, który w tej bitwie

jakoś nie miał okazji się wykazać. Sam Skoper oraz Szturmowcy zabezpieczyli teren, celując na skraj dymu z rzuconych przez mutantów granatów.

Wynik: Posterunek 180 – Borgo 260



RUNDA 6 (BORG)

Po tym, jak Zły Gnat capnął skrzynkę z gablami, pozostało mu tylko zwiewać. Wrzasnął, żeby dać mu jakąś osłonę – i rozpętała się strzelanina. Ktoś wykończył jednego cyborga, drugi zdołał jednak zasnuć teren dymem. W samą porę – ponoć na ulicy już zasadził się snajper. Oba szpony dopadły kanałów – gamble były bezpieczne.

Dwa piętra wyżej postrzelana Nitro rozfoliowywała właśnie medpak.

Uklucie w żyłę, sekunda dreszczy... i nagle cały ból zniknął. Można było działać! Znów zaskrzyphiała lina – kurierka podesała kolejny prezent. Tym razem koktajl Mołotowa. OK – pora ustawić w płomieniach teren wokół skrzynki leżącej na ulicy.

W samą porę – nawet bez koktajlu robiło się tam gorąco. Beton wdał się w regularną strzelaninę ze zwiadowcami mięczaków. Ze wsparciem ruszyli Mesmeryta (obudził się, widać, choć na moment), jeden z cyborgów, nawet Lilly „Macka” zdołała doskoczyć parapetu i poczęstowała ich paroma kulkami. Na efekt nie trzeba było długo czekać – jeden

mięczak zaczął spieprzać, drugi – zdaje się kobieta – wykorkowała.

Problem w tym, że w całym zamieszaniu ktoś zwędził trzecią skrzynkę z gablami!

Szpony uchodzą z gablem zebranym w turze 5 – do końca gry pozostaną w kanałach. Wyleczona Nitro próbuje przeszkodzić Posterunkowi w zebraniu gable. Otrzymuje od kuriera koktajl Mołotowa (od razu go używa) i uzupełnienie pocisków. Po stracie cyborga stosunek punktów jest dla mnie niekorzystny – próbując ugrać coś na pozbawionych amunicji Zwiadowcach pruje do nich, kto tylko może. Jednego udaje się zabić. Nie udaje się jednak upilnować gable. Sytuacja staje się kiepska: pomimo nie wystawiania się na ostrzał i posiadania dwóch gable Posterunek zdołał zyskać przewagę w PZ!

Wynik: Posterunek 430 – Borgo 380

RUNDA 7 (POSTERUNEK)

Starając się nie zważać na ból i omijać większe kałuże płomieni Harry dopadł do skrzynki. Część jego

ubrań ponownie zajęła się ogniem, ale były na tyle grube, że póki co nie czuł żadnych nowych poparzeń. Kiedy rzucił się do ucieczki kątem oka zauważył, że wielki mutant składa się do strzału. Ułamek sekundy później usłyszał strzał i poczuł potworny ból w prawym boku. Impet pocisku cisnął nim do przodu. Uderzył o ziemię i ostatkiem sił wyczołgał się z płomieni, nadal kurczowo ściskając skrzynkę. Po chwili poczuł jak ktoś wrywa mu ją z ręki.

Znakomita robota szeregowy, zgłoszę was do odznaczenia za odwagę i purpurowego serca – ospowaty pakował już skrzynkę do plecaka.

Proszę... musisz mi pomóc... postrzelił mnie...

Sorry śmierdziu, wyczerpałeś już swój dzienny przydział medów – snajper wyjrzał ostrożnie zza skały i powoli zaczął się oddalać w stronę budynku.

Hej! A co ze mną?! - Szczura ogarnęła rozpacz pomieszana z przerażeniem.

Posterunkowiec uśmiechnął się paskudnie.

Utrzymuj pozycję do nadejścia posiłków.



Pozbawiony amunicji i koherencji zwiadowca wycował się w bezpieczne miejsce, by nie paść łupem uzbrojonego w topór Betona. Ledwo żywy Szczur zdołał oddać Lunecie zdobytego w reakcji Gambła. Wygrywałem, ale różnica była minimalna. W swojej ostatniej (i ostatniej w ogóle) aktywnej turze Multi miałyby spore szanse odrobić te 50 punktów, nawet gdybym teraz wycował się najdalej jak to możliwe. Nadal miał do dyspozycji Mesmerytę i 2 w pełni sprawne i uzbrojone po zęby Cyborgi. Trzeba było zaryzykować.

Okrzyżłem Lunetą Betona, zająłem dogodną pozycję poniżej 12 cali i puściłem do mutantów krótką serię. Niestety oba strzały okazały się niecelne. Tymczasem okazało się, że moja "dogodna pozycja" była wyraźnie widoczna dla jednego z Cyborgów. Próbując się ratować jemu również puściłem krótką serię ale i tu zabrakło szczęścia – strzelba okazała się skuteczniejsza niż karabin wyborowy. Szczęściem w nie-szczęściu był zdany test Budowy, ale położenie Lunety było fatalne – ranny, w krzyżowym ogniu między Cyborgiem i Betonem, był dodatkowo wart aż 270 pkt. Trzeba go było ratować.

Na ratunek ponownie ruszył Kapitan Berg. W dwóch akcjach przemierzył się do przodu, by w trzeciej wypuścić krótką serię do Cyborga. Ten próbował się odgryzać ale Kapitan był szybszy. Celny strzał ostudził zapały pomiotu Borgo, ale nie wyrządził mu poza tym większej krzywdy, zmuszając jedynie Multiego do wykorzystania cechy Jaja ze stali. O wiele ważniejsze było to, że Multi zużył już ostatni Punkt Reakcji. Znakomicie, czas zakończyć tę zabawę.

Do przodu ruszyło dwóch szturmowców. Obaj dołączyli do Berga i wypalili w bezradnego Cyborga. Pierwszy, dla którego Cyborg był za przesłoną, chybił oboma pociskami. Drugi, który widział mutasa na czysto przygrzał długą serię. Nie wierzyłem własnym oczom, kiedy zobaczyłem na jednej z kości "20".

Wynik: Posterunek 430 – Borgo 380

RUNDA 8 (BORGO)

Na ten moment Nitro czekała, odkąd tylko opuściła Iniektorium. W jej rękach spoczywały losy bitwy.



Dopadła parapetu, wychyliła się, by zobaczyć jak na dłoni wrogów. Snajpera ze skrzynką, poranionego, o krok od zniknięcia w drzwiach. I jednego z żołnierzy, sunącego wzdłuż muru, niewidocznego dla wszystkich, prócz niej. Przeładowała strzelbę.

Strzał. Pudło – snajper chowa się w budynku. W powietrzu świszczą kule wroga. Zmiana celu. Strzał. Trafienie. Żołnierz osuwa się po ścianie.

Z budynku dobiegły ją wiwaty mutantów. Mięczaki rzuciły się do uciecz-

ki, bitwa była wygrana. Rzut oka na Betona – stał z uniesionymi rękoma, patrzył to na nią, to na swoje dzieciaki.

Ale chwileczkę! Na gruzach coś się jeszcze poruszyło! Jakiś kundel? Hiena? Bit-boy? Cholera wie! Nitro przeładowała raz jeszcze i oddała strzał, prosto w źródło ruchu. Znieruchomiło – znaczy się, zdechło. Hell yeah!

Nitro strzela do Lunety, lecz pudłuje. Następnie wygrywa wymianę ognia ze Szturmowcem. Stosunek punk-

tów przechyla się na korzyść Borgo, można kończyć bitwę. Tyle że w zasięgu wzroku jest jeszcze Szczur. Po kolejnym teście Strzelania i Budowy Szczur także zostaje wyeliminowany. Zwycięstwo.

Wynik: Posterunek 430 – Borgo 550

Harry łkając czuł się w stronę zabudowań. Jego prawa noga była cała zeszywniała, lewe ramię płonęło żywym ogniem, a rana w boku broczyła krwią przy każdym ruchu. Może gdyby udało mu się dotrzeć do zabudowań, ktoś z pozostałych żołnierzy zlituje się i opatrzy mu rany...

Był mniej więcej w połowie drogi kiedy z góry dobiegł go odgłos przeładowywanej strzelby. Podniósł głowę i zobaczył ją w oknie. Wysoka, szczupła sylwetka kontrastowała z potężnym cybernetycznym ramieniem, w którym trzymała zakrwawioną maczetę. To, co w pierwszej chwili wziął za bujne włosy w rzeczywistości okazało się płataniną srebrno-czarnych kabli, okalających drobną twarzączkę o zimnych oczach. Istota spoglądała na niego z pogardą i nienawiścią, powoli składając się do strzału. Zobaczył jak naciska spust ale strzału już nie usłyszał.



PODSUMOWANIE

JOKER

Na pewno zabrakło mi w tej bitwie nieco szczęścia, ale błędów też się nie ustrzegłem. Z perspektywy czasu wydaje mi się, że w ostatniej rundzie mimo wszystko trzeba było się wycofać, porozkładać znaczniki celowania i zmusić Borgo do natarcia. Przy mądrym rozplanowaniu zdołałbym się ustrzec Mesmeryty i pomógłbym znacznie szczęściu bonusami za mierzone strzały.

Wcześniej niepotrzebnie pozwoliłem sobie narzucić miejsce walki – zamiast trzymać się całymi siłami budynku i odpierać nacierające cyborgi, warto było wysłać parę jednostek (może nawet wszystkich szturmowców po uzupełnieniu amunicji) na ulicę i strzelać do mutasów przez okna. Oba budynki miały ich sporo, ktoś na pewno nawinąłby się pod celownik.

Bohaterem z mojej strony z pewnością okazał się Berg, ale strasznie żałuję, że nie udało mi się bardziej wykorzystać Skopera. Cóż, w na-

stępnym raporcie na pewno pokaże, na co go stać.

MULTI

W zasadzie plan udało się wykonać, choć przez moment – po śmierci cyborga i zgarnięciu gambla przez Szczura/Lunetę – istniała realna obawa, że w ostatniej turze Joker zdoła pochować się tak, że nie będę miał jak odrobić strat. Miałem też dużo szczęścia, że Beton przetrwał wszystkie ataki z flanki – bez tego Posterunek mógłby wystrzelać moje jednostki nawet w budynku. Całe szczęście końcówka poszła po mojej myśli.

PORADNIK MODELARZA



ZBUDUJ SOBIE BUMKE

TEKST I ZDJĘCIA: ADRIAN TYRAKOWSKI

Witam wszystkich w najnowszej odsłonie cyklu artykułów modelarskich. Dziś wykorzystamy w praktyczny sposób parę technik, które zaprezentowałem w kilku poprzednich Gwiezdnym Piratach.

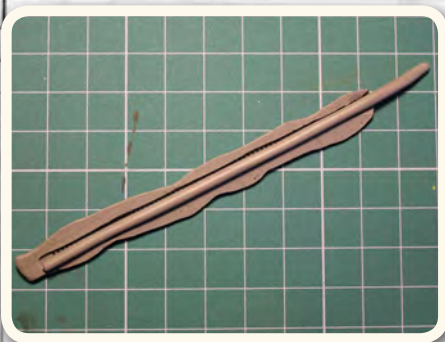
Tak to jakoś wyszło, że ponad rok od premiery NST ciągle nie pojawił się model Molochowej Bumki. Czemu więc nie zrobić sobie własnego? Zrobienie własnego modelu jest znacznie prostsze niż mogło by się wydawać, jednak będzie do tego potrzeba odrobiny cierpliwości i precyzji.

Na początek jedno założenie: moja wizja Buumki od zawsze jest związana z Goliath'em (mobilną miną z czasów II wojny - http://pl.wikipedia.org/wiki/Goliath_%28mina%29), dlatego też moja Bumka ma napęd gąsiennicowy. Opis działania Bumki jest następujący: „detonacja z siłą granatu”, postanowiłem to uwzględnić w „Neuroshimowym stylu”, dlatego moja Bumka jest obwieszona łańcuchem granatów.

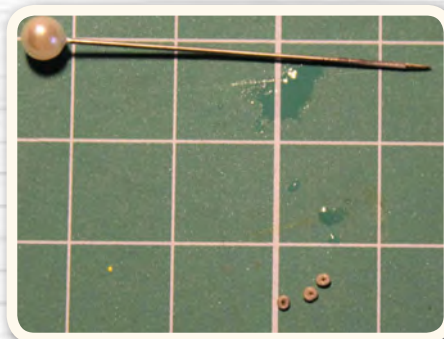
Pracę zaczynamy od gąsienic. Aby nie bawić się w ręczne robienie każdego ogniwka, i jednocześnie nie pozostawić wątpliwości, że patrzymy na gąsienice, zdecydowałem się je wykonać w następujący, nieco uproszczony sposób.

Wykonałem odcisk opaski kablowej (organizera kabli), dzięki czemu uzyskałem bardzo elastyczny kawałek gąsienicy (dodatkowo ząbki nieco się zaokrąglają co poprawia wygląd odcisku). Opaskę układamy na płaskiej powierzchni i od góry zaklejamy masą. Gdy masa stężeje, bez problemu usuwamy opaskę z formy. Formę należy przed wypełnieniem masą przetrzeć ręcznikiem papierowym zamoczonym w oliwie lub oleju (pozwoli to na łatwiejsze uwalnianie odcisku z formy). Ważne jest aby nie przesadzić z ilością oleju.





Na granaty sensory i wszelkiej maści ozdobniki warto przygotować kilka kulek różnej wielkości (na granaty rzecz jasna kilka identycznych kuleczek). Przydadzą się też walce i tasiemki. W razie potrzeby narzędzia, palce lub powierzchnię na której pracujemy zwilżamy wodą, co pozwoli uniknąć sytuacji w której masa będzie się nadmierne kleić do wyżej wymienionych elementów. Aby granaty wyglądały bardziej realistycznie, można po-



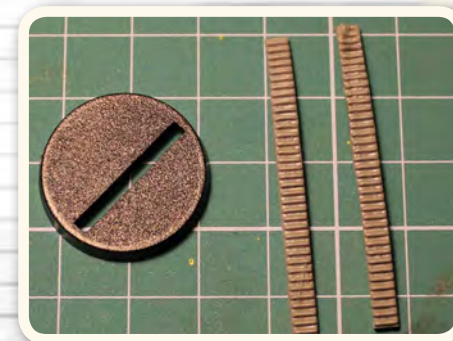
kusić się o wykonanie zawleczek. W tym celu spłaszczamy mikro kuleczki z masy, następnie nakłuwamy środek igłą/szpilką (wymaga to nieco wprawy i kilku prób, ale nie powinno sprawić większych trudności).

Przydatne mogą się również okazać bitsy lub odciski bitsów z boxu „Stalowa Policja”. Generalnie bitsy te przydadzą się każdemu graczowi zbierającemu armie maszyn Molocha.

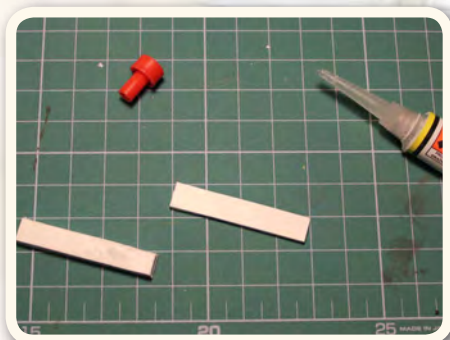


Gdy masa stwardnieje (w przypadku „ProCreate” jest to około 8h), można wyciągnąć gaśienice z formy i obciąć zbędne partie masy. Gaśienice należy podzielić na dwa w miarę równe kawałki, następnie dokonać niezbędnych korekcji (jeśli to możliwe usunąć źle odcisnięte partie, wyrównać grubość odcisku i ponownie zrównać oba fragmenty pod względem długości).

Następnie zabieramy się za konstrukcje maszyny. Wymyśliłem sobie, że dodam z przodu lekkie wcięcie na sensory. Dlatego też potrzebowałem 3 wsporników, które znajdują się wewnątrz konstrukcji. Uciąłem trzy identyczne paski z grubszej płyty HIPS (2mm). Aby wszystkie paski były identyczne skleiłem je przy pomocy kropek kleju cyjano-akrylowego (napraw-

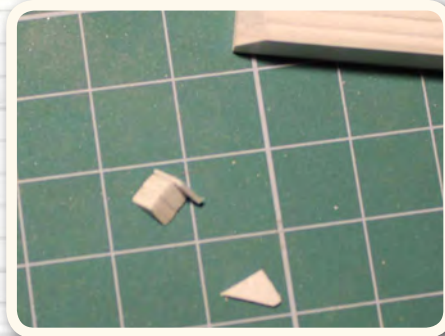
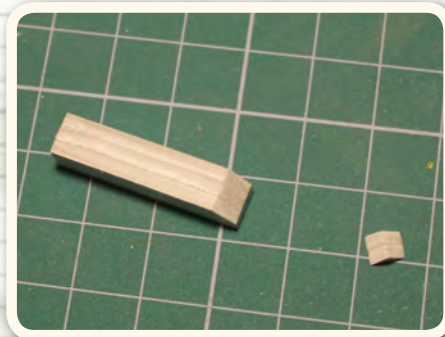


dę wystarczy odrobina, klej musi tylko unieruchomić płytki względem siebie, nie związać je na amen), następnie poddałem je dodatkowej obróbce pilnikami, nożykiem do pet i papierem ściernym.

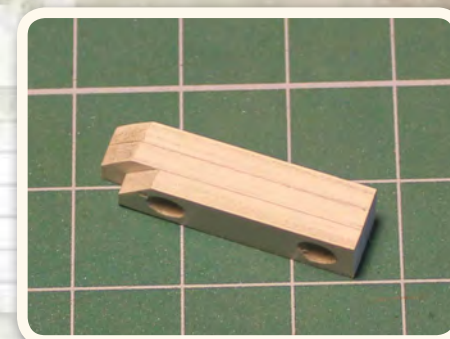


Kolejnym krokiem było delikatne ścięcie przodu za pomocą nożyka do tapet. Odcięte fragmenty z racji posiadania identycznego kąta nachylenia, co płaszczyzna utworzona

na przedzie konstrukcji nadadzą się do zbudowania „głowy” z sensorami. Odcięty kawałek okleiłem obudową z płytki o grubości (0,5mm), aby nadać „głowie” fajny kształt.



Gdy „głowa” miała już jako taki kształt, oddzieliłem jedną z 3 płytek mających pełnić rolę wsporników i cofnąłem ją w głąb konstrukcji na odległość pozwalającą na zrównanie głowy z przodem konstrukcji. Całość złączyłem ponownie klejem, ale dla pewności wzmocniłem połączenie taśmą klejącą. Przymierzając gąsienice oszacowałem miejsce zaczepienia osi mających zagwarantować identyczne umiejscowienie i naciąg gąsienic po obu stronach modelu. Po nawierceniu otworów pod osie, ściałem tył tak aby model nie był za długi.



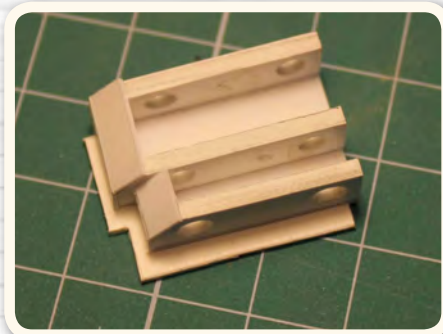
Nadszedł czas by rozdzielić płytki i zamocować podłogę. W tym celu wsporniki przyklejałem kolejno do cienkiej płytki HIPS (0,5mm), uważając przy tym aby wszystkie elementy trzymały jedną oś. Pomocne jest wsadzenie między wsporniki kawałka płyty HIPS o odpowiedniej grubości (dzięki czemu płytki będą do siebie idealnie równoległe) oraz umieszczenie w nawierconym otworze oski (dzięki czemu płytki będą trzymać lico). Na koniec ostrym nożykiem odcinamy zbędne fragmenty tnąc po obrysie.





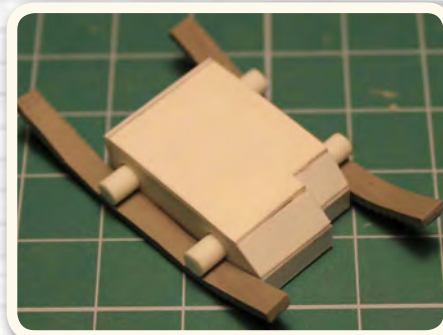
Na osobne wyjaśnienie zasługuje górna płyta. Aby ją uzyskać, docinamy płytkę 0,5mm na szerokość pojazdu, długość nie ma tu dużego znaczenia. Następnie wycinamy po konturze obrys przodu. Jeśli wszystko poszło jak trzeba i było wykonane w miarę starannie, wycięta płyta powinna pasować idealnie. Nadmiar z tyłu pojazdu wycinamy po obrysie.

Dalszym etapem jest oklejenie maszyny pancierzem. Przód i tył obklejamy płytkami o odpowiedniej szerokości, długość nie ma znaczenia gdyż można odciąć nadmiar tnąc po obrysie.



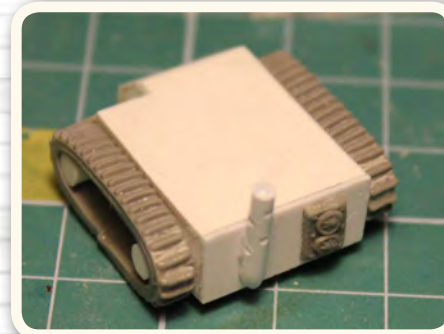
Następnie docinamy na wymiar osi i wklejamy je na stałe (odpowiednią długość mierzymy przymierzając

gąsienice z obu stron). Gąsienice najlepiej skleić od dołu, gdyż wtedy łączenie będzie mniej widoczne



W dalszej kolejności zająłem się detalami. Z pręta PCV zrobiłem rurę wydechową, od dołu rura została zaokrąglona papierem ściernym, boki i wylot zostały nawiercone. Z tyłu przymocowałem też wiatraczki z boxa „Stalowej Policji”. Na górze zamocowałem dwa zaokrąglone na wierzchołkach przy użyciu papieru

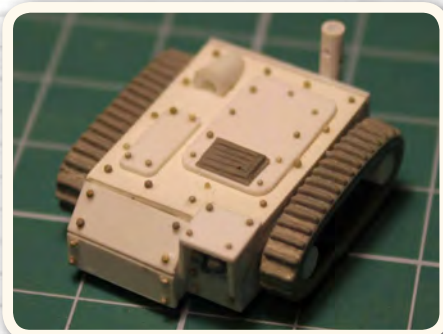
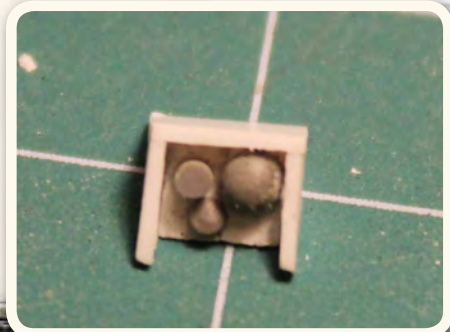
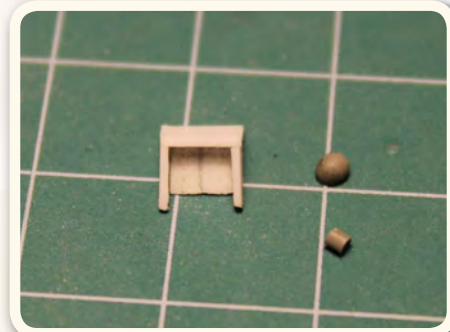
ściernego prostokąty z płyty HIPS o grubości 0,5mm. Dodatkowo zamocowałem część mechanizmu zapalnika reprezentowanego przez inny fragment odpowiednio obrobionego pręta PCV.





Robot nabrał nieco charakteru po przylepieniu „głowy”, aby jednak nabrał ciekawszego wyglądu i aby przełamać surowość, postanowiłem poobklejać go nitami. Wpierw szpilką zrobiłem otwory pod nity, a następnie, korzystając z omawianej w jednym z poprzednich artykułów (Gwiezdny Pirat #53) techniki powklejałem nity. Na jedna z górnych płyt przykleiłem kolejny bits z zestawu „Stalowej” – kratkę wentylacyjną.

Kolejnym etapem było dokończenie „głowy” Bumki. Przeciąłem na pół jedną z kulek które wcześniej przygotowałem. Posłużyła ona za główny sensor, dwa pozostałe sensory zostały zrobione z pręcików.



By zamaskować brak kół oraz detalu po bokach, zamontowałem z obu stron ekrany ochronne. Aby były identyczne, ponownie wykorzystałem sposób polegający na sklejeniu obu połówek i jednoczesnej obróbce części. Panele boczne nieco przyozdobiłem metodami opisanymi w poprzednich krokach.



i nawiercamy otwór pod górę granatu. W otwór wklejamy przycięty na odpowiedni wymiar pręcik.



Na górę pręcika przyklejamy płaską tasiemkę, spód tasiemki smarujemy niewielką ilością kleju (ale tylko w pobliżu pręcika). Następnie zginamy tasiemkę przyklejając ją (ale tylko do pręcika).

Bumka nie robiłaby BUM, gdyby nie miała materiałów wybuchowych. Oczywiście można założyć, że materiały są wewnątrz, ale jak już pisałem, chciałem aby zdanie: „eksploduje z siłą granatu” było bardziej dosłowne, dlatego zrobiłem łańcuch trzech granatów który zamocowałem na dachu. Umiejętność „robienia granatów” można rzecz jasna wykorzystać przy innych modelach.

Zaczynamy od ścięcia 1/5 kuli, następnie punktujemy szpilką środek



Na koniec przyklejamy zawleczkę i mocujemy linkę zapalnika. Całość montujemy na dachu modelu.



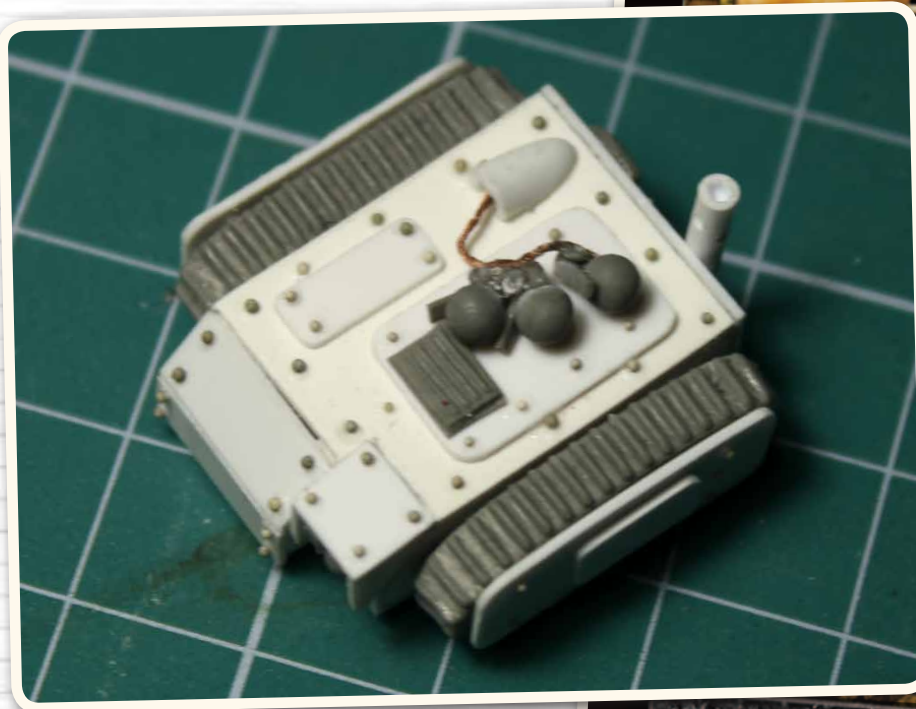
Tak prezentuje się gotowa Bumka!

Na zakończenie, przyznam, że nieco poniosło mnie z wielkością Bumki. Co prawda sięga ona innym modelem do kolan, ale ledwie mieści się na podstawkę. Dlatego sugeruję dobrać nieco węższą opaskę kablową (ja dobrałem opaskę o szerokości

3mm) i często sprawdzać czy aby nie przesadziliśmy z szerokością modelu zwłaszcza przed ostatecznym wklejeniem osiek.

Mam nadzieję, że Grudzień będzie iście BUM-kowy, nie zapomnijcie pochwalić się swoimi Bumkami na www.nstactics.com.

Do następnego razu!





PORADNIK

HEGEMONIA

TEKST: MACIEJ TAUER
 ILUSTRACJE: MICHAŁ SZTUKA
 ZDJĘCIA: GRZEGORZ BOBROWSKI, MARCIN KARBOWSKI

Hegemonia - postrach post-apokaliptycznych osad. Składająca się z wszelkiej maści wyrzutek, bandytów czy po prostu psychopatów. W tym krótkim artykule postaram się przybliżyć występujące jednostki oraz zaproponować kilka ciekawych zagrań i kombinacji. Aby mieć jednak jasność, nie istnieje coś takiego jak jedyny słuszny sposób grania Hegemonią. Zawsze ważna jest elastyczność oraz używanie głowy. A wiec do dzieła.

CHARAKTERYSTYKA OGÓLNA

Hegemonia może pochwalić się najwyższą ze wszystkich armii wartością współczynnika Budowa - większość jednostek posiada go na poziomie 13. Dzięki temu szansa na przeżycie pierwszego trafienia jest całkiem znaczna. Złą informacją jest natomiast, że frakcja nie posiada żadnych pancerzy na standardowym wyposażeniu. Jedynie Black Angels pojawiają się na polu bitwy wyposażeni w śmieciobroje. Przy odpowiednich rzutach pozwalają one zauważalnie zwiększyć przeżywalność jednostki. Dodatkowe opancerzenie można wytworzyć w warsztacie (lokacji frakcyjnej),

co warto zawsze brać pod uwagę wystawiając ją na stół.

Porada: Warto zaopatrzyć się w medykamenty. Nawet po jednej sztuce na oddział. Istnieje całkiem duża szansa, że trafiona jednostka przeżyje, aby je wykorzystać i wrócić do pełnej sprawności.

Hegemonia dobrze radzi sobie w walce wręcz kiedy jest do niej zmuszona, choć nie stanowi to jej głównej taktyki na zwyciężanie. Po wystrzeleniu całej amunicji, walka wręcz staje się jednak nie taką złą alternatywą.

Porada: Walka wręcz stanowi ostateczność. Kilka jednostek w postaci szponów, łowcy, maczety czy gladiatora nadaje

się do tego idealnie, jednak cała reszta powinna raczej strzelać, jeśli tylko ma z czego.

Choć post-apokaliptyczni bandyci nie znają się na medycynie i nie posiadają w swoich szeregach żadnego medyka, kilka z jednostek specjalnych może pochwalić się wyjątkowymi zdolnościami znoszenia obrażeń. Dlatego też Hegemończycy nie boją się bezpośredniej konfrontacji i oberwania kilku kulek (tylko bez przesady).

Porada: Podczas przygotowywania rozpiski warto wziąć pod uwagę wystawienie jednostki, która będzie w stanie przyjąć na siebie ostrzał wroga jeśli zajdzie taka konieczność. Koks i Pyza wydają się stworzeni do takiej roboty.

Jednostki Hegemonii nie należą do wybitnych strzelców. Wartości Strzelania wahają się od 10 w przypadku punków do 12 dla elitarnych Black Angels, zmuszając do wspomaganie się bimbrem, celowania bądź zbliżania się do przeciwnika, jeśli cel znajduje się za zasłoną.

Porada: Warto wspierać jednostki Hegemonii przy użyciu Bimbru albo akcji Celowanie. Dwa czy trzy oczka różnicy na trafieniu

nie wydają się tak wielką różnicą, jednak przy dużej strzelaninie każdy bonus do rzutu zaczyna mieć znaczenie.

Jednostki Hegemonii wyposażone są w pistolety, strzelby i pistolety maszynowe o progu zasięgu wynoszącym 8 cali. Co więcej, strzelby oraz zestawy dwóch pistoletów otrzymują dodatkowe zdolności kiedy strzela się z nich na zasięgu 8 cali, dlatego też szczególnie ważne jest znalezienie się odpowiednio blisko przeciwnika. Hegemonia musi szczególnie uważać na jednostki wyposażone w karabiny i CKMy, które mogą stanowić spore zagrożenie z powodu większego progu zasięgu.

Porada: Podczas wystawiania stołu należy starać się aby zabudowa była jak najbardziej gęsta. Przeszkadzajki powinny niwelować występowanie dużych otwartych przestrzeni, tzw. alei snajperów. Nie należy zapominać o użyciu grantów dymnych czy efektów akumulatora powodujące identyczny efekt, aby osłaniać swoje podejście (z wyjątkiem kiedy napotyka się na swojej drodze oddział Szponów lub Łowcę - wtedy zdecydowanie nie jest to dobry pomysł)

Porada: Nie polecana jest wymiana ognia z jednostkami uzbrojonymi w karabiny, znajdującymi się za zasłoną w odległości powyżej 8 cali.

Jednostki frakcji posiadają dość niskie wartości Percepcji i Zręczności, dlatego też problematyczne może być wspinanie się bez pomocy liny czy wypatrywanie skradających się przeciwników.

Czy więc zbliżenie się na 8 cali do przeciwnika gwarantuje Hegemonii automatyczne zwycięstwo? Niestety, tak łatwo nie będzie. Mutanci Borgo posiadają jednostki specjalizujące się w walce wręcz oraz kilku twardych skurczybyków w postaci cyborgów, tylko czekających na wejście w zasięg ich strzelb. Długodystansowe armie w postaci Posterunku czy Molocha też nie stają się w takiej sytuacji bezbronne.

Hegemonia ma jednak swoje sztuczki na każdą z nich.

ODDZIAŁY

PUNKI

Punki charakteryzują się bardzo słabymi statystykami - posiadając

wszystkie współczynniki na poziomie 10 (poza Percepcją). Wyposażeni w pistolety maszynowe i zdolność Deszcz ołowiu, w każdym ataku strzeleckim mogą rzucać trzema bądź czterema kośćmi.

Porada: Warto wspierać oddział Punków Monterem, niwelującym ryzyko zacięcia broni. Nikt na polu bitwy nie będzie rzucał większą liczbą kości niż Punk.

Najmniej finezyjnym sposobem jest wyskoczyć na przeciwnika i wypruć w niego niezliczoną liczbę pocisków w jednoczesnej aktywacji (licząc na szczęśliwe jedyńki). Nie jest to może zbyt pewna technika, ale czasami się sprawdza. Ostatecznie pojedynczy punk kosztuje tylko 90 punktów, będąc jedną z najtańszych jednostek w grze. Jeśli ktoś powinien zostać poświęcony dla dobra ekipy, niech to będzie właśnie jeden z Punków.

Porada: Bimber działa świetnie ze wszystkimi oddziałami Hegemonii, jednak to u Punków jego użyteczność jest najwyższa, z powodu dużej liczby rzuconych kostek przy każdym strzale.



Porada: Kiedy to tylko możliwe należy rozdzielać kości przy długiej serii, otrzymuje się dzięki temu dodatkową kość, strzelając łącznie aż z pięciu. Należy jednak pamiętać, że nawet nieziemska liczba kostek nie uratuje punktów kiedy strzelają się z przeciwnikiem za zasłoną i niekorzystnym zasięgu.

Przykład: Posterunkowiec z lekkiej piechoty za zasłoną z St na poziomie 12 ostrzeliwuje się z Punkiem również za zasłoną w odległości 10 cali. Punk strzelając do posterunkowca ma strzelania 1 (-6 zasłona, -3 zasięg), podczas gdy posterunkowiec ma St 6 (brak modyfikatora za zasięg). W większości przypadków nawet pociągnięcie długą serią nie uratuje przed trafieniem. Szczęśliwa

jedynka jest jedynym ratunkiem. Jednak liczenie na szczęśliwą jedynkę przy większości strzałów to prosta droga, aby od trzeciej tury obrzucać przeciwnika kamieniami.

Niedocenionym atutem punktów jest ich wyjątkowa liczebność (od 4 do 6), która pozwala łatwiej utrzymać koherencję oddziału. Większa liczebność oznacza też większą liczbę akcji, tak też podnoszenie

przedmiotów i używanie lokacji może zachodzić bez ryzyka zranienia przeciwnika na śmierć z powodu braku ostrzału.

Porada: Warto wyposażyć punktów w boom box (sprzęt frakcyjny) pozwalający im utrzymać koherencję na naprawdę dużym obszarze jeśli zajdzie taka potrzeba. W przypadku

kilkuosobowego oddziału punktów łatwiej jest ukryć jednostkę noszącą Boom box z tyłu bez znacznej straty użyteczności bojowej oddziału.

Porada: Kupując 6-osobowemu oddziałowi bimer (kupowany dla oddziału) można spokojnie przekazać kilka sztuk innym oddziałom i jednostkom. Ten trick można stosować też przy reszcie ekwipunku, używając punktów jako bimbrowników czy innych producentów sprzętu oddziałowego (trzeba jednak pamiętać o limitach sprzętu na bitwę).

Punki są bardzo tanią jednostką kosztującą zaledwie 90 punktów. Dlatego też czasami warto „iść na wymianę”, wybiegając z za rogu i otwierając ogień z broni maszynowej. Jeśli kości nie będą bo stronie punktów, strata będzie wynosić najwyżej 90 punktów.

GANGERZY

Główna siła hegemonii. Gangerzy charakteryzują się rozsądnym kosztem 120 punktów za jednostkę. Wyposażeni w strzelby z tylko 4 pociskami i statystyką strzelania na poziomie 11 nie stanowią maszyn do zabijania.

Porada: Należy brać pod uwagę małą liczbę amunicji gangerów i nie pozwalać aby zbyt szybko się jej pozbyli. Szkoda by było, gdyby zabrakło im amunicji kiedy będą znajdowali się tuż przed samym wrogiem.

Potencjał Gangerów tkwi w zdolności „Nie wytrzymam!”, która pozwala na dodatkową czwartą akcję będącą atakiem. Pozwala to na wykonanie aż 4 ataków w turze, albo przebycie 9 cali trzema akcjami ruchu i wystrzelenie (nie zapominając o 1 calu przysunięcia) pokonując łącznie odległość 10 cali. Dlatego też nikt znajdujący się do 18 cali od Gangerów na początku ich tury nie może się czuć się bezpieczny.

Porada: Gangerzy również doskonale sprawują się wspomagani przez Bimer, który pozwala im wykonać nawet do 3 Ataków z ulepszonymi statystykami.

Gangerzy wyposażeni są w koktajle Mołotowa (po sztuce na głowę). Pomimo, że zadają one tylko lekkie obrażenia, nie powinny być ignorowane, ponieważ pozwalają na trafienie przeciwnika schowanego za zasłoną. Również ich 2 calowy obszar rażenia pozwala objąć efek-

tem działania jednostkę znajdującą się na odległość 10 cali od rzucającego, co ma ogromne znaczenie kiedy przeciwnik jest wyposażony w pistolety, strzelby albo pmki. Koktajl Mołotowa może też zniechęcić przeciwnika do utrzymywania aktualnej pozycji, co jest szczególnie przydatne do „wykurzania” jednostek czających się przy rogach budynków bądź za zasłonami.

Porada: Warto rozważyć rzucenie koktajlem ponad ścianą na ślepo. Dzięki temu (przy odpowiednio niskich budynkach) można po wykonaniu 3 ruchów i ataku trafić przeciwnika znajdującego się nawet o 20 cali od Gangerów. (3x3 cale ruchu + cal przysunięcia przed rzutem + 8 cali rzucania + 2 cale koktajlu).

Porada: Płonący koktajl Mołotowa może zostać też rzucony w miejsce, w którym znajduje się gambel aby zniechęcić przeciwnika do próby podniesienia go w swojej turze.

Porada: Wejście w zwarcie jest też atakiem. Pozwala to Gangerom wyposażonym np. w gazurki na pokonanie w jednej turze 12



cali. Szarżujący Gangerzy mogą być wielkim zaskoczeniem dla wroga pozbawionego reakcji, który uważał, że po wystrzeleniu ostatniego pocisku Gangerzy nie stanowią już wielkiego niebezpieczeństwa.

GANGERZY W STALOWYCH PANCERZACH :

Gangerzy odziani w zbroje Stalowych Policjantów zachowują swoją rewelacyjną zdolność „Nie wytrzymam!”. Wyposażeni są w ckm (o progu zasięgu 10) oraz pancierz. Taktyka gry tak wyekwipowanymi Gangerami jest dość prosta: Wbiec na przeciwnika tak, aby znalazł się w 10 calach i otworzyć ogień.

Porada: Gangerzy w stalowych pancerzach są drugim oddziałem po Punkach, który doskonale współpracuje z Monterem ze względu na bardzo dużą liczbę kości wykorzystywanych podczas strzelania.

Porada: Łatwo jest niestety przecenić siłę uderzeniową Stalowych Pancerzy. Statystyka strzelania na poziomie 11 nadal

nie zachęca do ostrzeliwania wroga korzystającego z zasłon i znajdującego się dalej niż 10 cali. Jeśli nie został włączony tryb Zwarcia Płyt w pancerzu stalowego policjanta, lepiej nie ryzykować stracenia bardzo drogiej (165 punktów) jednostki.

Ponieważ nigdy nie otrzymają pełniej Zasłony (z powodu cechy Duży), Stalowi Policjanci nie boją się pół-otwartego terenu z tylko kilkoma przesłonami.

Porada: Dzięki użyciu akumulatora (efekt „Coś się kopci”) można stworzyć przesłonę będącą najlepszym dostępnym rodzajem osłony dla Stalowych Policjantów.

Hegemońskim inżynierom (jak dumnie to brzmi) udało się zachować dwa tryby stalowego pancerza: Zawarcie Płyt i Energetyczna Pięść.

Zwarcie Płyt musi zostać włączone jako dodatkowe działanie, zwiększając zakres trafienia w pancierz na wyniki 1-10 przy teście Budowy. Wyeliminowanie Gangerów przy włączonym trybie Zwarcia Płyt staje się niezwykle ciężkie i wymaga sporej liczby amunicji. Wykonanie Akcji Skradania bądź Ruchu kończy działanie trybu.



Porada: Dzięki Kaznodziei możliwe jest przrzuć kostki w teście budowy, zwiększając szansę, że zatrzymają się one na pancerzu Stalowego Policjanta.

Porada: Celowanie, Strzelanie, Rzucanie, czy konsumpcja Bimbru nie powodują wyjścia z trybu Zwarcia Płyt. Można dzięki temu korzystać z przesunięcia do przemieszczenia się na drobną odległość bez utraty korzyści z trybu stalowego pancerza.

Porada: Ponieważ uruchomienie trybu Zwarcia Płoty jest

Dodatkowym Działaniem, zawsze należy je wykonywać poza widokiem przeciwnika, aby nie był w stanie przerwać akcji szczęśliwym strzałem.

Tryb Energetycznej Pięści zapewnia +3 do walki wręcz i sprawia, że nie można ignorować „Stalowych Gangerów” również w Zwarcu. Gangerzy w stalowych pancerzach nadal zachowują możliwość zaszarżowania przeciwnika na 12 cali i dość celnego Rzucania.

Porada: Stalowi Policjanci są w stanie również podnosić beczki,

którymi mogą następnie rzucać na odległość 8 cali. W rezultacie beczki mogą stać się dla stalowych policjantów (prawie odpowiednikiem darmowych granatów. Warto przypomnieć, że podniesiona beczka znajdująca się w ekwipunku nie może zostać trafiona przez przeciwnika.

BLACK ANGELS

Członkowie Black Angels to elita spośród elit. Za 150 punktów uzyskujemy wspaniałą jednostkę o świetnej budowie i współczynniku strzelania 12 (bądź nawet 15 przy strzelaniu z 2 pistoletów do 8 cali).

Co więcej, jest to jedyny oddział, który może pochwalić się połączeniem 2 pistoletów w standardowym ekwipunku. Na odpowiednim zasięgu Black Angels są w stanie trafić bez większego trudu jednostki wroga znajdujące się za zasłoną. To najlepsze na co można liczyć w grupie wyrzutków i bandytów przemierzający pustkowia.

Jednak to zdolność "Niech boli!", zapewniająca dodatkową ranę podczas trafienia czyni z nich prawdziwych morderców.

Każda wymiana ognia zapewniająca 2 rany sprawia, że trafieni przeciwnicy, nawet jeśli przeżyją postrzał,

staną się warzywami (z modyfikatorem -6 za odniesione rany).

Porada: Jedyny problem jaki Czarne Anioły napotykają podczas walki, to starcie z opancerzonym przeciwnikiem, który jest w stanie zniwelować działanie ich zdolności. Warto mieć to na uwadze i skupiać się podczas wymiany ognia na słabszych celach.

Porada: Black Angels, jak prawie wszystkie jednostki Hegemonii, cierpią na dystansie dalszym niż 8 cali, gdzie nie mogą wykorzystać swoich atutów. Za żadną cenę nie mogą się oni dać złapać się na otwartym terenie bądź ostrzeliwać z przeciwnikiem na zasięgu powyżej 8 cali.

Zdolność Black Angels nie daje zbyt dużej finezji. Służy do zabijania i robi to cholernie dobrze.

JEDNOSTKI SPECJALNE

PYZA

Pyza, wyposażony w piłę mechaniczną oraz wysoką wartość Walki

Wręcz, znakomicie sprawdza się w zwarcu. Nie jest może tak rewelacyjny jak Maczeta, Łowca czy Gladiator, ale stoi o klasę wyżej od jednostek oddziałowych.

Jednak to nie umiejętności Walki Wręcz czyni z niego rewelacyjną jednostkę, a jego zdolność specjalna, która na koniec tury wymazuje wszystkie rany Pyzy (jeśli ten jeszcze żyje). Sprawia to, że jest prawie nieśmiertelny. Jeśli zostanie wyposażony w deadline (zwiększ jacy budowę o 3 na dwie tury) Pyza może pochwalić się Budową na poziomie 18, czyniąc go najtwardszą jednostką w grze.

Porada: Zawsze trzeba wyposażyć Pyzę w Deadline. Zawsze, zawsze, zawsze.

Porada: Wysoka Budowa pozwala Pyzie w większości przypadków przeżyć trafienie, pozwalając wykorzystywać go jako chodzący cel do pozbywania się znaczników Celowania (przez przyjęcie trafienia „na klątę”) czy sprawdzania pułapek.

Porada: Pyza nie ma też w większego problemu





z przechodzeniem przez płomień czy efekt granatu chemicznego.

Pyza bardzo słabo strzela i ma zaledwie 3 sztuki amunicji w swoim pistolecie. Należy używać ich bardzo oszczędnie. Choć można kupić mu drugi pistolet, zazwyczaj jest to marnotrawstwem punktów, są lepsze jednostki służące do zabijania w walce strzeleckiej

Porada: Warto rozważyć zakup króliczej łapki z ekwipunku frakcyjnego, co pozwoli użyć Pyzy jako ruchomej tarczy, bez negatywnych konsekwencji wynikających z zasady Ognia w kumpli.

Porada: Jeśli Pyza otrzyma linę, może bez problemu przeskakiwać przez ściany nie bojąc się ani lekkich obrażeń od upadku

(spadając z drugiej strony) ani ewentualnego postrzału.

KOKSU.

Koksu zwiększa swoje statystki po otrzymaniu każdej rany, stając się świetną jednostką na późniejsze fazy gry, kiedy otrzyma już pierwsze obrażenia. Będąc na skraju śmierci może pochwalić się ze strzelaniem

na poziomie 15. Koksu powinien stanowić pierwszą jednostkę która atakuje przeciwnika, nie bojąc się otrzymania trafienia.

Porada: Koksu jest wyposażony w Deadline, a wykupując dodatkowo bimber możemy uzyskać modyfikator +5 do budowy. Czyni go to praktycznie nieśmiertelnym (aż do otrzymania 3 rany).



Porada: Dobrze jest zachować przerzut z Bohatera na przerzucenie niezdanego testu budowy Koksa.

Porada: Brak minusu za rany czyni z Koksa doskonałą jednostkę do zbierania gambli, a po otrzymaniu jednej rany paker z Hegemonii nadal ma całkiem spore szanse uciec spod lufy przeciwnika przy użyciu skradania.

Porada: Dopóki Koksu nie otrzyma rany, nie jest wybitnym strzelcem, warto więc podpuścić przeciwnika aby strzelił właśnie do niego

(zająć korzystną pozycję, zebrać gambli itp.)

SZRAMA

Szrama to kwintesencja Hegemonii, prawdziwy twardziel, brak finezji nadrabiający dobrymi statystykami. Jego zdolność zapewniająca mu dodatkową krostkę pozwala na strzelanie z aż 3 kostek na bliskim zasięgu strzelby.

Porada: Korzystając z dużej ilości amunicji i dodatkowej kostki można próbować ostrzeliwania przeciwnika już na dalekim zasięgu (do 8 do 16) cali. Najlepszym

jednak rozwiązaniem jest zbliżenie się na 8 cali i wypalenie z 3 kostek.

Porada: Warto brać Szramę do rozpiski kiedy zdecydowaliśmy się na słabo strzelających herosów np. w postaci Szczura czy Gladiatora, bądź nasza rozpiska potrzebuje „uniwersalnego żołnierza”.

MACZETA.

Maczeta jest specjalistą od Walki Wręcz z dobrą wartością Rzucania oraz Budowy. Cecha Napierdzielacz sprawia, że każdy cios wykonany dwoma maczetami zapewnia mu aż 3 kostki, czyniąc z niego prawdziwą maszynę zniszczenia, jeśli uda mu się dojść do Zwarcia. Potrafi on też zignorować pierwszą otrzymaną ranę, co może być niezwykle przydatne kiedy komuś uda się go trafić.

Porada: Warto wyposażać Maczetę w granaty dymne albo chemiczne, aby zapewnić mu osłonę niezbędną podczas podchodzenia do przeciwnika. Królicza łapka też może się okazać niezwykle pomocna, ponieważ pozwalają na ostrzeliwanie przeciwników będących w Zwarcu z Maczetą.

Porada: Warto pamiętać, że dwa noże mogą zostać wykorzystane jako broń rzucona. Rzucanie nożami powinno być zawsze pierwszym rodzajem ataku przed bezpośrednim starciem bez osłony grantu dymnego czy efektu akumulatora.

Porada: Biorąc Maczetę do rozpiski warto rozważyć wybranie również Chemika mogącego zapewnić osłonę dymną bez zużywania akcji Maczety na rzucanie grantami dymnymi.

NA KONIEC

To już wszystko. Nie oznacza to jednak, że choć połowa wszystkich kombinacji i możliwości taktyczna została omówiona. Jaki sprzęt wybrać? Jakie oddziały dobrze współpracują? Jaki heros jest najlepszy? Jakie lokacje warto wystawić? Jak grać przeciwko X oraz jak zabić Y? Być może na te pytania uda się odpowiedzieć następnym razem :).

Tymczasem życzę wszystkim udanych eksperymentów i wspaniałych bitew z udziałem niezdiscyplinowanej bandy Hegmonczyków stanowiącej zmorę pustkowi.

Założ obozowisko

Zbuduj szalasy by zabezpieczyć się przed deszczem, mrozem oraz wichurami.
Postaw palisadę chroniącą przed atakami dzikich zwierząt.
Zadbaj o swoje zapasy i przechowaj je na ciężkie czasy.

Eksploruj wyspę

Badaj nieznaną zakątki lądu.
Poszukuj nowych źródeł surowców.
Znajdź najlepsze miejsce na schronienie.

Poznaj jej tajemnicę

Odkryj los innych rozbitków.
Eksploruj budowlę dzikich plemion.
Zdobądź skarb piratów.

Poluj na bestie

Pozyskuj mięso i trofea.
Pokonaj miejscową faunę: od praków i kóz po jaguary i niedźwiedzie.
Wytrop tajemniczego drapieżnika.

Twórz przedmioty

Wyszukaj w górach brzoźmię, wiklinowe kosze, ubrania ze skór.
Wykonaj gliniane naczynie, broni: noże, dzidy i luki.

Buduj konstrukcje

Wzmocnij palisadę, kop wileże doły, zastawiaj pułapki.
Zbuduj tratwę i opłyni swoją wyspę.
Wzniesi zagrodę i rozpocznij hodowlę zwierząt.

Zbieraj surowce

Gromadź drewno na opał i do budowy.
Wyrzypnij się na ryby, zbieraj owoce, plądruj gniazda.
Przeżytnaj zapasy na nadchodzącą zimę.

IGNACY TRZEWICZEK
ROBINSON CRUSOE
ADVENTURE ON THE CURSED ISLAND

KOOPERACYJNA GRA PRZYGODOWA

PLANSZOWE WIEŚCI



Dla wszystkich, którzy chcieliby upiększyć swoją kopię Robinsona, udostępniliśmy plik PDF z obrazkami bohaterów. Taki plik można wydrukować na papierze naklejkowym i ozdobić w ten sposób pionry graczy.



W produkcji gry Robinsona Crusoe wkraść się błęd – na czterech kartach pojawiły się wyrazy w języku angielskim. Błąd nie wpływa na mechanikę, natomiast na pewno obniża komfort z gry. Na naszej stronie opublikowaliśmy plik PDF z właściwym tekstem na kartach.



Na stronie Świata Gier Planszowych pojawił się felieton, w którym Trzewik wyjaśnia dlaczego nienawidzi najsytniejszego amerykańskiego recenzenta gier – Toma Vasela. Zapraszamy do lektury!



Opublikowaliśmy w formacie PDF pliki terenów do gry Neuroshima Hex. Pierwotnie tereny były elementem dodatku Babel13. Ponieważ dodatek jest niedostępny,

a jego dodruk nie jest planowany zdecydowaliśmy udostępnić tereny dla wszystkich zainteresowanych graczy. Życzymy emocjonujących rozgrywek!



12 listopada Robinson Crusoe wszedł do pierwszego tysiąca w rankingu serwisu BoardGameGeek.com ze średnią ocen 8.22 (w skali 1-10), a obecnie jest na 565 miejscu. W specjalnym rankingu dedykowanemu nowościom, czyli w Essen Tracker 2012 (zestawiającym oceny gier, które miały premierę w Essen Robinson) jest na miejscu 5! Tak, naprawdę polecamy Wam Robinsona! To kolejna świetna gra z Portalu!



Na stronie Świata Gier Planszowych opublikowaliśmy archiwalny numer magazynu – możecie przeczytać wydanie 2 z roku 2007. W numerze znajdziecie recenzje takich klasyków jak Mall of Horror czy Thurn und Taxis. Polecamy!



Na stronie Robinsona opublikowaliśmy plik FAQ zbierający najczęściej zadawane pytania dotyczące reguł Robinsona. Plik zawiera zarówno pytania



zadawane na stronie BoardGameGeek.com jak i pytania zadawane na forum gry-planszowe.pl ,



Opublikowaliśmy plik PDF z kartami przedmiotów występujących w poszczególnych scenariuszach. Plik ten powstał na życzenie graczy na forum gry-planszowe.pl i ma ułatwić grę – dzięki tym kartom nie zapomiecie o szczególnych przedmiotach, które występują tylko na karcie scenariusza. Zapraszamy na stronę Robinsona.



LOKACJE W WINTERZE

TEKST: IGNACY TRZEWICZEK

ILUSTRACJE: SANDRA DUCHIEWICZ, MICHAŁ ORACZ

Na tegorocznych targach w Essen, odbyła się premiera dodatku Zima, który wprowadza do gry koło 50 nowych kart oraz mnóstwo nowych reguł. Po zapoznaniu się z instrukcją, która jest dostępna do ściągnięcia, szybko odkryjesz nowe możliwości, strategię czy różnice w mechanizmie rozgrywki. Ten artykuł nie będzie poświęcał zbyt dużej uwagi zasadom. Uchylę jednak rąbka tajemnicy i powiem coś na temat nowych kart. Mam nadzieję, że podane przeze mnie informacje sprowokują Cię do sięgnięcia po ten dodatek.



51. STAN WINTER

INSANE MAX

Jest wytrzymałym draniem. Jeden z najślawniejszych zakapiorów w okolicy. Jego rejony ciągle się powiększają, a wszyscy podrzędni przestępcy chcą należeć do jego stanu. Dlatego też Lokacje typu Broń są łatwiejsze do przyłączenia. Dla przykładu, jeśli masz w pobliżu taką Lokację (w odległości 1) możesz po prostu nią zagrać na stół. Oni chcą pracować dla Ciebie. Pragną należeć do stanu Insane Max'a.



PRAWDZIWI PATRIOCI

Oni naprawdę wierzą w Twój stan. Szczerze starają się zapewnić w nim względne bezpieczeństwo. Chcą, żeby Twój stan stawał się coraz bardziej rozwinięty. Co zatem robią w tym celu? Idą do lokacji, z którą miałeś uprzednio ustaloną współpracę i przekonują, że obu stronom będzie lepiej, jeśli się połączą, a nie będą związane tylko kontraktami. „Po co mamy spisywać umowy, dogadywać się targować? Po co, skoro możecie być częścią nas?” Prawdziwi patrioci pozwalają Ci przyłączyć kartę, z którą do tej pory miałeś podpisaną Umowę współpracy. Dobrze jest mieć Prawdziwych patriotów w swoim kraju.

HIBERNATORIUM

Typowa historia w literaturze postapo – bogacze, którzy przetrwali zagładę ludzkości budzą się w swoich prywatnych hibernatoriach. Wychodzą na zewnątrz i nagle dostrzegają, że okolica już nie jest bezpieczna. Nie są przygotowani, żeby przetrwać w takim świecie. Może i są bogaci, ale ani trochę nie są przystosowani. Dlatego, gdy dołączysz hibernatorium do swojego stanu, zyskasz tanią siłę roboczą. Nie mogą Ci odmówić, nie mogą się Tobie przeciwstawić. Muszą dla Ciebie pracować.

Spytasz, gdzie jest haczyk... dobre pytanie, są tak słabymi ludźmi, że w momencie zginą w naszej rzeczywistości, dlatego masz tylko 4 pracowników do wykorzystania. Potem musisz ponownie zagrać tą kartą Lokacji.

DOLINA MORDERCÓW

Słyszałeś o Dolinie Morderców? Długiej, mrocznej i niebezpiecznej... Ludzie, którzy się w nią zapuścili, już nigdy nie zostali odnalezieni. Areny gladiatorów, sklepy z bronią, czego tylko dusza zapagnie. W sumie nie będziesz zaskoczony, jeśli Ci

powiem, że jesteś całkiem znaną osobistością w tych okolicach? Historię o Dolinie Morderców zawsze przykuwały uwagę i skupiały zainteresowanie wielu ludzi. Z tego powodu, otrzymasz 2 VP w każdej turze, gdy posiadasz prawdziwie morderczą dolinę. Na przykład, jeśli masz minimum 2 Lokacje typu Broń w swoim stanie.

BULDOŻER

Jedna z moich ulubionych możliwości w tym dodatku. Pozwala niszczyć Twoje karty. Uważasz, że to walnięty pomysł? Pomyśl, masz wielki stary buldożer i możesz rozwalić, co tylko masz pod ręką. Tyle frajdy. Uwielbiam tę kartę, bo działa praktycznie jak narkotyk, serio. Zaczyniesz od zniszczenia pierwszej Lokacji, potem w następnej rundzie kolejna i kolejna i... już nie możesz przestać, jesteś uzależniony.

Wielu graczy potrzebując zasobów korzysta z pomocy buldożera i rozwała praktycznie wszystkie kluczowe punkty w swoim stanie, wiem to walnięte, ale dlatego uwielbiam tę kartę.

KNAJPA POD MUTKIEM

Kolejna knajpa w okolicy 51 Stanu. Projektując karty, zawsze uwzględniam to, że Lokacje pozwalające na wymianę kart to puby czy tawerny. Tu jest identycznie. Jeśli masz bar, możesz



51 STAN WINTER



dokonać wymiany informacji. Odrzucasz jedną kartę (opowiadasz o jednej Lokacji) w zamian otrzymujesz dwie (informacje o innych Lokacjach). Tak się załatwia interesy w knajpach. Gadasz z obcymi, pytasz skąd przybyli i gdzie zmierzają, co widzieli i już obydwójecie trochę więcej niż chwilę wcześniej.

WIEŚCI Z FRONTU

„Wieści z frontu” to gazeta publikowana w świecie Neuroshimy. Wiesz, co się dzieje, gdy masz media pod kontrolą? No właśnie.. Tak więc zawsze w nowym numerze skrobną troszkę o Twoim stanie. Docenią Twoje zdolności przywódcze i potęgę, Sprawia, że będziesz sławny w całej okolicy. Dlatego „Wieści z frontu” pozwalają przekładać tokeny VP z Twoich Lokacji do Twojej Bazy. Gazety skupiają uwagę na Tobie, nie na poszczególnych Lokacjach.



ZAKON SPLUWY

Organizacja znana ze świata Neuroshima RPG. Umieściliśmy ją tutaj, bo po prostu świetnie się do tego nadawała. Z resztą sam popatrz: Banda odmieńców, która postawiła ołtarz zbudowany ze starych karabinów. Jeśli produkujesz broń, będą Cię błogosławić, wielbić, ale co najważniejsze, wszędzie będą głosić o Twojej potędze.. Dlatego też otrzymujesz 2VP za każdym razem, gdy produkujesz broń. Cały Zakon Spluwy stoi za Tobą i będzie głosił Twoją chwałę.

DOSTAWCY

Ilustracja na karcie przedstawia łódź. Są na niej goście, którzy sporo podróżują i mogą Ci przywieźć wszystko, co tylko potrzebujesz. Mówisz im, czego potrzebujesz i oni Ci to skołują. W fazie produkcji dostarczą Ci cokolwiek, co jest produkowane na stole, nawet u innych graczy. Mówisz, co chcesz i to dostajesz. Dobrze mieć dostawców pod ręką ;)



DREAM CITY

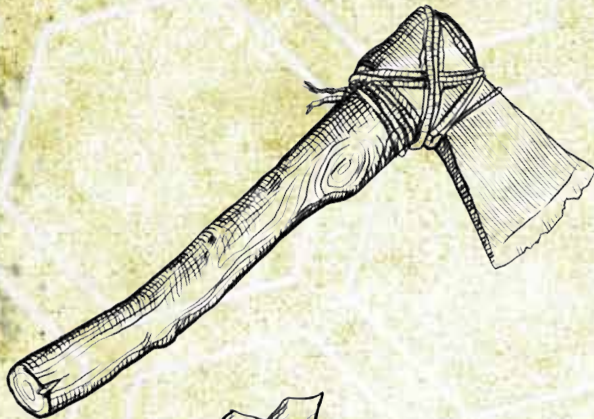
Przedstawiam Wam jedną z najlepszych (o ile nie najlepszą) grafikę w Zimie. Ogromny pomnik i zatłoczony plac. Widać, że w Twoim mieście jest coś wyjątkowego. Karty pracują w prosty sposób: za każdym razem gdy zyskujesz 2 lub więcej VP, otrzymujesz dodatkowego pracownika. Witaj w Dream City, mieście, o którym każdy słyszał, mieście, w którym każdy chce żyć. Ludzie schodzą się do Ciebie z odległych zakątków, bo pragną się osiedlić właśnie u Ciebie. Z każdą chwilą stajesz się coraz bardziej znany i potężny, za każdym razem gdy zgarniesz 2VP zyskujesz nowego mieszkańca, który decyduje się dołączyć do Twojego stanu.

Oto 10 kart z nowego dodatku, każda z nową unikalną zdolnością i interesującą historią pod nią ukrytą. Mam nadzieję, że Ci się spodobały i że czeka Cię dużo zabawy w trakcie grania w Zimę, dodatek do 51 stanu.



Gry planszowe

ROBINSON. ODKRYCIA



ŻETONY ODKRYĆ W ROBINSONIE

TEKST: IGNACY TRZEWICZEK

Trwa Essen 2012. Przyglądam się graczom podczas rozgrywki w Robinsona Crusoe. W pewnym momencie jeden z nich dobiera żeton Odkrycia z brązową ikoną robotnika. "Znaleźliśmy robotnika!" - mówi. Gracze są szczęśliwi. Z żetonem będzie łatwiej zbudować dach. Decyduję się jednak im przerwać. "To jest Świeczka", mówię.

Gracze patrzą na żeton, potem ze zdziwieniem na twarzy spoglądają na mnie. "Świeczka?! Co do....?".

Tak, to jest Świeczka...

Zawsze jest tak samo. Najpierw projektuję fabułę, potem dopiero zasady. Zatem na początku testów gracze znajdują Świeczki, Kozy, Stare maczety, Pirackie skrzynie i inne rzeczy. Wszystko to, co można znaleźć na bezludnej wyspie. Fabuła jest najważniejsza.

Potem te wszystkie rzeczy dostają swoje zasady. Patrze na nie i zaczynam tworzyć reguły. Świeczki pozwalają pracować dłużej po zmroku (więc otrzymujesz dodatkowy pion do zrobienia akcji). Koza może zostać zabita i dać jedzenie i futro. Każda pojedyncza zasada jest dokładnie połączona z konkretnym żetonem.

Co się dzieje później? Później okazuje się, że nie możemy wcisnąć nazw żetonów na żetonach. Nie ma tam ani pół milimetra miejsca na nazwę. Zmieści się tylko ikonka.

Tak właśnie znaleziska, zrodzone z fabuły gry, zmieniają się w "brązowego workera". Dlatego wielu z was może – podczas rozgrywki – zacząć myśleć... "Trafiłem do dżungli. Znalazłem coś ciekawego. Znalazłem brązowego robotnika. Co do...?!".

Oto więc jestem. Popatrzcie na genezę tokenów...

ROBINSON. ODKRYCIA

ŚWIECZKI

To stare świeczki lub latarnie, lampiony. Znalazłeś je i teraz możesz pracować wieczorem, do późnej nocy! Nie musisz się spieszyć, możesz pracować powoli i spokojnie. Masz całą noc przed sobą. To dlatego dostałeś brązowego robotnika. Jeżeli będziesz budował wystarczająco długo, w końcu ci się uda. To będzie sukces!



KOZA

Znalazłeś kozę w lesie. Zabierasz ją do obozu. Później będziesz mógł ją zabić (jeżeli masz 1 Siły Broni). Jeżeli zabiłeś Kozę otrzymujesz 1 Jedzenia i 1 Futra.



STARA MACZETA

Stara maczeta prawdopodobnie zostawiona przez groźnego pirata. Arr, arr!



PRZYPRAWY

Znalazłeś polanę z przyprawami. Twoja zupa wreszcie smakuje dobrze! Jeżeli masz Garnek możesz ugotować wspaniałą zupę. Morale członków drużyny rośnie!



TRUCIZNA

Znalazłeś polanę z trującymi roślinami. Możesz zebrać ich owoce i jeżeli masz Garnek możesz z nich przygotować truciznę. Twoja broń będzie teraz bardziej zabójcza...



WARZYWA

Znalazłeś polanę z warzywami. Jeżeli masz Garnek możesz ugotować zdrową pożywną zupę, która pomoże ci w chorobie i uczyni cię silniejszym.



ZIOŁA

Znalazłeś polanę z ziołami. Jeżeli masz Garnek możesz przygotować różne wywary i medykamenty.



CIERNISTE KRZEWY

Znalazłeś wyjątkowo cierniste krzewy. Możesz zabrać je do obozu aby wzmocnić jego ochronę i swoje bezpieczeństwo.



DUŻE LIŚCIE

Znalazłeś naprawdę duże i mocne liście. Możesz zabrać je do obozu i zrobić z nich zadaszenie. Nie wytrzymają długo (tylko jedno użycie) ale prędzej czy później będą bardzo przydatne.



TYTOŃ

Hura! Na wyspie jest Tytoń. Morale członków drużyny rośnie!

