

NEUROSHIMA

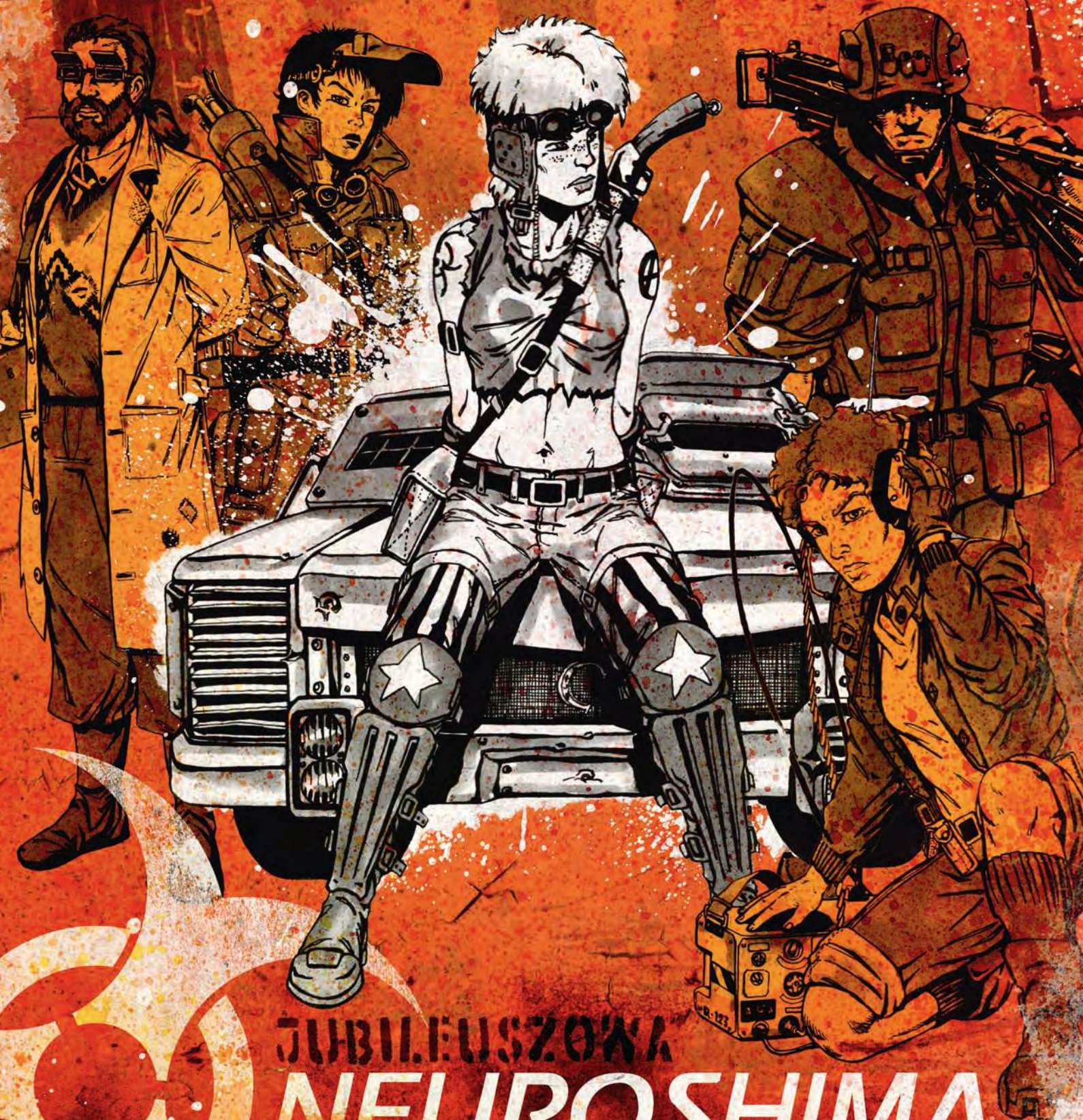
EDYCJA
**ROK
MOLOCHA**

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA



NIE. SPODZIEWALIŚMY
SIĘ, ŻE TEN CZAS
PRZELECI TAK SZYBKO!

5.09
2003-2020



JUBILEUSZOWA

NEUROSHIMA

ROK
MOLOCHA





**SŁABYM POZOSTAJE TYLKO JEDNA BRÓŃ:
BŁĘDY SILNYCH.**

GEORGES BIDAULT



ZDEPCZEMY SŁABYCH

011010011001



NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

AUTORZY GRY:

Ignacy Trzewiczek, Marcin Blacha, Michał Oracz, Marcin Baryłka

ILUSTRACJE:

Ilustracje wykorzystane w książce pochodzą z gier: Neuroshima: Gra Fabularna, Neuroshima Hex!, 51. Stan, Neuroshima: Konwój, Neuroshima Tactics. Zebranie ich razem do zilustrowania tego wydania jest naszym hołdem dla wszystkich artystów, których talent i praca nadały kształt temu światu.

Autorzy ilustracji: Tomasz Jędruszek, Radosław Gruszewicz, Tomasz Oracz, Michał Oracz, Piotr Macha, Sebastian Mazur, Agnieszka Osipa, Piotr Foksowicz, Sławomir Maniak, Jakub Jabłoński, Maciej Janik, Mateusz Bielski, artyści ze Studio M81, Daniel Grzeszkiewicz, Karol Dobrowolski, Łukasz Lalko, Yerbol Bulentayev, Jakub Fajtanowski, Michał Sztuka, Piotr Cieśliński, Tomasz Górnicki, Sandra Duchiewicz, Mariusz Gandzel, Adam Wójcicki, Roch Hercka, Witold Trzcionka, Grzegorz Bobrowski, Paweł Niziołek.

OPRACOWANIE MAPY:

Adrian „Grem” Bukowski,
Michał Oracz

PROJEKT I SKŁAD:

Maciej Mutwil

PROJEKT OKŁADKI:

Mateusz Kopacz

PODZIĘKOWANIA

Dziękujemy Wam - graczom, którzy razem z nami stworzyli i ożywił ten świat. Bez Waszej miłości i zaangażowania nigdy nie powstałoby tyle gier, dodatków i materiałów w tym uniwersum. Neuroshima to nasze wspólne dziecko!

PODZIĘKOWANIA ZA POMOC W OPRACOWANIU EDYCJI 1,0:

Dziękujemy Remowowi i Radkowi Gruszewiczowi za opracowanie broni, Tomkowi Kowalewskiemu - za olbrzymi udział w testowaniu i projektowaniu reguł gry oraz Nurglitchowi - za pomoc, gdy była nam najbardziej potrzebna. Dziękujemy Małemu za komputer, którego użyczył nam w najcięższej chwili.

Dziękujemy naszym przyjaciołom, którzy wzięli na siebie najcięższe zadanie - przejście Neuroshimy i wyłapanie błędów i nieścisłości, które się w niej kryły. Nie wiemy ile ostatecznie Neuroshima zawiera błędów, wiemy jednak, że zawierałaby ich sto razy więcej, gdyby nie pomoc: Telefaxa, Nurglitcha, Tomka Barańskiego, Romana Sadownika, Tomka Kowalewskiego oraz Marka Nogi. Jeszcze raz, bardzo dziękujemy za wszystko, co dla nas zrobiliście.

KIEROWNIK PROJEKTU:

Rafał Szyma

KOREKTA EDYCJI ROK MOŁOCHA

Marcin Dudek, Patryk Puliński

PODZIĘKOWANIA ZA POMOC W OPRACOWANIU EDYCJI 1,5:

Szczególne podziękowania dla: Marka „Marcusa” Szumnego - za korektę merytoryczną całej mechaniki oraz ogromną pomoc na każdym etapie pracy; dla Tomasza „Matrixa” Krupy - za opracowanie nowych broni do edycji 1,5; dla Kivaka - za informacje o pancerzach i tworzeniu amunicji; dla Feniksa - za pomysł na walkę treningową;

Dla testerów za pomoc w przygotowywaniu edycji 1,5: dla Mar_cusa, Mc_Kosy, Mormira, Grema, Feniksa, Wiedźmaka, El-dreda, Kaina oraz niepodpisanych;

Dla uczestników forów neuroshimowych za pomysły i uwagi, w szczególności: dla Bulkersa, Locka, Grema, Mc_Kosy, Ryogi, Myśliwego, Neurocide'a, Hellbringera, Crowa, Kivaka, Entropusa, Hadeusa, Gruszcze; A także: dla Quby, Mormira, Fuko, Multideja, Wyrda, TEO, Gharta, Dragona, Sperzdechły'ego, Atomic Mutanta, Zamtuza, Veracka, Hexa, Tomakona, Don Vito, Golonka, PrEDOatora, Sandura, Mischu_jana, Tehavy, RadkaG; Pascuala Abaja, Beyond_Illusions, Toshio, Bossa, Irvana, Cyberkillera, Bzyka, Mentora, Rennarda.

Skorzystaliśmy z Waszych uwag przy tworzeniu Neuroshimy ed. 1,5. Dzięki za pomoc!!!

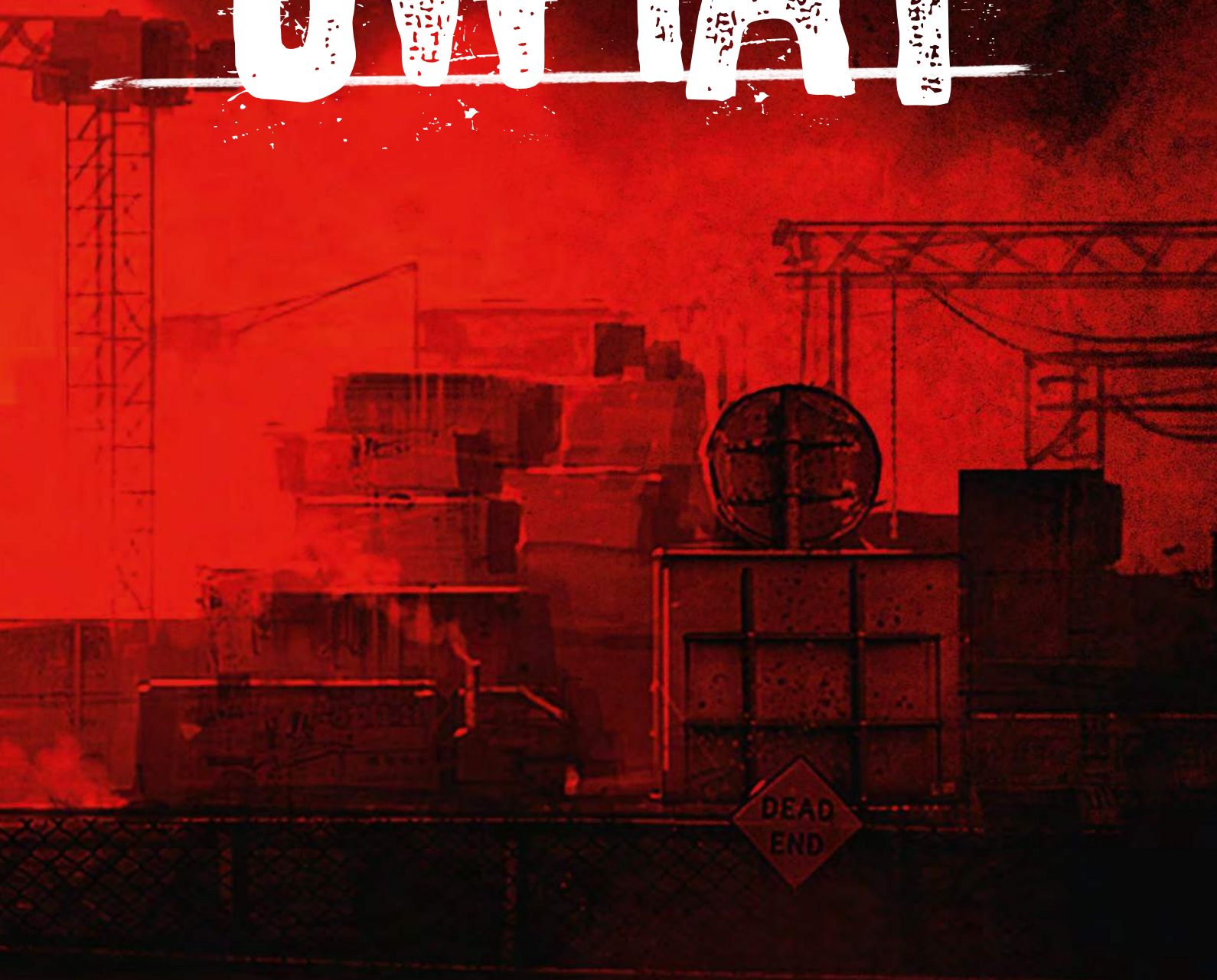


Portal Games sp. z o.o. | H. Sienkiewicza 13 | 44-190 Knurów | portal@portalgames.pl
ISBN 978-83-958020-6-5
Knurów 2021





SWIAT

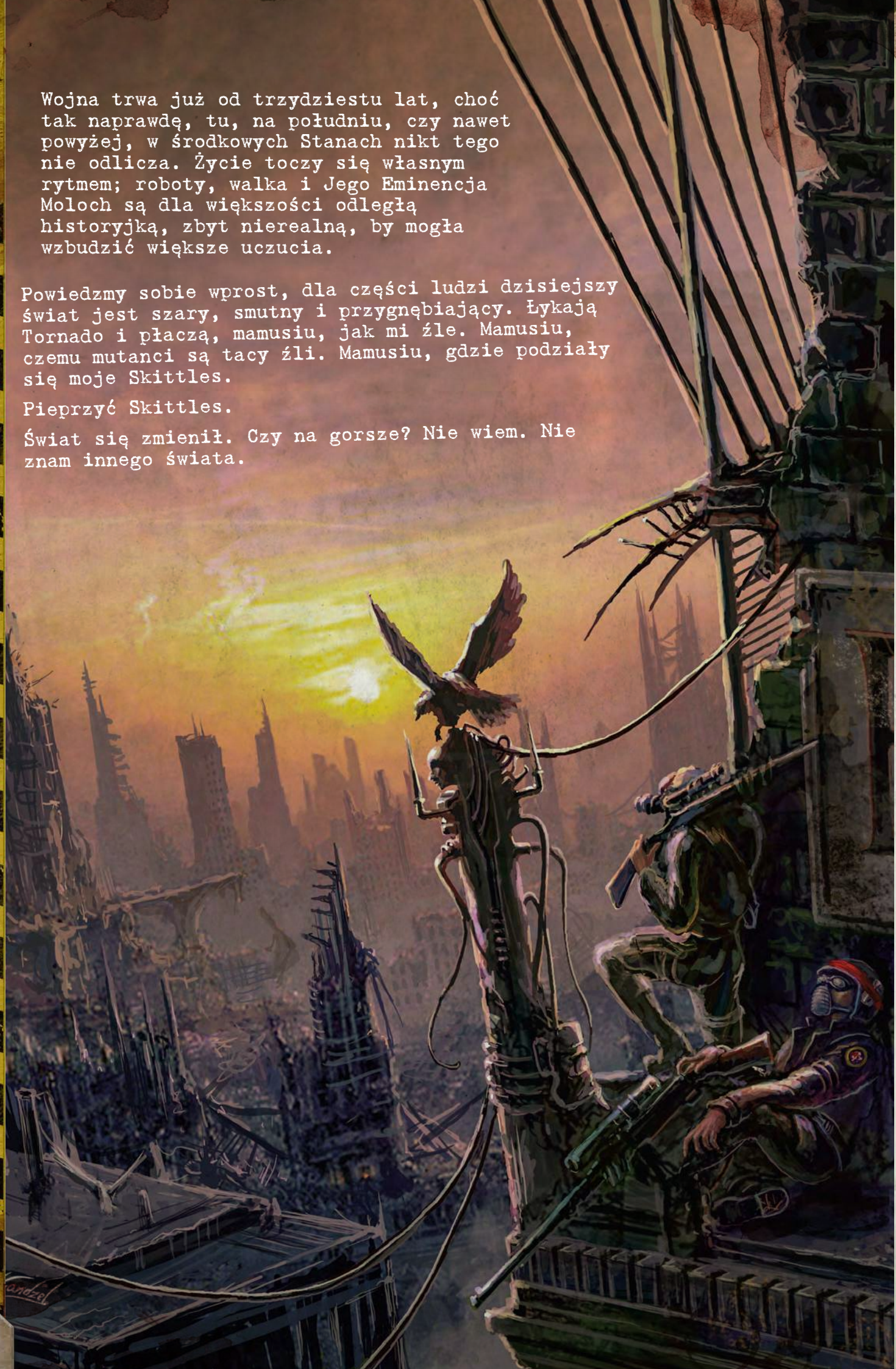


Wojna trwa już od trzydziestu lat, choć tak naprawdę, tu, na południu, czy nawet powyżej, w środkowych Stanach nikt tego nie odlicza. Życie toczy się własnym rytmem; roboty, walka i Jego Eminencja Moloch są dla większości odległą historyjką, zbyt nierealną, by mogła wzbudzić większe uczucia.

Powiedzmy sobie wprost, dla części ludzi dzisiejszy świat jest szary, smutny i przygnębiający. Łykają Tornado i płaczą, mamusiu, jak mi źle. Mamusiu, czemu mutanci są tacy źli. Mamusiu, gdzie podziały się moje Skittles.

Pieprzyć Skittles.

Świat się zmienił. Czy na gorsze? Nie wiem. Nie znam innego świata.



HISTORIA

Tak naprawdę niewiele wiadomo. A przynajmniej nie wiadomo nic pewnego. Wojna zaczęła się we wrześniu 2020, to akurat jest jasne. Stany miały się całkiem nieźle, technologia powoli osiągała poziom tego, co rysowali autorzy w powieściach science fiction, biocybernetyka, cyborgizacja, potężna i wszechwładna sieć łącząca w sobie wszystkie zalety jakimi mogły nas obdarować multimedia. Pomijając nieustanne zagrożenie terroryzmem, które od lat paraliżowało cały świat, wszystko szło we właściwym kierunku, czyli ku lepszej przyszłości.

No i komputery wycięły nam numer. Wpierw podejrzewano atak terrorystów, dopiero po kilku dniach ludzie zrozumieli, że przeciwnik jest o wiele niebezpieczniejszy. Wtedy jednak było już zdecydowanie za późno. Komputery pieprzły całą chemią jaką miały w swoim zasięgu. Oszalało wszystko, od elektrowni atomowych, przez stacje uzdatniania wody, po laboratoria chemiczne. Wojna chemiczna i biologiczna w jednym tyglu, śmiertelna mieszanka. Komputery nie musiały się ograniczać, im wirusy i toksyczne ścieki nie wyrządzały krzywdy. To był atak jakiego nie znał świat.

Przed wojną chyba nikt nie zdawał sobie sprawy z tego ile otacza nas chemii. Dowiedzieliśmy się w ciągu kilku dni. Wszystkie miasta otaczał całun trującego syfu.

W końcu ktoś w Pentagonie nie wytrzymał i nacisnął czerwony przycisk, podniecili się też goście z Bliskiego Wschodu. Czego nie załatwiła chemia i wirusy, załatwili Arabowie. Potem już tylko był chaos. Nic nie wiadomo. Ludzie pozostawieni bez komputerów, sieci i łączności, padli na kolana. Nie wiadomo nawet kiedy powstał Moloch.

Można powiedzieć, że kolejne miesiące to sen w klimatach filmów Davida Lyncha: niewiele wiadomo, ale klimat jest niezły. Maszyny zgotowały nam prawdziwy horror. Ludzie pozbawieni podstaw życia, rzućeni w nowy świat zupełnie sobie nie radzili. Tymczasem maszyny wciąż pruły. Zatrute było dosłownie wszystko, gdzie się nie obróciłeś, tam choroby i skażenia. Zdychały rośliny, zwierzęta i ludzie.

Przeżyła garstka, głównie młodzież, dzieciaki i twarde sukinkoty. W ciągu kilku lat przeszliśmy ostry egzamin z doboru naturalnego. Słabeusze marli jak muchy: na ospę, gruźlicę, na wszystko, czym mógł nas zaatakować Moloch. Gdzieś, w 2026 zaczęto otwarcie o nim mówić. Powoli wyłaniał się na horyzoncie. Ludzkości objawił się przeciwnik, którego można było dostrzec i mu pogrozić. Można też było oddać w jego kierunku serię z karabinu. Sensu to nie miało żadnego, ale to miało się okazać po kilku kolejnych latach przegranych bitew i konsekwentnej ofensywy Molocha. Tymczasem pojawiły się pierwsze oznaki budowy nowego ładu. W Nowym Jorku, w Vegas, zaczęły się walki o władzę, oznaczanie terytorium i wszelkie tym podobne zagrywki samców mające na celu zdobycie pozycji w stadzie.

Dziś sytuacja zdaje się stabilizować. Moloch powoli przesuwa się na południe. Front jest długi, a ludzie, którzy odważyli się walczyć radzą sobie coraz lepiej. Na południu zrobiono kilka pierwszych kroków w budowaniu nowego ładu, Federacja Appalachów dogadała się z Nowym Jorkiem i ciągnie kolej. Za kilka lat, wraz z Posterunkiem mają przeprowadzić ofensywę i wydrzeć Molochowi trochę terenu. Chciałbym to zobaczyć.

Kto wie, może się zaciągnę i postrzelam do maszyn. To prawdziwe wyzwanie, tak sądzę. Zobaczymy...

FLORA I FAUNA

Flora i fauna w znaczeniu jakie znano przed wojną nie istnieje. Moloch rozprawił się z nią równie bezwzględnie, jak z ludźmi, z tą tylko różnicą, że kaktusy są mniej zawzięte niż ludzie. Ludzie wciąż walczą, a kaktusy uciekły do Meksyku.

Rodzaj taktyki jaką obrał Moloch, czyli wojna totalna to definitywna rozprawa z przyrodą. Zatruta woda, skażona gleba, wysoka radiacja, masa chemii i syfu w powietrzu - mało co zdołało to wytrzymać. Dziś pozostały suche krzaki i trochę podejrzaną zieleniny, która na pewno nie ma nic wspólnego z tym, co dawniej można było znaleźć w parku. Znakomita większość Stanów to pustynia, bo na wyjąłwionej, skażonej ziemi nic nie chce rosnąć. Zaczęło natomiast rosnąć na południu, u Meksykańców. Chłopaki z południa nazwali to Neodżunglą, mój kumpel mówi na to Mexicosyf. Nie widziałem tego, ale gadałem z gościem, który tam był i co nieco mi opowiedział. Miły facet, swoją drogą. Mówił mi, że Neodżungla wygląda jak Moloch, tylko nie z żelaza, lecz z roślin. Pytam go, widziałeś, synu, Molocha? A on mi na to, że nie.

No i sobie pogadaliśmy, on nigdy nie widział Molocha, jak nigdy nie widziałem Neodżungli. Fajnie było. Dżungla jest bardzo gęsta i rośnie dosłownie na wszystkim, wkracza do miast, oplata stacje benzynowe, czy knajpy. Jest wszędzie, gdzie tylko docierają jej pędy. Tam zaś gdzie dotrą, robi się gorąco - gorąco, bo podobno te rośliny wytwarzają jakieś ciepło. Nie za bardzo rozumiałem tego faceta i chyba trochę zmyślał. Mówił, że jak wleziesz pomiędzy krzewy, jesteś jak w kokonie, jest ciepło i przytulnie. Zaraz potem dodał, że rośnie tam masa mięsożernych krzewów i kwiatów. Strasznie, kurwa, przytulnie. W każdym bądź razie, podobno rośnie to i rośnie i nie chce się zatrzymać, Meksykanie walczą z tym na całego, choć nasi raczej leją na drzewka.

Głównie leją tym, co mają w zbiornikach od miotaczy płomieni. Tak podlana roślina na kilka tygodni cofa się i dwa razy się zastanowi, nim ponownie ruszy na północ. He, he, spokojnie, ona nie myśli. To była przenośnia. Aż takich kitów nie dałem sobie wcisnąć palantowi z południa.

Generalnie jednak, Neodżungla to na razie dopiero sygnał problemu. Będziemy się nią martwić za dzień, dwa, trzy, cztery, pięć, sześć, siedem, osiem, dziewięć, dziesięć, dwadzieścia lat. Do tego czasu i tak rozjedzie nas Moloch, lub opcjonalnie my rozpieprzymy jego. Założ więc śmiało, że dzisiejsze stany to pustynia, czasem preria, dużo piachu, mało zieleni. Co znowu... Miami? A, faktycznie. W Miami też jest dżungla. Miami to jednak wyjątek potwierdzający regułę. A reguła jest taka, że kolor zielony wyleciał z palety barw współczesnego świata, jasne? Zamknijmy temat flory i przyjrzyjmy się faunie.

Zwierzęta broniły się bardziej zdecydowanie niż kwiatki, większość padła, reszta zmutowała i znacząco się zmieniła, ale żyją. Łażą po świecie. I wiesz, jeśli ja tak przypominam człowieka, jak ten kundel przypomina mojego starego psa, jeszcze z przed wojny, pozostaje mi tylko sobie strzelić w łeb.

Pojawiło się wiele nowych gatunków, wszystkie osobniki bez wyjątku stały się bardziej dzikie, agresywne i dużo odporniejsze na wszelkie negatywne czynniki. Podobnie jak wśród ludzi, przetrwali tylko najsilniejsi. Zresztą, nie trzeba wielu zmian, by na pustyni było wesoło. Kiedyś wpadł mi w ręce jakiś atlas sprzed wojny zawierający dużo obrazków (i mało praktycznych informacji). Jeśli połowa zaprezentowanej tam menażerii przetrwała, to tam jest naprawdę niebezpiecznie. Bizony widziałem nawet „na żywo”, w Teksasie, zresztą nie ja jeden. Kumpel z Detroit też widział i pierwsze co zrobił, to założył się z miejscowymi, że wyprzedzi stado i pierwszy dopadnie do farmy starego Bruna. No i przegrał. Stado wprasowało go w ziemię. Ostatnie chwile, kiedy go widziałem, to moment, kiedy spod maski buchnął dym. Prawdopodobnie zagotowała mu się woda w chodnicy. Epicka śmierć, nie ma co...

Wracając do zwierzątek, okazuje się, że na preriach żyją psy preriowe, kojoty, czy borsuki, i wiesz, one są nawet sympatyczne - kładziesz je jednym celnym strzałem.

Gorzej z widłorogami, czy cietrzewiami preriowymi, bo nikt nawet nie wie co to jest, w dodatku w atlasie nie pisali najważniejszego - jak to zabić. Jedyne co wiem, to że widłoróg lokuje się w pierwszej trójce najszybszych zwierząt na Ziemi. To daje do myślenia, nie?

Na pustyniach jest jeszcze gorzej, żyją tam jakieś szczuro-skoczki, kondory, frynozomy, helodromy... Kto to nazywał?! Te nazwy są przerażające! Tedwa ostatnie to podobno jakieś jaszczurki, z czego jedna jest jadowita. Kurwa, dasz wiarę?! To jedyna na świecie jadowita jaszczurka, i musi żyć akurat u nas! Czemu nie w Europie?!

Aha, trzeba uważać na grzechotniki i koralówki, są dzień, dwa, trzy, cztery, pięć, sześć, siedem, osiem, dziewięć, dziesięć razy bardziej nieprzyjemne od stada mutantów. Ale o tym chyba wiesz, co? Dobra, tyle o faunie, bo widzę, że trzęsą ci się porty. Miłośników mocnych wrażeń zapraszam do „Podręcznika Łowcy”.

Aha, Grizzli też zmutował. Jak? Cholera wie jak, ale pewnie wyszło mu to na dobre.

POGODA I PORY ROKU

Pogoda oszalała i dostosowała się do reszty panującego tu burdelu. Na pewno znałeś ludzi, którzy na pustyni umarli z braku wody. Taka jest dzisiejsza rzeczywistość: latem temperatury dochodzą do pięćdziesięciu stopni Celsjusza. Za to zimy wcale nie są łagodne. Zimą temperatura wynosić może i minus czterdzieści stopni. Amplituda roczna wynosi około stu stopni. Ech, gdzie te czasy, gdy lata były łagodne, a zimą ludzie jeździli na nartach.

Rozmawiałem kiedyś z gościem, który przed wojną był naukowcem. Opowiadał mi, że jedną z przyczyn jest zmiana kąta nachylenia osi Ziemi. Nie wiem, co to znaczy. Opowiadał mi też o innych przyczynach, ale nic nie zapamiętałem. Prawdę mówiąc, to jakieś naukowe brednie. Miałeś kiedyś w ręku ping ponga? Jaka oś, jakie nachylenie? Kula to kula, z każdej strony taka sama...

Bez względu na to, co spowodowało, że pogoda się rozregulowała, a po porach roku pozostały tylko nazwy, mam już tego dość. Nie ma ani jednego pieprzonego dnia, kiedy byłbyś zadowolony. Albo za zimno, albo za gorąco, albo masz gruby sweter, albo najchętniej zdarłbyś z siebie skórę. Szkoda, że przed wojną robili takie małe lodówki - nie raz już próbowałem wleźć i zamknąć się na kilka minut. Pogoda jest jedną z kolejnych przeszkód w podróżach. Nawet jak się zawieźmiesz i zechcesz ruszyć gdzieś hen, daleko na koniec świata, musisz mieć pełen plecak koców i swetrów i dwa plecaki olejków do opalania.

SKAŻENIE I RADIACJA

W wielu rejonach promieniowanie jest w dalszym ciągu zagrożeniem. Sporo zbiorników z wodą, przedmiotów, żywności, mimo że ładnie wygląda, niesie ze sobą śmierć. To jest ten moment, w którym doświadczony wędrowiec zadowolony idzie dalej, a frajer kopie w kalendarz, bo wsadził łapy tam gdzie nie trzeba. Wszelkiego typu dziurska; kratery, zbiorniki, oczka wodne są podejrzane na dziesięć mil, o tym wie każdy dzieciak. Gorzej, gdy wokół pustynia. Trzeba mieć szósty, albo nawet siódmy zmysł, by wyczuć gdzie jest niebezpiecznie.

Inna sprawa, że są ludzie, u których wykształcił się taki zmysł. Jest kilku przewodników o niezłej reputacji, którzy idą przez pustynię jak wąż, omijając niewidzialne przeszkody.

Generalna zasada jest taka: tam, gdzie kiedyś spadły bomby, czyli w wielkich miastach, ośrodkach przemysłowych i byłych bazach wojskowych, cały czas utrzymuje się podwyższona radiacja. Rozpoznasz te miejsca przy pomocy licznika Geigera. Jeśli nie masz licznika, to zobaczysz na pewno krater, jeśli jesteś w terenie. W pobliżu krateru znajdziesz szkliste kamyki, których nie dotykaj za żadne skarby! Trinityt, bo tak się nazywa ten minerał, jest bardzo radioaktywny. Na zadupiach, o których nikt nie słyszał ani dawniej ani dziś takich problemów nie ma. Liczniki zazwyczaj nie piskają, no chyba że w okolicy była elektrownia jądrowa. Niekonserwowane przez lata, po prostu się zepsuły i nastąpiło wtórne skażenie środowiska. Uważaj na te miejsca. Druga para rąk ci nie wyrośnie, ale złapiesz chorobę popromienną, jak nic.

ZWYCZAJE I PRAWA

Prawo jest surowe, różnorodne i często okrutne. Życie stało się bardziej brutalne. Cofamy się do poziomu dzikusów, nie ma co do tego wątpliwości.

Pierwsze co powinienesz zrobić, gdy ładujesz się do jakiejś osady, czy miasta, to pytać o prawa. Brzmi dziwnie? Nakładanie się prześcieradłem podczas wojny atomowej też brzmi dziwnie, a podobno przynosi efekty. Idziesz więc do dowolnego mieszkańca i mówisz: „Dzień dobry, jakie prawa rządzą w tej dziurze.” Możesz też powiedzieć: „Witam, jakie prawa rządzą w tej pięknej

okolicy.” W pierwszej opcji możesz dostać w ryło, w drugiej wyjdiesz na idiotę. Wracając jednak do praw...

W jednym miejscu nie wolno przelecieć żony szeryfa, w innym nie wolno nosić broni. W jednym miejscu za kradzież zabijają, w innym kierują do robót na dwa tygodnie i każą odgruzowywać miasto. Jest naprawdę różnie, a wszystko zależy od masy czynników. Sam zobacz. Jeśli w mieście jest więzienie z dawnych czasów, raczej zamykają do ciupy za przestępstwo. Jeśli do tego rządzi tu jakiś psychol, zamykają za byle gówna. Jeśli zaś więzienie jest porządne i luksusowe, wielu sobie tam po prostu mieszka - zwłaszcza jeśli naczelnik to miły gość. Jeśli trafisz na frajerską osadę, to nawet po narobieniu bigosu, tylko cię upomną i poproszą, byś więcej tego nie robił. Innym razem możesz trafić do społeczności z serii „Bez przebaczenia” i wtedy naprawdę masz kłopoty.

Dlatego warto wiedzieć, co się dzieje w okolicy. W większych społecznościach prawa wypisane są na jakiejś tablicy, czy nawet w jakiejś książce. W mniejszych jest problem, bo czasami ludzie nawet nie zdają sobie sprawy z praw. Ot, dla nich jest oczywiste, że nie wolno myć się w studni na środku rynku - wiedzą przecież o tym wszyscy, nie?! No i właśnie w tym momencie robi się kłopot, gdy wsadzisz swoje brudne łapska do ich jedyne go zbiornika wody pitnej. Fajnie, nie? Cóż, wędrowki od miasta do miasta to nie jest bułka z masłem, a gromada mutantów na horyzoncie to z reguły i tak jest twój najmniejszy problem. Widziałem kiedyś gościa, którego zamknęli w klatce i wynieśli na kilka dni poza miasto, bo jadł puszkę z mięsem. Facet akurat trafił na ortodoksyjnych wegetarian.

Powiem ci, najlepszym sposobem jest spotkać się od razu z szefem danej społeczności. Pogadasz z nim kwadrans i jesteś w miarę bezpieczny. Albo facet wygląda jak psychol, albo jest łagodny jak baranek, albo rzeczowy, albo rozlaży, albo widać w nim pozostałość po woj-skowym drylu, albo nie... To szef ma największy wpływ na życie społeczności - a od tego jak bardzo jest popieprzony zależy jak trudno się żyje na jego włościach.

RELIGIE I KULTY

Przyszła apokalipsa, no i ludziom odpierdoliło. Podobno to normalne. No więc jest normalnie: co miasto to sekta.

Ludziom runęły podstawy życia, sypnęło się wszystko, także fundamenty wiary. Część wierzy, że nastał koniec świata, część uznała, że Boga nie ma, inni jeszcze, że Pismo to był wałek tysiąclecia i wszystko jest zupełnie inaczej niż myśleliśmy.

W cokolwiek kto wierzył, teraz ma potężną zagwozdkę. Musisz przyznać, że jeśli Moloch ma być naszą próbą wiary, to ktoś jednak troszkę przegiął...

Po wybuchu wojny nastały wspaniałe czasy dla wszelkiej maści oszołomów. Im bardziej gość był popieprzony, tym większe zdobywał grono współwyznawców.

Większość z tych kultów dawno padła, lecz wciąż ich liczba jest zatrważająca. Najwięcej jest odłamów chrześcijaństwa, lecz ilość zmian i modyfikacji dogmatów wiary zadziwić mogą każdego.

Co więcej, zmieniła się funkcja księży - dziś są bardziej rzeczowi i bardziej przyziemni. Ludzie nie potrzebują już faceta, który mówi im o miłości i wielbieniu bliźniego swego, obiecując w zamian nagrodę po śmierci. By utrzymać wiernych przy sobie, księża zmienili taktykę. Kryzys wiary prawie wszystkich mieszkańców Stanów (spośród tych, którzy przeżyli, rzecz jasna) wymagał zdecydowanych działań. Od pewnego czasu krzyż nosi się nie na łańcuszku, lecz na lufie shotguna. Księża ruszyli do pomocy zbłąkanym duszom w najbardziej praktyczny ze sposobów. Spuszczają w pieprz tym, którzy niepokoją owieczki Najwyższego. Znają się też na leczeniu choróbsk, na dobijaniu nieuleczalnie chorych, którzy mogą roznieść zarazę. Co więcej całkiem sporo spośród facetów w koloratkach prowadzi krucjaty przeciw mutantom. Jeśli wierzysz w reinkarnację - masz przed sobą chłopaków z Inkwizycji w pełnej krasie.

Tymczasem przeciętne wsiaki zupełnie się pogubiły - czym zaś są bardziej pogubieni, w tym większe idiotyzmy wierzą. Słyszałem o kulcie składającym ofiary jakiemuś potężnemu mutantowi, spotkałem też gości przepisujących Biblię na nowo, korzystając z najnowszych odkryć teologii - „Zbawca Moloch”. Tłumaczą książkę na nowo i dochodzą do niezwykłych wniosków.

Nic tylko wziąć i paść ze śmiechu.

Debili nie sieją, mówił ojciec. Jak go pytałem skąd się biorą, zwykł zagadkowo milczeć. Jak można składać ofiary mutantowi?

PALIWO I ENERGIA

Z paliwem jest różnie. Z jednej strony, jest trudniej dostępne, niż dawniej. Wraz z wybuchem wojny, Shell zamknął stacje i nie można już zbierać punktów i wymieniać ich na pozycje z katalogu. Z drugiej strony, samochodów jakby mniej, a pod ziemią paliwa wciąż sporo...

Każdy wsiok wie, że złoża ropy znajdują się w okolicach Oklahomy i Teksasu. Szczególnie tym pierwszym trochę odpięrzyło. Dziw, że jeszcze nie łążą w turbanach. Te tereny są największymi fortecami współczesnych Stanów. Na punkcie paliwa ludziom dosłownie bije. No ale, trudno się dziwić, nikt nie lubi pchać swojego Forda, nie? Tak więc tam gdzie jest paliwo, są zasieki, druty kolczaste i częsta wymiana ognia. Najazdy gangów i nieustanna obrona swojej żyły złota. Tak wygląda życie współczesnych szejków.

Cysterna pełna ropy i chmara gangsterów na jej ogonie to normalny widok. Bandziory zlatują się do ropy, jak muchy do gówna.

Żeby chociaż było o co tak walczyć... Dzisiejsze

paliwo to cień tego, na czym jeździli nasi starzy. Jeśli twoja bryka wyciągnie na tym 60 mil na godzinę, to jesteś dobry. Z reguły nie wyciąga nawet czterdziestu. Większość samochodów i tak trzeba było poprzerabiać, by jeździły na tym, co wlewasz do baku. Czasy benzynki bezołowiowej, wysokooktanowej, niskooktanowej, super shell i BP Power minęły. Dziś wlewasz do baku paliwo lotnicze, jeśli akurat miałeś szczęście i kupiłeś je w dobrej cenie, i modlisz się, by samochód nie odleciał.

Stacji benzynowych jest zdecydowanie mniej, a te, które są, można by nazwać twierdzami z paliwem. Gdy ruszasz w trasę tankujesz do pełna, a do bagażnika ładujesz tyle kanistrów ile zdołasz upchać. Dawniej jak ludzie przygotowywali się do podróży, planowali gdzie będą nocować, a gdzie spędzą miły weekend. Teraz najważniejsza jest mapa i dwie informacje - gdzie można dotankować i gdzie jest gęsto od gangerów. Nigdy nie ruszasz w podróż, jeśli nie jesteś pewien, że nie staniesz na środku prerii z pustym bakiem.

Jeśli spotkasz kiedyś takiego debila, możesz od razu strzelić mu w łeb. Jest wyraźnie zbyt głupi by łązić po tym świecie.

Czasem jednak zdarza się, że spotkasz na trasie gościa, gdzieś w barze, rzadziej na autostradzie, który opowie ci kilka głodnych historyjek, a potem powie, że z chęcią odkupi od ciebie jeden czy dwa kanistry, bo źle obliczył trasę. To się zdarza, wiesz, ściga cię gang, omijasz jakieś ruiny, a kilometry lecą. W dobrym guście jest sprzedać taki kanister - jeśli masz akurat na zbyciu. Oczywiście po mocno zawyżonej cenie - ale to chyba normalne! Tak, z paliwem to jedna wielka szopka. No ale to wina tradycji. Czy dawniej, przed wojną było inaczej?!

Inaczej jednak było z energią elektryczną. Jej było pod dostatkiem, była tania i powszechnie dostępna. Już nigdy więcej.

Większość miast ma generatory prądu, więc niby żarówki świecą, ale to nic w porównaniu do potrzeb. Taki generator swoje żre, w ropie, węgla, czy co tam mu wrzucisz w gardziel. Cokolwiek to będzie, zawsze będzie tego za mało, by zrobić z twojego zadupia oświetlone Las Vegas. Dlatego miasta zasilane z generatora prądu łatwo poznać. Nie ma fajerwerków, nocą panuje półmrok i tylko najważniejsze uliczki są rozświetlone. Zarząd miasta ostro pilnuje, by nie marnotrawić energii. Nie nazwałbym tego komfortem, choć lepiej gdy jest mało prądu, niż gdy nie ma go w ogóle. Farta mają ci, którzy mieszkają przy przedwojennej elektrowni, która wciąż działa. Gdzieś na zachodzie nawet jest takie miasteczko, które przemianowało się na Lunar City. Dawne Vegas wygląda przy nich, jak miasto ponuraków. Dosłownie! No ale Lunar to wyjątek, słynny wyjątek. Takich miast w Stanach jest kilkanaście, może kilkadziesiąt, reszta raczej klepie elektryczną biedę. I wiatraki, elektrownie wodne, czy inny sprzęt tego nie zmieniają.

PODRÓŻE

Podróże są rzadkie i niebezpieczne. Przeciętny mieszkaniec Vegas, czy Miami nie odważy się ruszyć tyłka poza teren miasta. Horyzont dla wielu ludzi jest symbolem niebezpieczeństwa: tajemnicy i nieznanego. Nic, co przychodzi od strony horyzontu nie jest dobre. To na horyzoncie pojawiają się gangi, mutanci i potwory. To na horyzoncie prędeży, czy później pojawi się Moloch.

Więc po się tam pchać?

Przede wszystkim - już się prawie nie lata. Balony, motolotnie, zdezelowane samolociki to całe współczesne linie lotnicze Stanów. I chyba nie muszę tłumaczyć, dlaczego nikt nie lata, co? To raczej oczywiste: brak paliwa, brak umiejętności, brak zaufania do przedwojennego sprzętu. A jak wciąż masz na to ochotę, zgromadziłeś paliwo, masz umiejętności i masz maszynę, której ufasz, to wciąż możesz być pewny, że zestrzeli cię pierwszy lepszy palant, który będzie miał wystarczająco dobrą spluwę. Facet będzie miał o czym opowiadać przez najbliższe dziesięć lat. A jeśli masz farta i jednak lecisza i żaden palant na ziemi nie strzela w twoim kierunku, robi to tajfun, tornado albo burza.

Zapomnijmy o lataniu, dobrze?

Są jeszcze autostrady i samochody oraz prerie i konie. Autostrady, szczególnie te główne, międzystanowe mają się całkiem dobrze, i są głównymi liniami ko-

munikacyjnymi. Oczywiście właśnie na autostradach przygotowują swoje zasadzki wszystkie gangi i bandy mutantów. No przecież nie będą się czaić w krzakach, na środku pustyni! Z drugiej strony, wzdłuż autostrady stoją knajpki, w których możesz się przespać, zatankować paliwo, i ogólnie odpocząć.

Można powiedzieć, że wybór należy do ciebie. Rzykujesz zasadzkę gangu, a w zamian otrzymujesz knajpkę co kilkaset mil i szansę na bezpieczny nocleg lub dymasz przez środek pustyni. Tam nie ma knajpek, stacji z paliwem, są natomiast kolejne watahy mutantów, dzikie zwierzęta i wszystkie gangi, które mają tak nasrane we łbie, że żyją w piaskownicy.

I jeszcze czerwonoskórzy. Oni też siedzą na pustyni.

No więc jak już pojmiesz, że i tak jest źle i tak niedobrze, zawsze możesz sobie dodać kolejny dylemat do listy problemów - Ford, czy mustang. Samochód, czy wierzchowiec. Widzisz, Ford jak dostanie kulę, jedzie dalej, koń nie. Gdy ty dostaniesz kulę, ford raczej stanie, koń zaś wciąż może wyciągnąć cię z opresji. Ford żre paliwo, koń trawę, jednego i drugiego jest jak na lekarstwo. Na Forda możesz zamontować działko, do konia siodło, nic więcej.

Długi temat, nie? Gdybyś się nie mógł zdecydować, zawsze możesz iść na piechotę. Kupa ludzi przemierza tak Stany.





W zasadzie zaczęliśmy cały temat od dupy strony. Warto zastanowić się po co i gdzie leziesz. Jedni podróżują, bo szukają przygody, inni szukają głównie kłopotów. Jeszcze inni przed kłopotami uciekają. Są i tacy, którzy zajmują się zbieractwem - jeżdżą po Stanach i szukają zapadłych dziur, w których można znaleźć coś ciekawego, potem to sprzedać i zarobić. Takich zbieraczy jest naprawdę dużo. Czasem zdarza się, że wędruje cała osada, czasem nawet dwadzieścia osób - tak bywa, kiedy ich ziemia została skażona, lub zwyczajnie jest wyjałowiona. Zabierają dobytek na plecy i ruszają w poszukiwaniu nowego domu. Takie karawany stają się więcej niż często łupem gangerów - czyli zwyczajnych bandziorów. Ci też są w nieustannej podróży, a to co ich pcha przed siebie to rozbój, umiłowanie strzelanin i napadów.

A mówiłem o rzekach? Chyba nie. Część rzek wciąż jest spławna i można podróżować wodą. Powiem ci jednak, że to co dzieje się na wodzie to piekło w porównaniu do autostrad. Na wodzie rządzi mafia, choćby to była kałuża - ma swojego bossa.

ZBIERACTWO

Dziś zbieractwo jest częścią życia każdego człowieka. Nie: większości ludzi, nie: prawie każdego. Zbierają wszyscy. Wjeżdżasz do jakiś ruin, zaglądasz do szafek i pod meble. Odwiedzasz opuszczoną knajpę i szukasz czegoś wartościowego. Dobra zapalniczka, jakiś łańcuszek, scyzoryk... Świat pełen jest ciekawych przedmiotów, porzuconych i zapomnianych.

Żyjemy odnajdywaniem przeszłości, a dokładniej mówiąc, handlowaniem przeszłością. Bo jak już znajdziesz zapalniczkę, to masz farta, wymienisz ją na butelkę bimberku i kilka płaczków kukurydzianych. Jeden mały przedmiot i masz kolację.

Jak doskonale wiesz, pieniądze odeszły w zapomnienie i zostały zastąpione przez gable. Jeden gambel to miara tego, ile co jest warte. Pudełko zapalek nie jest warte nawet jednego gambla, ale zapalniczka zippo to już dobre dwadzieścia gambli. Zegarek to pięć gambli, czyli jak zechcesz, i będziesz miał możliwość możesz zebrać pięć zegarków i wymienić na jedną zapalniczkę. A potem, jak pójdziesz do knajpy to kupisz sobie za nią dwa kanistry benzyny i jeszcze dobrą kolację.

Dlatego wszyscy zbierają. Niewiarygodne rzeczy można znaleźć w kieszeniach frajerów, którzy stanęli ci na drodze. Często są to rzeczy cenniejsze nawet niż w jakiś ruinach - bo te przecież są już w wielu miejscach przeczesane i ogołocone ze wszystkiego. Oczywiście wciąż możesz znaleźć jakąś złotą żyłę i miejsce, w którym od czasu wybuchu wojny nikogo nie było - wtedy będziesz ustawiony do końca życia. Zazwyczaj jednak łazisz po śmieciach. Może trafi ci się coś, co ktoś przeoczył.

Co innego w dużych miastach.

Tam raj będzie trwał jeszcze przez kilkadziesiąt lat. Ta garstka ludzi, którzy przeżyli ostatnie trzydzieści lat wojny nie jest w stanie rozkraść dobytku zgromadzonego w miastach w latach 20 tych XXI wieku. W dużym mieście nikomu nie zaimponujesz zapalniczką, czy paskiem u spodni. Tam ludzie żyją dość dostatnie.

No dobra, ale ile jest takich miast. Sześć? Osiem? Nie więcej. Całą reszta to bieda i śmieci. Jedno wielkie wysypisko śmieci...



HANDEL

Handel zawsze był motorem życia. Tak jest i dziś. Choć ogólnie świat upadł na pysk i wszystko straciło barwy, handlowanie stało się chyba ciekawsze. To jedna z tych nielicznych spraw, które na wojnie nieco zyskały. No bo sam się zastanów, co to dawniej był za handel - duże centra handlowe, wózek i zakupy, wzdłuż pólek - jechałeś i ładowałeś do koszyka. Żaden handel.

Dziś jest ciekawiej.

Nie ma kasy, nie ma ogólnego rynku wymuszającego ceny produktów, nie ma nic, co ułatwiałoby handlowanie. Dziś są tylko twoje gamble, gamble twojego kontrahenta i wasza dwójka. Możesz faceta zleszczyć jak dziecko, lub samemu dać się wydymać. Gość może wcisnąć ci ostatnią płytę Santany za niewiarygodną ilość gambli, a dwa dni później dowiesz się, że w miasteczku jest hurtownia wytwórni płytowej i w magazynie tych płyt jest coś ze 100 tysięcy...

Handel to pojedynek umysłów, ni mniej, ni więcej. I co więcej, każdy jest handlarzem, bo nawet jak kupujesz kawę w przydrożnej knajpie, zapłacisz gambliami - a gamble to co najmniej podejrzana waluta, czasami bardzo zwodnicza i niewymierna. Zawodowcy od handlu zbijają fortunę - ale trzeba przyznać, są świetnie przygotowani do swojej roboty. Mają mapy i plany,

wiedzą gdzie co jest i ile jest warte. Podstawą w handlu zawsze była informacja - a teraz informacja jest jeszcze ważniejsza.

PRYWATNE MIASTA

Ludzie lubią trzymać się w kupie. Łączą się w gangi, tworzą organizacje, stowarzyszenia, czasem, jeśli mają nasrane we łbie zakładają sekty, kościoły i inne oszółom-szoł. Podobnie jak jaskiniowcy, żyją i zdychają w kupie. Jedni - jeśli mają pecha, faktycznie mieszkają w jaskiniach. Inni żyją w osadach. Farciarze żyją w jednym z dużych miast.

Duże miasto to dużo pustostanów, dużo terenu do zwiedzania i dużo sprzętu, który można zebrać, wymienić, a potem przepić.

Wróćmy jednak do gromadzenia się. W każdym stadzie są wyjątki. W tej konkretnej sytuacji nazwałbym ich samotnikami, choć mój młodszy brat nigdy nie nazywał ich inaczej jak popieprzencami. Samotnik to taki facet z CKM, który lubi mieszkać sam.

Tak powstają prywatne miasta. Poznasz je łatwo, wystarczy wejść na jedną z uliczek, tuż na peryferiach, a potem zdążyć uskoczyć przed serią z karabinu. Jeśli faktycznie uskoczysz, wiesz już, że wkroczyłeś do prywatnego miasta. Jeśli ci się nie udało i jesteś ranny,

Borland rozpoczął dzień jak zwykle. Napił się zebranej przez noc deszczówki, zagryzł resztką pieczonego szczura. Na wieczór miał jeszcze kilka puszek, któraś powinna być dobra. Przeglądanie wczorajszej zdobyczy zostawił na popołudnie. Przegryzając spieczone mięso zastanawiał się co dalej. Na szczęście dziś czuł się o wiele lepiej. Choróbsko najwyraźniej mijало, i dobrze, bo Borland już obawiał się, że wszystko może potoczyć się źle.

Chyba dziś znowu powróci do ćwiczeń, od tygodnia nie strzelał. Jeszcze wiele okien oczekiwało na celny strzał. Niech intruzi nie myślą, że zdołają go podejść. Borland lubił myśleć o sobie jak o snajperze. Miał dobre oko, to nie podlegało dyskusji.

wiesz już, że właśnie utknąłeś w prywatnym mieście. Prawdopodobnie na amen.

No cóż, przyjrzyjmy się faktom. Jeśli gość stroni od kumpli, coś z nim nie tak. Jeśli woli żyć sam, nie mając pod ręką „sąsiada mechanika”, miłej pani z naprzeciwka, która zna się na medycynie i świetnie wyrывa zęby, jeśli wreszcie nie lubi czasem pójść za miasto i w wesołej kompanii postrzelać do mutków...

Coś jest z nim nie tak. Każdy potrzebuje elektryka, rusznikarza, złomiarza. Życie w samotności to kupa niepotrzebnych problemów, tak to widzę. Póki co jednak pozostawmy moje opinie na boku. Pozostańmy przy faktach. Unikaj prywatnych miast. Jedne zamieszkane są przez jednego świra, inne przez gang, czy gromadkę sekciarzy.

Kimkolwiek są, mają źle pod sufitem. Uważaj na nich.

ZAWODOWCY

Znasz anegdotę o bojlerze? Przychodzi facet do lekarza i mówi, że boli go ząb. Nie mam czym zapłacić za pomoc, ale mogę się odwdziżyć. Znam się na tym i owym, mówi. A w szczególności na czym się pan zna, pyta lekarz. W szczególności to na bojlerach.

Jeśli jesteś specem od bojlerów, lepiej zbieraj złom na dentystę. Wcześniej czy później będziesz go potrzebował.

Jak się wszystko sypnęło, to się wszystko rozjechało, jak mawiał mój teść. Nagle się okazało, że facet, który potrafi ustawić zapłon, jest najważniejszym gościem w mieście, frajer, który zna się na piecykach gazowych ma gratisową beczkę browaru co wieczór, a spec od uszczelniania okien... Gość od uszczelniania okien wprawdzie musi znaleźć sobie szklarza. Będą mieli tandem.

Oczywiście najlepiej na tym wszystkim wyszli lekarze i mechanicy. Pierwsi naprawiają ludzi, pozostali całą resztę. A psuje się dosłownie wszystko. Dziś wiedza jest na wagę złota - i od dobrych trzydziestu lat ten tekst przestał być frazesem. Oczywiście, różnie ludzie reagują na zmianę statusu społecznego. Jednym władza uderza w przysłowiowy bojler, inni podchodzą do tematu spokojnie. Ci pierwsi założyli Gildie, złączyli się w kupę zarozumiałych skubańców i zaczynają żądać. Stawiają warunki, skurczybyki. Ogólnie mówiąc, zaczynają przypominać jakieś sekty, chronią swojej wiedzy, mają wewnętrzne prawa i zwyczaje, dzielą się na stopnie wtajemniczenia i tak dalej, cokolwiek sobie w tym miejscu dośpiewasz będzie prawdą. Zwyczajnie, poczułi władzę i chłoną wrażenia. Są bezkonkurencyjni i diablo im się to spodobało. Nie chcą wypuścić tematu z łap, więc nie dzielą się swoimi umiejętnościami z pospólstwem. Chcesz, by naprawili kuchenkę? Zrobią to, ale nie liczą, że będziesz mógł się przypatrywać. Nic z tych rzeczy. Nie pozwalają patrzeć sobie na ręce. Nauczają syna fachu. I może kuzyna. Nikogo więcej. Wiedza zostaje w rodzinie. Fajnie nie?

A wiesz jaką mają największą wadę ćwoki z gildii? Są skuteczni. Naprawdę znają się na rzeczy. Ja nie wiem, szkolenia jakieś mają, czy co?!

Są też wolni strzelcy, zwani przez wielu nauczycielami. To ci spośród specjalistów, którzy nie stronią od dzielenia się swoją wiedzą z innymi. Chętnie pokażą ci jak naprawić rozwalony wał korbowy, lub naprawić rozwaloną dętkę. Oczywiście, tym samym pchają swe brudne dupsko w interesy Gildii.

No i rodzi się konflikt. Resztę już pewnie sobie wyobrażasz, co?

KURIERZY

Widziałeś taki film o listonoszu, „Postman”? No i masz, naoglądałeś się głupot i trzeba będzie wszystko tłumaczyć od nowa. Frajer na koniu z flagą amerykańską przywiązana do siodła to jest absurd. Nie ma takich ludzi. Nawet w Nowym Jorku nie wierzą w Postmana. Rzecz ma się zdecydowanie inaczej.

Kurier jeździ od jednego miasta do drugiego. Potem z powrotem. A potem znowu. Jeden kurier, jedna trasa. Wożenie listów to nie jest wycieczka krajoznawcza. Wybierasz sobie trasę i dymasz na niej dwa razy w tygodniu, w te i nazad. Bierzesz listy od mieszkańców miasteczka i zawozisz do drugiej, tam odbierasz zwrotne i wracasz. I tak w koło. Jak mawiają, w koło Macieju.

Jak inaczej wyobrażasz sobie wożenie listów? Listy to nie ziemniaki, jak je zgubisz, nadawca na spółkę z odbiorcą urwą ci obie nogi. Gdybyś jeździł po terenie, którego nie znasz, wpadłbyś w zasadzkę gangów, miałbyś na karku gromadę mutantów, pole radiacji i jeszcze tysiąc innych problemów. Wożenie poczty to nie jest zabawa z gatunku wóz albo przewóz. Gdy bierzesz w łapy czyjeś pismo, musisz być pewien, że je dostarczysz. Więc skup się na terenie który znasz i nie oglądaj się na tereny poza twoim zasięgiem.

Co? Nie jesteś kurierem?!

No dobrze, może przesadzam z tym wydzieraniem się na ciebie, sorry.

Kurierzy - jak już wspomniałem - jeżdżą pomiędzy określonymi miastami, podróżując dobrze znanymi sobie trasami. Dzięki temu są wiarygodni i nie nawalają, a nadawcy listów nie muszą narzekać, ani obawiać się o zagubienie przesyłki. Za tą gwarancję słono zapłacą, bo kurier to nie facet od bojlerów. Ceni się wysoko.

Bywają też listy tablicowe. Jeśli jesteś włóczęgą, i chcesz wysłać pozdrowienia swojemu kumplowi włóczędze, piszesz list tablicowy. Płacisz kurierowi, a on zawiezie twój papier i przybije na tablicy listów w danym mieście. Brzmi to podejrzanie, ale działa całkiem skutecznie. Tablice listów są szanowane i dobrze pilnowane. Choć to niewiarygodne, możesz być spokojny - twoja informacja dotrze do adresata.

Aha, gdybyś kiedyś miał zamiar zerwać z takiej tablicy list - lepiej byś miał ku temu dobry powód. W niektórych miastach grozi za to nawet kula w łeb. Nerwowi są, nie?

ORBITAL

Jest jedno miejsce, którego z całą pewnością nigdy nie odwiedzisz. Słyszałeś o Orbitalu? To stacja kosmiczna, następcą Alfego i Mira 2. Do kogo ja zresztą mówię...? Orbital jest jakby satelitą, tyle że większym i zamieszkanym. Wszelkie perypetie związane z podbojem kosmosu to temat rzeka. Ważne jest, że na orbicie powstała stacja zamieszkała przez ludzi. Kiedy wybuchła wojna wszyscy zapomnieli o Orbitalu. Mieliliśmy ważniejsze problemy. Potem w eterze zrobił się śmietnik, co jeszcze bardziej utrudniło kontakt z orbitą. Po wojnie po prostu brak nam środków żeby się połączyć. Od ponad 30 lat nikt nie wie co dzieje się na stacji. Załoga składała się z ludzi wielu narodowości, więc na pokładzie mogło dojść do konfliktów. Znamy ledwie kilka faktów i dużo plotek powstałych w wyniku domysłów różnych naukowców. Podobno jest tam niezły arsenał broni, choć ja sam w to nie wierzę. Po co była by im broń. Do kogo mieliby strzelać tam, w kosmosie? Na ziemię? Mam nadzieję, że spotkam kiedyś jakiegoś specja od tych tematów i zdobędę wyjaśnienie. Wolałbym wiedzieć, czy gdy tym psycholom na nieboskłonnie zupełnie odbije, zaczną do nas strzelać.

Na Orbitalu żyje przynajmniej pięcioro ludzi. Wiedzą, że na Ziemi doszło do wojny i sądzą, że była to wojna totalna. Przypuszczają również, że ktoś przeżył. Dostrzegają Molocha, aczkolwiek nie wiedzą czym jest naprawdę. Wszystko to wiadomo z audycji nadawanych przez Orbital. Oczywiście my nie potrafimy im odpowiedzieć, więc ci z góry nadają w ciemno. Z roku na rok dziwniejsze rzeczy. Odbija im coraz bardziej, choć to akurat nie wpływa na popularność audycji. Komunikaty z orbity gromadzą przy radioodbiornikach tłumy ludzi. Każda szanująca się knajpka ma zadrutowany sprzęt, ustawiony na częstotliwość Orbitala. Zawieszeni nad naszymi głowami kosmonauci czytają do mikrofonu książki kucharskie, udzielają wykładów na temat pierwszej pomocy. Czasami zwyczajnie opowiadają historie. Zdarza się, że mówią o swoich osobistych przeżyciach. Nigdy nie wiadomo czego się można po nich spodziewać. Zresztą, oni tam mają chyba hibernatory. Przez dwa lata nawija jeden gość, potem przez rok jakąś laskę. Ostatnie miesiące należą do Stiepana jakiegoś tam, z okolic Moskwy. Jakiego gość opowiada historyjki z dawnych czasów, to strach uwierzyć. Z drugiej strony, facet jest mało konkretny. Kilka lat temu nadawała kosmonautka z Francji, konkretna laska. To były audycje edukacyjne, raz za razem uczyła różnych rzeczy. Nawet poezję czytała, choć wtedy akurat spadała słuchalność programu. No ale ona o tym nie wiedziała.

Teraz bywa różnie, są audycje praktyczne i rozrywkowe - z muzyką i konkursami. Różnie się trafia - wiesz, audycja trwa niemal non stop, ale Orbital zapiernicza po niebie i sygnał możesz złapać tylko w określonych godzinach. Normalnie kosmos, jak mówił mój wuj. Fajna rzecz, te audycje. Zawsze jakiś koloryt, zawsze jakieś urozmaicenie. Tylko czasami, na szczęście rzadko

zamiast audycji trafi się przygnębiający monolog człowieka, który ma dosyć samotności i tęskni za domem. Wówczas najlepiej wyłączyć radio.



ŚWIAT:

MOLOCH to nasz cały świat. Nie możesz obudzić się rano i nie spojrzeć w jego kierunku. Nawet jeśli go nie dostrzeżesz, wiesz, że tam jest. Możesz być 20 tysięcy mil od niego, ale to wcale nie znaczy, że go nie ma. Nie zniknie, gdy zamkniesz oczy. Będzie tam, choćby daleko, na północy. Jeśli zaś zaczniesz wychylać łeb i zbyttno wyglądać ku północy, może się okazać, że dostrzeżesz **MOLOCHA**. A to będzie dowód, że zapędziłeś swoje brudne dupsko o kilkaset mil za daleko na północ. W okolicach Molocha aż wibruje. Cała ziemia drży. Byłem pod **MOLOCHEM**, widziałem go. Rozciąga się na terenie wielu stanów i nieustannie przebiega na południe. Wyobrażasz to sobie? Powoli poszerzający się kawał żelastwa wielkości kilku łańcuchów górskich. Kilka tysięcy fabryk, miasteczek, zakładów - połączonych liniami energetycznymi, ciągami komunikacyjnymi, światłowodami. Niewiarygodny widok...

WYGLĄD

Moloch przypomina archipeląg złomowisk - przynajmniej tak wyglądał przez lornetkę. Wokół roztaczają się kłęby spalin i dymu. Możesz go wyczuć na sporo ponad sto mil. Wpierw drżenie pod nogami. Potem smuga cienia. I wreszcie smród. Kiedy wleżesz na jakieś wzgórze, będziesz stał osłupiały nie mogąc uwierzyć.

Cały horyzont jest zajęty przez grupy maszyn. Trochę to wygląda jak stalowe miasto, trochę jak fabryka bez ścian i dachu. Poszczególnymi maszynami w tej fabryce są miasta i elektrownie. A fabryką jest pół Ameryki...

Moloch jest istotą. On żyje, myśli i ma swoje cele. Prawdopodobnie powstał 5 września 2020 roku. Tego dnia zginęły miliony ludzi, tego też dnia narodziło



MOLOCH

się określenie „Bunt maszyn”. Komputery odmówiły posłuszeństwa, urządzenia techniczne obróciły się przeciwko człowiekowi. Po kilku miesiącach wojny narodził się Moloch, ostateczna manifestacja potęgi zbuntowanych maszyn.

Dziś Moloch zajmuje cały horyzont. Nie wiem, czy sięga granicy z Kanadą. Ze wzgórza, na którym stałem, nie było widać granicy. Jedyne co widziałem i jedyne czego jestem pewien, jest to, że Moloch zajmuje cały horyzont. Z Kanadą, czy bez, to wciąż niewyobrażalnie potężna konstrukcja. Kolejne zdobyte przez niego miasta i osady są połączone pajęczyną przewodów. Fabryki, elektrownie i miasta są centrami tej Sieci. Od nich, we wszystkie strony podążają nici Molocha. Każda kamera, komputer, czy telewizor, to jego część. Każde urządzenie techniczne w zasięgu Sieci jest z nim połączone. Moloch łączy się liniami elektrycznymi, światłowodami, linią telekomunikacyjną. Stara się też wykorzystywać drogę radiową, ale to kuleje. Radiowa część Sieci jest słaba i niepewna.



Sieć to także tysiące robotów. Długo nie mogłem uwierzyć, kiedy pierwszy raz to zobaczyłem - setki małych maszyn uwijających się jak mrówki. To jego kurierzy, którzy przenoszą dane, rozkazy, czasem energię. Moloch jest jak ul w przebudowie. Tam wciąż się buduje, Moloch pracuje 24 godziny na dobę. Rozwija się, poszerza, umacnia. Wciąż słychać huk, szum, czuć smród. Każdej godziny, nawet teraz, gdy tu siedzimy, on zdobywa przewagę. Te tysiące elektrowni, fabryk, małych zakładów przemysłowych nieustannie pracują. Skubaniec jest bardziej wydajny niż banda Japończyków. A dawniej mówiło się, że Japończyka nie da się prześcignąć przy pracy...

DZIAŁANIE

On rośnie, by z nami skończyć. To jest najbardziej wstrząsające. Do gigantycznej kupy żelastwa przyzwyczaiłbyś się. Siadłbyś na tym cholernym wzgórzu choćby miesiąc i w końcu by ci obrzydło. Zupełnie inaczej jednak się na to patrzy, gdy wiesz, że to jest żywe, inteligentne i wciąż rośnie w siłę. I że ma zamiar zmieść ludzkość z powierzchni ziemi. Nie chcę używać wielkich słów, ale uwierz mi, widok Molocha wywraca światopogląd. To nie jest mityczny stwór. To jest coś, co za kilkanaście lat zepchnie nas do Meksyku. A potem do oceanu.

Po tych trzydziestu latach wojny Moloch wyprzedził nas technologicznie. Kiedy my cofaliśmy się w rozwoju, on się doskonalił. Nie jest tak twórczy jak człowiek, ale ma sporo czasu, duże możliwości i wciąż się uczy. Nikt nie wie, co znajduje się w jego głębi, bo nie można się tam dostać. Nie śmiem sobie wyobrażać jakie cuda techniki kryją się przed naszym wzrokiem. Ostatnimi laty do boju wysłał czołgi i roboty wojenne, które są praktycznie niemożliwe do zatrzymania. Idę o zakład, że nie pokazuje nam nawet ułamek swoich możliwości. Moloch jest ostrożny, kilka razy już to udowodnił. Nie działa pochopnie, nie ulega emocjom. Jest maszyną, ma algorytm. I konsekwentnie go wypełnia.

Wiesz, że czasem te roboty przemawiają? Ja się z tym nie spotkałem, ale słyszałem to od kilku znajomych. Na tyle wielu, że mogę być pewien, że to nie plotki. Dzień dobry panu, panie Richardson - wypalił jeden do znajomego z Bourn City, a potem oddał serię z krótkiego karabinku. Molochowi pieprzy się czasem tak jak i nam. Ludzie dostają schiz, on też. Tam, w jego obwodach krąży ileś milionów programów. Stare gry, programy użytkowe, cuda dosłownie. Nie istnieje mózg, który by nad tym zapanował. Jakkolwiek potężny jest Moloch i on popełnia błędy. Nie ma emocji, nie ma uczuć, ma tylko swoje algorytmy. I kiedy coś się tam sypnie, dochodzi do niewiarygodnych zdarzeń. Chcesz usłyszeć żart? Jeden

z czołgów podobno kiedyś, w krytycznym momencie zamiast dać ognia wypuścił z siebie strumień gorącej kawy i paczkę Skittles. Śmieszne, nie?

Nigdy więcej Moloch nie stworzył maszyny wojennej na bazie barowego automatu szybkiej obsługi.

Zero poczucia humoru. Tylko fakty i liczby. Priorytety, cele, zadania. Bez emocji, powoli do przodu.

PRZEMIANY

Jednym z okrutniejszych działań Molocha są porwania. Ludzie mówią, że jeśli gdzieś zniknął człowiek, to znak, że zbliżają się stwory Molocha. Trochę w tym przesady, ale i dużo prawdy.

Moloch porywa ludzi do badań, do szpiegowania, do służby... Kiedy szykuje atak na osadę czy miasto, w okolicy zaczynają ginąć ludzie. Maszyny atakują samotnych wędrowców, lub nieostrożnych mieszkańców i transportują ich w głąb Sieci. Nie wiadomo co tam się dzieje. Niewielu jest tych, którzy przeżyli porwanie. Jeśli wracają, są zlepkiem poszarpanych nerwów. Nie nazwałbym ich ludźmi. To przerażone zwierzęta.

Kiedy następuje atak, maszyny Molocha wiedzą o celu wszystko. Wiedzą kto jest przywódcą osady, które ulice są zaminowane, wiedzą czego się wystrzegać i gdzie atakować. Nie wiadomo jak Moloch wyciąga te

zeznania. Nie chcę tego wiedzieć. Nikt tego nie chce. Wyobraźnia podsuwa zbyt przerażające obrazy. To musi być koszmar.

Moloch porywa ludzi i bada ich. Testuje ludzki mózg i bada jego możliwości. Stara się uczyć o ludziach i ich sposobie myślenia. Chce wiedzieć, czy jesteśmy mu w stanie zagrozić. Nie uśmiechaj się, pamiętaj, że on jest maszyną. Jeśli istnieje 0,0001% szans na to, że możemy być dla niego zagrożeniem, on zbada tą ewentualność i się do niej przygotuje. Moloch nie jest człowiekiem. Nie potrafi czegoś zwyczajnie olać. Porwani muszą cierpieć, bo brak skurwielowi luzu.

Moloch porywa też ludzi, by wykorzystać ich jako części w swoich maszynach. To, co dla nas jest niewyobrażalne, dla niego jest częścią taktyki. Ludzkość nie mogła trafić na okrutniejszego przeciwnika. W maszynach bojowych, z którymi przychodzi nam walczyć umieszczone są korpusy porwanych ludzi. Czasem głowy. Czasem tylko mózgi. Nie wiem, czy Moloch wie, jak wielkie znaczenie dla naszego morale ma jego okrucieństwo. Wątpię, by zdawał sobie sprawę z tego, iż jest okrutny. Czy maszyna może być okrutna? On liczy i analizuje. Z jego obliczeń wynika, że maszyna z korpusem człowieka działa lepiej niż zwykła, z żelaznym wnętrzem. To są fakty, nad którymi Moloch wcale nie musi się zastanawiać.

tereny Molocha



Stalowe stoły błyszczą w świetle czerwonych i zielonych lampek. Moloch nie ma oczu, więc kolor lampek, czy sama ich obecność jest mu zbędna. Zamontował je zgodnie z instrukcją budowy takich urządzeń. Ich światło odbija się od stołów. Poza tym w pomieszczeniu panuje ciemność. Stojące w długiej linii mózgi zanurzone w szklanych akwariach wypełnionych jasnozieloną cieczą owiane są delikatną mgiełką pary. Temperatura w pomieszczeniu jest bardzo niska, lecz to, podobnie jak ciemność, szczególnie wilgotność, ciśnienie czy inne parametry nikomu tu nie przeszkadzają. Pomieszczenie jest długie na siedem kilometrów, wysokie na pięć metrów. Znajduje się na głębokości trzydziestu metrów pod ziemią.

W całości wypełniają je stoły, akwaria i ludzkie mózgi. Moloch nie zmarnował ani jednego z porwanych. W tym i podobnych laboratoriach są wszyscy, których udało mu się pojmać. Teraz myślał dla niego.



Jeśli byłby świadom, tego co robi, chyba uwierzyłbym w szatana. To byłby biblijny koniec świata. Jeśli Moloch wiedziałby co czyni, oznaczałoby to, że jesteśmy w piekle.

Ludzkie nerwy wciąż najszybciej przekazują informacje. Ludzkie kończyny i inne części ciała najlepiej nadają się do połączeń pomiędzy systemami wojennych maszyn. Przed wojną mówiło się o cybernetyce, były już pierwsze udane próby łączenia elementów technicznych z ciałem człowieka. Polepszano słuch, czasem wzrok, potrafiono zwiększyć wydolność organizmu. Moloch też uczy się cybernetyki. W swe twory wszczepia kawałki ludzi. Tak jak i my ulepsza swoje ciało obcymi elementami... Szalone? Nie mój drogi, szalone są głowy. Moloch udowodnił, że pozbawiony serca, płuc, czy rąk człowiek wciąż jest żywą, myślącą istotą. Zamknął mózgi porwanych osób w swych maszynach i kazał im sobie służyć. Jedni chronią jego baz, inni dowodzą atakami, jeszcze inni zamknięci są w potężnych robotach bojowych. Wszyscy bez wyjątku oszaleli. Głowy zamontowane w centrum dziesiątek stalowych ramion i macek. Chodzące bazy i laboratoria, w których mózg wykorzystywany jest do obliczeń. Kiedyś długo rozmyślałem. W końcu podjąłem decyzję. Pewnie niewiele ma wspólnego z prawdą, więcej w niej ludzkich emocji, czy strachu niż rozsądku. Moloch pewnie podjąłby zupełnie inną decyzję. Dla mnie jednak ci ludzie umarli. To, co żyje, podtrzymywane mocą inżynierii Molocha nie jest człowiekiem. W to wierzę, to moje zdanie, taka jest moja decyzja: to, co służy Molochowi to nie jest człowiek. To opętany nienawiścią i przerażeniem twór. Bez uczuć innych niż strach i pragnienie mordu, bez pamięci i wspomnień innych niż ból i porwanie przez Molocha. Maszyny kierowane przez ludzkie mózgi są najokrutniejszymi i najniebezpieczniejszymi robotami wojennymi. Nie działają z komputerową, morderczą precyzją, nie w tym rzecz. One myślą, uczą się i wnioskuje. Nie wpadają w zasadzki. Nie dają się oszukać.

Ludzki mózg wciąż jest najlepszym procesorem współczesnego świata, Moloch nie jest w stanie zbudować podzespołu, który mógłby konkurować z tym, co mamy w czaszce. Więc porywa, trepanuje i montuje sobie w obwody. Czasem żałuję, że mamusia przyroda dała nam takie fajne coś. Czasem wolałbym być głupszy od Pentium. Nic z tego, niestety. Doskonałe komputery i oprogramowanie zespolone z opętanym mózgiem to dziś najsukuteczniejszy żołnierz. Po polach bitew jeżdżą roboty o umyśle psychopaty. Nie sposób ich zatrzymać.

Moloch nie myli się. Doskonale obliczył wszystkie za i przeciw. Porywanie i wykorzystywanie ludzi jest kolejnym elementem jego planu. Planu, w którym najwyraźniej nie ma miejsca dla ludzkości.

ZBROJENIE

Atak i inwazja zdecydowanie skierowały się ku bazom wojskowym. Agresja i siła, z jaką przejmował ośrodki wyrzutni rakiet przerażyły ludzi tamtych czasów. Dziś chodzą o tym legendy.

Wiesz, łączę po tym świecie od niemal czterdziestu lat i nie spotkałem się z tym, by Moloch gdzieś uderzył swoimi rakietami. W jego władaniu jest kilka tysięcy wyrzutni. Nie skorzystał nawet z jednej. Podobno wszystkie są gdzieś, w jego głębi, wycelowane w niebo. Podobno... Powiedz mi, kto mógł to zobaczyć i wrócić na południe, by o tym opowiadać? Bajki. Bajki i mity, których pełno. Moloch to w końcu najfajniejszy temat do rozpoczęcia rozmowy. Dziś już nikt nie gada o pogodzie, nie?

Z drugiej strony, sam nie wiem jak to jest, dlaczego nie weźmie i nie sprzątnie nas w ciągu czterech tygodni. Czy on naprawdę boi się, że coś może pójść nie tak? Czy obliczył, że wolniejsze wykończenie ludzi jest pewniejsze, niż pieprznięcie w nich z całego arsenału, jaki ma? Dlaczego ciągnie tę wojnę, zamiast skończyć ją raz i dobrze? To jest chore. Nikt nigdy nie zrozumie

tej maszyny. Jest niemożliwa do ogarnięcia. Pamiętam, kiedyś spotkałem natchnionego szajbusa, pacyfistę. Zarzekał się, że miał wizję. Moloch prowadzi rozbrojenie ludzkości. Przynosi nam pokój, potem, gdy zapanuje miłość, pozwoli nam żyć.

Pieprzę takie rozbrajanie.

WALKA O ŚWIAT

Wojna toczy się o integralne punkty: obrona elektrowni, miasta, czy fabryki, czyli o to, co cenne i ważne. Możesz być pewien, że o pole kaktusów nikt nie kruszy kopii.

W zasadzie można by łatwo przewidzieć ruchy Molocha, domyślić się, które punkty interesują go w danej chwili najbardziej. Mógłbyś być pewien, że będzie chciał przejąć elektrownię na tamie, lub małe miasteczko pełne starego sprzętu. Zdawałoby się, że wiemy gdzie uderzy, a on wie gdzie napotka opór. Taka wojna w otwarte karty.

Nic z tego. Od czasów kiedy komputery zaczęły wygrywać

z Ruskimi w szachy, stało się jasne, że nie są już głupie. Moloch nie jest głupi. Nie gra w otwarte karty. Działa w niezrozumiały, obcy sposób. Możesz się zesrać, a nie przewidzisz jego ruchów. To jest maszyna. To jest obcy. Nie wczujesz się w niego, nie odgadniesz jego planów. Dlatego dostajemy po dupie. Zresztą, nawet gdybyś wiedział, gdzie uderzy, co z tego? Co zrobisz? Wyszłisz elektrownię? Spalisz miasto? Wiesz, może od razu się rozstrzelaj, co?

Dawniej tak robiliśmy, wtedy jeszcze brałem aktywny udział w wojnie, byłem młody i miałem dużo energii i woli walki. Niszczyliśmy ważne dla niego punkty. Wyszliśmy, paliliśmy, robiliśmy to, co dawniej nazywano taktyką spalonej ziemi. I wiesz, to go wcale nie zatrzymywało. Niewzruszony przesunął się na południe. Zniszczenie elektrowni nie zmieniało jego decyzji. W kilka tygodni po jej zajęciu, wracała do pracy. Moloch jest najlepszym inżynierem naszego świata.



Ten mózg nie zmieściłby się w żadnej czaszce. Obudowany dziesiątkami mierników, zespolony z urządzeniami, z których istnienia żaden człowiek nie zdawał sobie sprawy. Sondy odbierały wszelkie sygnały, skomplikowany system podtrzymywania zdolności działania pracował bez wytchnienia od kilku lat. Człowiek zginął w bitwie, gdzieś, przy Morionbeach, trzy lata temu. Od tamtego czasu, podobnie jak tysiące innych, znacząco przyczynił się Molochowi.

Tam, na powierzchni wre praca, maszyny Molocha konstruuja nową bazę. Za kilka sekund dojdzie do tąpnięcia, i obsunięcia terenu. Nawet Moloch nie może przewidzieć wszystkiego. Za kilka sekund, aparatura podtrzymująca funkcje mózgu zatrzyma się, w wyniku awarii prądu wywołanej tąpnięciem. Za kilka sekund mózg przebudzi się ze snu, w jakim znajdował się od trzech lat. Ponownie obudzi się w nim człowiek. Na początku nie zrozumie co się dzieje. Prawda dotrze do niego po kilkunastu sekundach.

Wtedy właśnie na nowo włączą się urządzenia podtrzymujące życie. Przed Adamem - bo tak nazywał się przed śmiercią właściciel mózgu - kilkaset lat życia. Adam jest nieśmiertelny.

Nie chciałbym się z nim zamienić.

Podobno przełomem była obrona Stonekill, małej miejsciny, w której przed wojną była fabryka produkująca jakiś elektroniczny sprzęt. Bitwa o miasto trwała niemal pół roku. Mieszkańcy okazali się być twardymi sukinsynami. Po kilku tygodniach zmagani, zaczęła zjeżdżać pomoc, pojawili się zwykli gangerzy, jak i różni zawadiacy, którzy chcieli postrzelać do Molocha. Wiesz, dawniej, zaraz po wojnie ludzie nie byli skorzy do jednoczenia się, podobnie zresztą jak teraz. Jeśli ktoś miał kłopoty, to nie był twój interes. To były jego kłopoty. A jednak pod Stonekill doszło do batalii, w której kilka okolicznych gangów zebrało się do kupy i postanowiło wystąpić pod jednym sztandarem.

Stonekill upadło, a Moloch zajął miasto i fabrykę. W ciągu tych sześciu miesięcy zginęło prawie pięćset osób. A jednak ich śmierć nie poszła na marne; by wygrać batalię, Moloch posłał do walki swoje najnowsze maszyny. Ludzie rozbebeszyli je i poznali kilka sekretów potwora. Przez osiemnaście kolejnych miesięcy wygraliśmy wiele bitew. Maszyny Molocha miały słabe punkty, które ujawniono dzięki Stonekill.

Wśród różnych kapelanów, czy gawędziarzy obrona Stonekill jest symbolem walki z Molochem, nawet jeśli skazanej na niepowodzenie, to jednak godnej i niewzruszonej. Nawet jeśli ten sukinsyn z tobą wygra, musisz sprawić, by zapracował na sukces i srogo zań zapłacił. Idę o zakład, że nie jestem pierwszą osobą, od której słyszysz o Stonekill, mam rację? Popularna historia ku pokrzepieniu serc.

Wiesz, przejrzałem w życiu wiele map. Na żadnej nie było miejsciny o nazwie Stonekill. Ciekawe, nie?

WOJNA MOLOCHA

Moloch rzadko decyduje się na atak, taki, jaki ludzkość zna, rozumie, i przed jakim może się bronić. Moloch się przesuwa, powoli i konsekwentnie. Kilka metrów każdego dnia. Przesuwa się nieustannie, granica jego terenów powiększa się z każdym tygodniem.

Do wymiany ognia i bitew dochodzi tylko wtedy, gdy Moloch natrafia na większe skupisko ludzi. Wtedy przypuszcza atak.

Nigdy nie wysyła samotnych sił na nasz teren. Boi się. Wierzę, że to strach, a nie

odmienna od ludzkiej taktyka. Sukinkot boi się, iż dopadniemy jego wojowników, rozbebeszymy i odkryjemy jego tajemnicę. Zawsze, kiedy uda się dopaść jedną z jego maszyn, rozbieramy ją na części. Czasem uda się coś z niej wyciągnąć.

Kiedy zbliża się bitwa, wie o tym cała okolica. Moloch nie bawi się w podchody. Zatrzuwa wodę. Wali siarę w powietrze w ilościach, które trudno sobie wyobrazić. Okolice zamienia się w laboratorium chemiczne. Ładuje całym syfem, który może wyprodukować. Dopiero potem pojawiają się jego żołnierze: roboty bojowe, czołgi, maszyny. Wtedy już jesteś struty, srasz dalej niż widzisz, i w tym szczególnym przypadku to nie jest przenośnia. To smutny żart. Koszmar rzeczywistości bitwy z Molochem.

Czasem zdarza się, że wysyła ciężki sprzęt i rusza, by zająć jakąś placówkę, daleko za frontem, choćby i tysiąc mil. Ciężki konwój, który jest naprawdę nie do zdobycia przedziera się przez nasze ziemie i prze na południe wywołując prawdziwą falę paniki. Nie da się go zatrzymać, nie reaguje na ostrzał, nie wdaje się w bitwy, nic



nie można zrobić. Prze, powoli i konsekwentnie, zawsze do celu. W końcu zatrzymuje się gdzieś, czasem w małym miasteczku, innym razem przy jakimś starym bunkrze i rozbija obozowisko. Z transporterów, jak z konia trojańskiego wysypują się maszyny i zaczyna się budowa. Tak powstaje nowa placówka Molocha, która broni się przed ludźmi tak długo, aż ziemię Molocha przesuną się na południe i wchłoną ją. Czasem trwa to kilka lat. Dlaczego tak mu zależy, by zdobyć dany punkt? Jak może mu się opłacać wysyłać tyle sprzętu, by zająć coś na kilkanaście miesięcy wcześniej? Gdybyś miał dokładne mapy frontu, a nie masz, bo nie istnieją, zobaczyłbyś jak to wszystko wygląda. Jak idiotyczne puzzle. Dużo stalowych kawałeczków, które bardzo powoli układają się w całość...

WALKA Z MOLOCHEM

Moloch nie ma centrum. Nie istnieje stolica Molocha. Nie ma mózgu Molocha. Nie ma punktu, w który moglibyśmy uderzyć. To, niestety, nie są Gwiezdne Wojny. Potwór jest sumą wszystkich maszyn, które w sobie zawiera. Każdy komputer, każde urządzenie jest jego równoważną częścią. Jeśli chcesz go pokonać, zniszcz wszystko.

Nie wygramy tej wojny. Uwierz mi. Są ludzie, którzy podłączają się do Sieci. Cel jest prosty, powiesić sukinkota. Moloch jest maszyną, to duży komputer. Są jeszcze ludzie, którzy wierzą, że go rozpieprzą. Bez karabinów, wybuchów, bez ataku atomowego. Wystarczy go przechrzyć, to tylko komputer, mówią.

Nie daję im dużych szans. I z miesiąca na miesiąc te szanse maleją. Moloch się rozwija. My coraz gorzej znamy się na komputerach. Do cholery! Jeśli przez trzydzieści lat nie udało się go złamać, dlaczego teraz miałoby się udać? Potrzebny nam geniusz. Mały geniusz. Mały, odważny i twardy geniusz. Samo podpięcie się do Sieci to cud. Walka z Molochem to cud pośród cudów. Położenie go na łopaty to... Nie ma takiego wyrazu. Obiecuję go wymyślić, jeśli komuś się uda, dobrze?

Podobno w Molochu siedzi kilka systemów operacyjnych. Walczą ze sobą, ludzie żyjący na północy mówią, że czasem zachowuje się irracjonalnie. Niezły tekst w stosunku do robota, nie? Podobno wycofuje się z powziętych działań, zmienia decyzje. Jakby coś w nim przeskaki-

ŚWIAT:

Tornado trzyma nas w swych szponach od początku wojny. Czasem zastanawiam się, czy to nie Moloch stworzył te tabletki. Żaden człowiek nie stworzyłby takiego zła. Nienawidzę tego proszku.

WYCIECZKA

Tornado to najpopularniejszy narkotyk świata. Daje spokojny sen i pozwala powrócić do dawnych czasów. Tornado jest biletem w wycieczkę w przeszłość. Możesz ujrzeć supermarket i mały sklepik na rogu. Dzięki Tornado zobaczysz uśmiechniętych ludzi, autobus lub miłą staruszkę na ławce w parku. Zobaczysz dzieci bawiące się na placu zabaw i matkę na spacerze z maluchem. Dzięki Tornado poczujesz zapach świeżego powietrza, dotkniesz zielonych liści, przypomnisz sobie smak hod doga... Coś jeszcze? Pewnie! Dzięki Tornado obudzisz się płacząc jak dziecko. Dzięki Tornado dokładnie przypomnisz sobie to wszystko, co utraciliśmy. Dzięki Tornado jeszcze raz uświadomisz sobie, że prawdziwy świat umarł.

Gdyby nie Tornado, ludzkość podniosłaby się. Nie wracalibyśmy wspomnieniami do przeszłości, lecz odważnie spojrzeli w przyszłość i zabrali się do pracy. Ludzka pamięć jest krótka, nauczylibyśmy się nowego

świata, nauczyli w nim żyć i co najważniejsze, nauczylibyśmy się go kochać. Człowiek potrafi przystosować się do każdych warunków. Moglibyśmy zbudować nowy świat, nową silną cywilizację, nie patrząc w tył, nie oglądając się za siebie.

A jednak siedzimy i rozpaczamy. Połykamy te cholerne tabletki i odpływamy w przeszłość. Nie sposób pokochać nowego świata, jeśli co wieczór odwiedzasz stary. Tornado nas zabija. Nie mnie, nie ciebie, nie twoich kumpli z gangu. Tornado zabija nas wszystkich, wszystko czym jesteśmy, naszą odwagę, siłę, wolę przetrwania. Niszczy nas. Co rano budzisz się i widzisz syf wokoło, pył, brud, choróbska. Widzisz koszmar.

KUSZENIE

Dla wielu ludzi dzisiejszy koszmar jest tylko snem. Nie uwierzysz ilu nie wytrzymało i żyje jedynie Tornadem i przeszłością. W ciągu dnia wegetują, szukając kasy na

MOLOCH

wało, jakby zmieniał się algorytm. To jest świr. I powiem ci, nie ma nic gorszego, niż ześwirowany komputer. Ci, którzy przeżyli porwanie Molocha opowiadają o bogach zamkniętych w stalowej konstrukcji. Chyba chodzi im o programy. Chyba... No przecież nie o bogów...

TORNADO

kolejne tabletki. Odżywają zaś w snach. Oddalają się od świata, coraz dłużej śnią i marzą. Dla wielu z nich, dzisiejszy świat to sen. Wielu wierzy, że wizje z Tornado to realny świat.

Tornado przenosi w czasy sprzed buntu maszyn. Możesz napawać się przeszłością do woli, możesz chłonąć świat taki jakim dawniej był. I możesz być pewny, że nad ranem, kiedy będziesz się budził, wszystko zakończy się wojną. Kilka godzin wędrówek po sklepach, odwiedzania przyjaciół, dużo radości. Potem świat wystawia ci rachunek - musisz patrzeć na śmierć ludzkości. Każda wizja kończy się tak samo. Za każdym razem wizję kończy śmierć milionów ludzi. Kiedy się budzisz, nie możesz się podnieść. Możesz tylko leżeć i płakać. A jednak nie potrafimy się z tego wyrwać i kolejnym razem odmówić sobie tej wycieczki w przeszłość. Zawsze tam wracamy. Zastanów się, kto byłby tak silny?! Kto odmówiłby wizyty w normalnym świecie?! Myślisz, że jesteś dość silny? Kiedy połkniesz pierwszą z czarnych tabletek, już nigdy się nie wyrwiesz. Siedząc gdzieś, pośród ruin małego miasta, otoczony zwałami kamieni, w chłodzie nocy, w ciszy martwego świata nie będziesz miał dość siły, by nie łyknąć tej cholernej tabletki. Samotność, smutek, pustka, cały otaczający cię świat krzyczy - no połknij, uciekaj stąd, połknij Tornado! Kiedy jesteś sam, nie potrafisz się obronić. Siedząc w tej śmierdzącej norze byłbyś idiotą, gdybyś wołał spać na

trzeźwo. Niewielu jest takich ludzi. Każdy marzy o spokojnych, kolorowych snach.

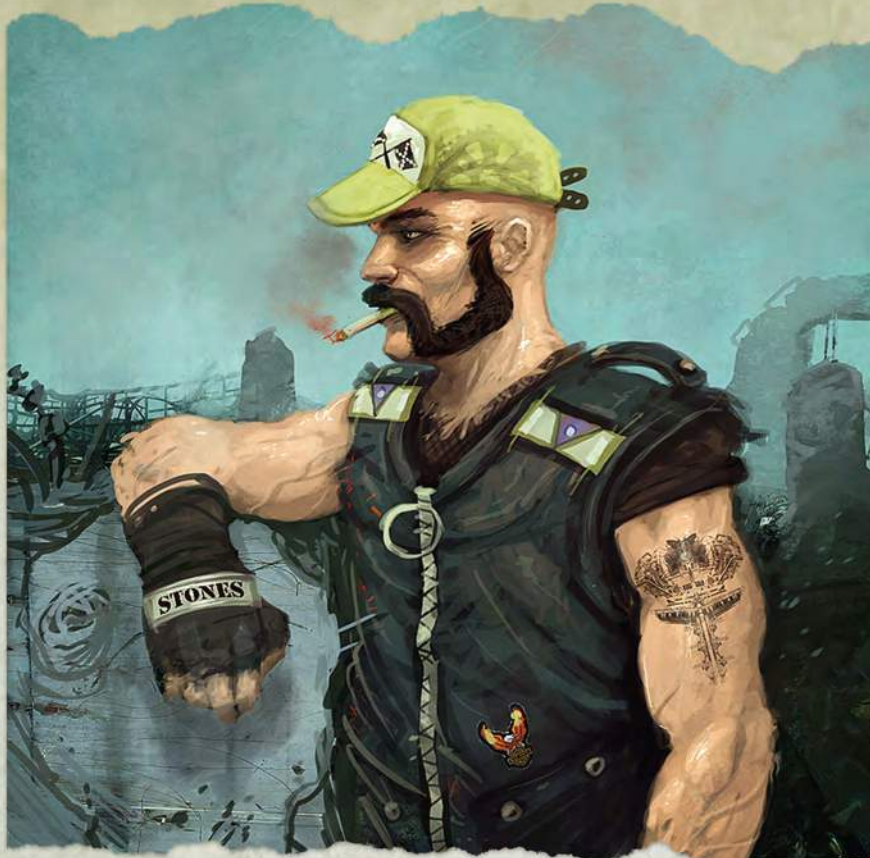
Uwierz mi, ludzie robią okrutne rzeczy, by móc tak zasnąć. Gotowi są zabić dla tych kilku godzin wspomnień. Nie udawaj, że jesteś tak silny, by wzgardzić czymś tak potężnym. Tornado jest potężne. Nie wyobrażasz sobie nawet jak bardzo potężne.

TAJEMNICA

W końcu i ty sięgniesz po te tabletki. Każdy kiedyś ma doła. Każdy miewa zły dzień i samotną noc. Każdy kiedyś... Ja broniłem się tak jak ty, i też wierzyłem, że będę dość silny. Wiesz co w końcu mnie złamało? Tajemnica Tornado. Uwierzyłem, że zbawię świat.

Jak pewnie wiesz, zazwyczaj jest tak, że jak przebudzisz się po wycieczce z Tornado, pamiętasz tylko niewyraźne wrażenia, czujesz, że było wspaniale. Jednak konkrety...? Niewiele pamiętasz, jakieś mgliste obrazy, nic więcej. Zdarzają się jednak „przejścia” - rzadko, diabelnie rzadko. Wtedy wizja jest niewiarygodnie realistyczna i dokładna. Działasz „tam” z pełną świadomością! Po przebudzeniu pamiętasz wszystko, co do sekundy, z tego co „tam” robiłeś. I wiesz, co jest w tym najdziwniejsze? Podczas „przejścia” Tornado zawsze przenosi nas dokładnie w ten sam dzień. Każdy kogo napotkasz, każdy człowiek na tej ziemi przenoszony jest dokładnie do tego samego dnia.

5 września. Początek zagłady.



CZARNA CHMURA

Tornado to nazwa narkotyku. Tornado to także nazwa niezwykłego zjawiska atmosferycznego. Niektórzy nazywają je Czarną Chmurą. Przypomina stado kruków, powoli przesuwają się na niebie, faluje, podnosi się i opada. Jest jak żywa istota. Czasem odrywają się od niej mniejsze kłęby, spływają ku ziemi, tam osiadają. Czasem chmura podnosi się wysoko, i po chwili rozplywa w powietrzu.

Tak naprawdę nikt nie może powiedzieć jak wygląda Czarna Chmura. Jest kłębem narkotyku, niesamowitą, niemożliwą do opisanego i zrozumienia chmurą czarnej substancji. Jeśli widzisz ją na horyzoncie, to znak, że pierwsze drobiny już nadlatują z wiatrem. Połóż się na ziemi, lub usiądź. Czekają cię przymu-

sowy kilkugodzinny sen i wyprawa w przeszłość. Nie uciekniesz przed tym, więc lepiej rozłóż koc i wygodnie się ułóż. Zamknij oczy.

Ciekawostką jest, że jeśli wędrujesz z kumplem, będziecie śnili podobny sen. Obudzicie się w ciele dwóch osób gdzieś bardzo blisko siebie. Sprzedawca na stacji benzynowej i klient. Ojciec i syn. Nauczyciel i kilku uczniów... Czarna chmura zabiera wszystkich w swój zasięg w długi, ciepły sen. O tyle to dobre, że jest co sobie powspominać po przebudzeniu. A i czasem jest ochota poszaleć, pościgać się wozem, czy pójść zarwać jakieś laski. W grupie zawsze weselej. Podobnie jest jak bierze się Tornado w tabletkach, a ktoś blisko ciebie też zażywa - zazwyczaj przenosicie się w jedno miejsce. Nie jest tak zawsze, często, zazwyczaj, ale nie zawsze. Czarna chmura zaś działa zawsze. I kto to zrozumie?!

O Czarnej chmurze krąży wiele plotek. Zawsze nadchodzi z północy, mówią ludzie. Zawsze za nią idą słudzy Molocha. Zawsze za nią ciągnie się śmierć i złe fatum.

W cokolwiek wierzysz, Tornado na pewno nie jest zwykłą burzą.

I nigdy nie niesie ze sobą niczego dobrego.

Nie ma reguły co do miejsca, w którym się znajdziesz. Możesz obudzić się w sercu pasażu handlowego, w samochodzie na trasie do Santa Fe, czy nawet w celi śmierci. Byłem już w wielu miejscach. Żadne nigdy się nie powtórzyło. Od lat próbuję połączyć to w logiczną całość. Musi być jakiś powód. Tam, wtedy, to, co się wydarzyło, to coś więcej, niż upadek świata. Coś wcześniej, nim maszyny ruszyły i powstał Moloch - coś musiało się stać. Wierzę w to. Wielu ludzi wierzy. Dlatego daliśmy się złapać w tę pułapkę. Ty też spróbujesz. Tu kryje się siła tabletek. Zniwala pijaków i straceńców, zniwala marzycieli i wizjonerów. Tych, którzy chcą umrzeć w starym świecie i tych, którzy chcą o stary świat walczyć. Tornado ma w garści tych, którzy wierzą w walkę i tych, którzy już się poddali. Tornado ma nas wszystkich.

Zawsze budzę się w ciele innego człowieka. Czasem jesteś biznesmenem, czasem taksówkarzem, czasem kłoszardem. Raz spieszysz się do pracy, innym razem śpisz z kobietą. Kiedyś obudzę się w ciele prezydenta Stanów. Tylko wtedy można coś zrobić. Ileż razy biegałem po mieście i krzychałem, by coś zrobić. Noc kończyłem w więzieniu. Tak nie da się uratować świata. Nikt nigdy nie słucha, ostrzeżenie przed wojną jest niemożliwe.

ZABÓJCA Z PRZYSZŁOŚCI

W okolicach Houston mieszka pewien gość, nazywa się Fox. Przyjmuje zlecenia na morderstwa. Mówisz mu nazwisko kogoś, kto nadepnął ci na odcisk. Fox twierdzi, że masz problem z głową. Facet łyka Tornado i twierdzi, że przenosi się w czasie. To nie sen, mówi Fox. Podobno tropi ofiarę, kiedy ta jest jeszcze dzieckiem i załatwia sprawę. Podobno potrzebuje pięciu, sześciu wizji, by namierzyć dzieciaka. Czasem zabija rodziców - jeśli dziecko jeszcze się nie urodziło. Śmieszne, nie?

Nie wierzę w to. Fox to świr. Nie ma żadnych dowodów. Nie spotkałem nikogo, kto potwierdziłby, że facet zrealizował zlecenie. A jednak wciąż otacza go stado naiwniaków. Ciągają jak ćmy do ognia.

Knapa była zadymiona, wyglądała jak Miami nad ranem. Opary i niewiele więcej. Gdzieś przy ladzie dwóch gości grało w oczko, pod oknem jakiś frajer czyścił nóż, świadomie lub i nie prowokując trzech typków przy drzwiach do burdy. Przyglądali mu się od kilku minut, i gdyby nie knajpiany dym, pewnie już dostrzegli by jakiś powód, by spuścić mu manto. Póki co, frajer od noża błyskał im raz po raz światłem odbitym z lampki na stole. Jeszcze kilka minut i będzie awantura. Z boku, pod wiszącym na ścianie zderzakiem jakiegoś starego Forda ktoś łykał właśnie Tornado. Usadowił się wygodnie, zapił piwem i zamknął oczy.

Nie widział małego czarnucha, który wlaź do knajpy kilka minut po nim, zamówił piwo i usiadł w rogu, za jego plecami. Teraz czarnuch też łykał Tornado. Tropicielem nie opuszcza swojej ofiary nawet na krok. Nawet we śnie.

DOSTĘPNOŚĆ

W dużych miastach dostaniesz Tornado z łatwością i nawet nie będzie cię dużo kosztować. Jeśli trafisz do Vegas, czy Miami, będziesz mógł je kupić w postaci kapsułek lub małych czarnych tabletek. Wyglądają jak węgiel, choć są bardziej szkliste i dość miękkie. Połykasz je i po kilku sekundach przenosisz się w przeszłość.

W pozostałych miastach możesz kupić Tornado w postaci masy, trochę przypominającej kit, czy glinę. Jest czarna i często słodka - dodają do niej różne paskudztwa, by miała przyjemny smak. Kiedy ją żujesz, z każdą sekundą czujesz się lepiej. Robi się ciepło i cicho. Uspokajasz się, by po kilku minutach zadziało - budzisz się w innym świecie.

Na zadupiach, daleko od miast wartość Tornado rośnie. Trudniej go tam dostać, łatwiej zaś sprzedać. Jeśli masz zapas, z łatwością znajdziesz nocleg, czy trochę żarcia - ludzie podzielą się z tobą, jeśli dasz im trochę, choć na jedną noc. Jeśli trafisz do Nowego Jorku, nie kupisz Tornado. A jak ktoś cię z nim przyłapie, dostaniesz kulę w łeb. I nie pytaj, dlaczego tak jest.

Nie wiadomo skąd się bierze Tornado. Są wędrowni Zbieracze, którzy tropią Czarne Chmury. Zbierają opad, filtrują, potem obrabiają i tak powstaje czarna masa. Jedna Czarna Chmura może ustawić Zbieracza na rok, lub dłużej. Zbieracze nie zaspokoją całego rynku, zapotrzebowanie na Tornado jest olbrzymie, a ich nie jest zbyt wielu. Nie wiem skąd bierze się tego tyle na rynku. Jakby go nie ubywało. Nie wiem, to nie mój problem.

UZALEŻNIENIE

Tornado jest narkotykiem. Jeśli je zażywasz, prędzej lub później zamienisz się we wrak człowieka. Przejdź ulicami zrujnowanych miast, zajrzyj w zakamarki zniszczonych uliczek i domów - odnajdziesz tych, których Tornado już zniszczyło. Dla nich Tornado to nie nazwa tabletek. To nazwa choroby, na którą umrą.

Im dłużej je bierzesz, tym mniej cię interesuje dzisiejszy świat. Wszystko staje się jeszcze bardziej szare i przygnębiające, niż jest w istocie. Życie w koszmarze jakim jest dzisiejszy świat traci sens, Moloch zaś wyrasta na przeciwnika, z którym nie ma sensu walczyć. Ludzie stają się brudni i brzydcy. Roznoszą zarazki i smród, jak szczury. Wiecznie zachmurzone niebo, tak różne od tego sprzed wojny... Nie da się tu żyć, nie można oddychać tym śmierdzącym, stęchłym powietrzem upadłego świata. Jedynym sensem jest ucieczka w przeszłość, do prawdziwego świata, daleko od żartu, którym stała się współczesna ziemia...

Tornado zabija, zarówno fizycznie jak i psychicznie. Odbiera wolę życia i zamienia człowieka w melancholika, osobę bez wigoru i energii. Później w dzikusa i samotnika. W aspołeczną bestię uciekającą od współczesnego świata. W potwora nienawidzącego ludzi. W samobójcę uciekającego w przeszłość... Szaleńca skaczącego z ostatniego w mieście wieżowca...

Nienawidzę Tornado. Jego wpływ na fizyczną kondycję człowieka jest niewielki, niewidoczny. Oczywiście, zdarzają się efekty uboczne, na różnych ludzi narkotyk ma odmienny wpływ, jednak w większości przypadków nie



następują poważne konsekwencje zażywania czarnego proszku. Przypadki mdłości, kłopotów z koncentracją, czy halucynacji są rzadkie. Zresztą i tak nie odstrasza od wycieczek w przeszłość, poranny ból brzucha, czy głowy jest bardzo odległy, kiedy w ręce masz czarną tabletkę, a przed sobą całą noc w samotności. Podobno są przypadki śmiertelne. Słyszałem w NJ o facecie z prowincji, który dostał poważnej wysypki, czarnych plam na skórze - wykitował on i cała jego rodzina. Stek bzdur, i tyle. W Nowym Jorku wmówią ci wszystko byleś tylko nie łapał się za Tornado. Mają fioła, mówiłem ci już? Mówiłem.

PRAWDA

Nikt nie wie jaka jest prawda. Nie ma człowieka, który wiedziałby czym jest Tornado. Jestem przekonany, że narkotyk uruchamia nie odkryte wcześniej zdolności mózgu. Nie wiem jak to działa, wiem jednak, że kiedy zacznę żuć, przeniosę się w czasie.

Szamani mówią, że to czyściec. Pomóżcie jednemu

człowiekowi naprawić jego życie. Niech odkupi swoje winy, bo za kilka godzin umrze. Możecie ich zbawić, możecie dać im życie wieczne. To nasza pokuta, a dla nich szansa. Księża spierają się, a to co dziś nazywa się Kościołem już dawno podzieliło się na dziesiątki kultów. Każdy z nich ma inne zdanie na temat Tornado. Poszczególne odłamy nieustannie mieszają się i łączą. Coraz głośniejszą mówią czerwonoskórzy. Ich szamani zawsze mają pod dostatkiem narkotyku. Słyszałem nawet jak ktoś kiedyś nazwał ich Kapłanami Tornado. Facet nie mógł się nadziwić, że jak tylko spotkasz czerwonoskórego szamana, zawsze czeka cię miły sen i daleka wyprawa. Cholerni indiańce. Skąd to biorą?!

Niektórzy twierdzą, że cała zabawa z Tornado to tylko narkotyczne wizje, nic ponad. Żadne podróże, żadna mistyka, lecz zwykłe odloty. Cholera wie, może i tak być!

Jednego jestem pewien - wszyscy się mylą.

Trzask gałęzi płonących w ognisku stawał się coraz cichszy. Zacinający ze wschodu wiatr był coraz mniej dokuczliwy.

ŚWIAT:

Dla większości tych, którzy przetrwali, dzisiejsza wojna jest czymś odległym. Ani ty, ani twoi bliscy z południa nie wyobrażacie sobie jak ona wygląda. Wszyscy wiedzą, że na północy jest Moloch i przesuwa się na południe. Wiadomo, że gdzieś tam, daleko toczy się walka człowieka z maszyną. Na tym kończy się powszechna wiedza o wojnie ludzi z maszynami.

Wiesz, byłem tam. Wiem jak wygląda walka z Molochem. Dziś wojna jest jeszcze daleko stąd. Jednak któregoś dnia, być może już jutro, zapuka do twojego domu.

FRONT

Trudno w to uwierzyć, ale na północy jest prawdziwy front; okopy, linie umocnień i zwały drutu kolczastego. Dużo huk, opary dymu i gazu. Trupy, walka, krzyki. Wszystko to, co kojarzy się z wojną, tam na północy jest prawdą. Walka toczy się o każdą milę. Kiedy nadchodzi Moloch, na horyzoncie pojawiają się jego roboty, niebo zasłaniają opary gazów bojowych, dymu i spalin. I zawsze czuć drżenie ziemi. Ludzie szykują zasieki, minują teren. Pierwsze godziny, czasem dni, to wygrana ludzi. Roboty zwiadowcze Molocha giną szybko i łatwo. On nawet nie próbuje tego unikać. Nie

są dobrze opancerzone, ani uzbrojone. Są małe i szybkie, mają kamery, wykrywacze ruchu, skanery podczuwieni. Ich celem jest zwiad. Wykrycie ludzi.

Kiedy je wybebeszemy, a Moloch uzna, że napotkał opór, wszystko się zmienia. Na pole walki ruszają ciężkie maszyny, dużo Mobsprzętu oraz Maszynoludzie. W ciągu kilkunastu godzin okolica zamienia się w prawdziwe piekło.

Front przypomina to, czego uczono nas o I wojnie światowej. Pewnie nie masz o niej pojęcia, ja jednak chodziłem do szkoły w normalnym świecie. I wojna światowa to maszyny wojenne i starcia piechoty z opancerzonym sprzętem. I przede wszystkim gaz

Bruce czuł się znacznie lepiej. Było mu ciepło i przyjemnie. W uszach dźwięczała miła muzyka. Odwrócił się za siebie, ktoś szturchnął go. Autobus wypełniony był po brzegi. Z przodu, nad kabiną kierowcy wisiał elektroniczny zegar, była 15:02. Bruce przyjrzał się swemu odbiciu w szybie. Był trzydziestoletnim brunetem, ubranym chyba elegancko, choć skromnie - gdyby był bogaty, nie jeździłby przecież autobusem. Sięgnął do dokumentów i sprawdził adres zamieszkania. W portfelu było dwieście dolarów. Wystarczy na dużo piwa i snickersów.

Bruce uwielbia snickersy. Znowu będzie je jadł przez całe popołudnie. A potem pójdzie do kina. Albo posiedzi w domu. Dawno nie siedział zwyczajnie w domu. Na kanapie. Przed telewizorem.

Tak, tym razem zostanie w domu.



TORNADO

FRONT

FRONT

bojowy, bo wtedy użyto go po raz pierwszy. Dzisiejsza wojna z Molochem to po trosze powrót do przeszłości: ludzie kontra maszyny. Ludzie wciąż są słabi i giną od jednej kuli. Zmieniły się jednak maszyny. Są inteligentne i tysiąc razy bardziej śmiertelne, niż na początku XX stulecia.

Wojna toczy się o konkretne punkty i miejsca. Nie ma walki o pustynię, czy kanion. Tu stawką jest elektrownia jądrowa, małe miasteczko, lub stara fabryka. Najzacieklejsze walki toczą się o stare bunkry z czasów zimnej wojny oraz o większe miasta. Tam rozgrywa się największy horror.

Wiesz, że bitwy toczą się nocą, po zmierzchu? Jeśli Moloch chce zaskoczyć, atakuje nad ranem, ale czyni to rzadko. Zaskoczenie nie jest jego metodą walki. Jego siły nadchodzą nocą, gdy promienie słońca skryją się za horyzontem. Słyszeć je, choć na początku trudno je dostrzec. Dostrzegasz je dopiero wtedy, gdy wokół rozpoczyna się piekło. Wpierw dostrzeżesz wybuch, ogień, krew kumpla. Dopiero wtedy zorientujesz się, że to „już” i że trzeba strzelać. Nie trzeba być Molochem, by wymyślić tę taktykę. To ludzie potrzebują widzieć przeciwnika, nie maszyny. To ludzie nie radzą sobie w nocy. Robotom Molocha ciemność nie przeszkadza w najmniejszym stopniu. Historia zatoczyła parzywe koło. Wyświechtana prawda, stara jak cały świat i równie aktualna w każdym momencie historii. Nasi

przodkowie siedzieli przy ogniskach bojąc się demonów i dzikich zwierząt. My boimy się maszyn. Ogniska są niezmiennie, odpędzają złe duchy. No i można na nich ugotować dobrej kawy. Lubisz kawę?

Ja sam brałem udział w kilkudziesięciu bitwach, spotkałem też kilku weteranów z innych odcinków frontu. Wszystkie bitwy wyglądają dokładnie tak samo. Mogę opisać atak Molocha i możesz być pewien, że kiedy zechce wreszcie zająć twoją ziemię, wszystko będzie przebiegało dokładnie tak, jak teraz to opiszę.

Pocujesz gaz. Zaczynasz się krztusić i rzygać. Będziesz łzał i wstrzymywał wymioty. Resztki masek, które pozostały po czasach sprzed wojny to jest dokładnie ten sprzęt, który jako pierwszy powinno się wymienić na nowy. Niestety, nie ma na to większych szans. Złapiesz więc namiastkę maski i włożysz na łeb. Dzięki temu już zupełnie nic nie będziesz widział. Wyobraź sobie ciemną noc, opary dymu i małe, zapaprane krwią kumpli szkiełka w masce. Wokół huk wybuchów. Twoi ludzie walą w maszyny granatami i wszystkim, co mają pod ręką, gdzieś obok wybuchają miny i beczki z benzyną. Robi się coraz jaśniej. Przez huk i wystrzały przebija się krzyk rannych, szum maszyn, i dudnienie serca. Nie wyobrażasz sobie jak wtedy dudni serce. Po kilku minutach to wszystko blaknie. Nie czujesz smrodu spalonych ciał, wreszcie biegasz bez maski, bo i tak rzygasz, a bez niej przynajmniej coś widać: palące się maszyny,



zwłoki ludzi. Mijają kolejne minuty, a wszystko wciąż toczy się w tym samym śmiertelnym tempie. Nie ma przerwy ani odpoczynku. W każdej sekundzie pada tyle samo strzałów, w powietrzu wciąż jest gęsto od ołowiu, maszyny Molocha wciąż prą do przodu. Nie masz już czym rzygać, oczy masz tak napuchnięte, że nawet nie łzawią. Ręce zdrętwiały, nie czujesz bólu. Im dłużej wytrzymasz, tym lepiej się czujesz, ciało już odmawia posłuszeństwa i nic do ciebie nie dociera. Jesteś w transie. Nie słyszysz rozkazów, nawoływań kumpli, nie czujesz tego, że masz przestrzelone udo i zjarany cały bark. Widzisz tylko maszyny i walisz do nich z całych sił. Walisz do wyczerpania magazynka, a potem wydzie-rasz broń z rąk jakiegoś trupa i walisz dalej. To w sumie jest najgorsze - brak amplitudy. W bitwie z Molochem nie ma przerw, ani momentu na zmianę magazynka. Seria z karabinu ciągnie się za tobą jak śmierć. Skaczesz za mur, eksplodują cegły i masz dokładnie tyle czasu, by rzucić się w bok, za krzaki, do okopu. W tym kierunku swe lufy kierują kolejne działka, więc musisz biec, potem paść na ziemię i natychmiast rzucić się za stertę żelastwa, która osłoni cię przez sekundę, nim wyleci w powietrze od wyrzutni rakiet zamontowanej na jed-

nym z Żuków. Ta walka to horror. Dużo szczęścia, żelazne płuca i ciągły bieg. Tylko to cię uratuje. Mówiłem już o Gladiatorach? Chyba nie. Gladiatorzy nie są główną siłą Molocha, ale są odcinki frontu, gdzie Moloch prowadzi ofensywę opierając się właśnie na nich. Ja spotkałem tylko kilka takich maszyn, ale znam gościa, który walczył z nimi zawodowo. Bruce mu chyba było, Bruce, albo Pierce, nie pamiętam. Rzecz w tym, że facet brał kasę za każdego wyłączzonego z bitwy Gladiatora. Miał czelność, nie? Łazić po froncie i brać kasę za to, że staje w obronie ludzkości! (Patriotyczny tekst, nie? Nieźle brzmi). Summa summarum, zawsze wyszło na jego. Ludzie narzekali, ale płacili skubańcowi i trzeba przyznać, nikt potem nie żałował tej decyzji. Bruce był zawodowcem.

Gladiator to maszyna bez broni automatycznej, bez wyrzutni rakiet, bez ani jednej lufy. Są wyposażeni w ostrza, piły i łańcuchy. To roboty do mordowania na bezpośrednim zasięgu. Bezpośredni zasięg największego z tych, z którymi walczyłem to było dobre dziesięć metrów. Dwa zsynchronizowane morgensterny obracały się tak szybko, że ich nie widziałeś, w nocy wyglądały jak

tarcza piły. Kości i kawałki mózgu bryzgają na kilkaset metrów. Dobrze, że Moloch nie stawia na te roboty. Są mobilniejsze od zwykłych Mobów i bardziej przerażające. Wolę naparzać się ze zwykłym sprzęgiętym CKM na rozpedzonym Landroverze.

Chcesz jeszcze posłuchać o bitwie? W końcu, po kilku godzinach piekła dotrze do ciebie, że wygraliście i maszyny się wycofują, lub że przegraliście i trzeba uciekać. Jeśli zachowasz zimną krew, wycofasz się. Moloch nie jest mściwy. Po zajęciu terenu, nie rusza, by dobić uciekających. Jeśli nie wytrzymasz psychicznie i zostaniesz, zostaniesz tam na zawsze.

MOLOCH

Czasem jest zdecydowany i zajmuje określony cel w ciągu kilku godzin. Innym razem ofensywa trwa i trwa, giną kolejni żołnierze, lecz Moloch nie posuwa się do przodu. Bywa niezdamny i bywa bezbłędnie dokładny. Jest wrogiem, z jakim ludzie nie walczyli nigdy wcześniej. Absolutnie nieodgadnionym i nieprzewidywalnym. Raz myślisz, że Moloch kończy wojnę i się wycofuje, innym jesteś pewien, że postanowił w ciągu dwóch tygodni zająć całe Stany.

Główne siły Molocha to oczywiście maszyny wojenne. W większości wypadków są to pojazdy przypominające wozy opancerzone, często także roboty wojenne, i samobieżne działka. Niektóre linie frontu wyróżniają się szczególną taktyką lub wojskiem, tak jakby Moloch testował różne warianty. W okolicach Minneapolis jego siły to głównie zmutowane zwierzęta - mutanci II generacji. Na wschodzie, na ziemiach dawnego Massachusetts jego siły to techmorwy i mechaniczne insekty wykańczające ludzi wirusami. Moloch prowadzi tam wojnę biologiczną w nieznanym dotąd wymiarze. Setki mechanicznych insektów atakują osady i wykańczają mieszkańców. Nie widziałem tego na oczy, ale widziałem kilka fotek jednej z osad zaatakowanych przez to gówno. Facet, który je zrobił uciekł, bo miał niezłą brykę i dobry refleks. Nawet jeśli połowa tego, o czym mówił, była prawdą... Wiesz, ja mu uwierzyłem. To metoda walki właśnie w stylu Molocha: zabić skutecznie i czysto. Cały on. Cholerny chirurg i jego skalpele.

Zostawmy jednak wschód. Tu, na północ od nas wojna przypomina wojnę, a nie koszmar rodem z thrillerów sf. Czytałeś kiedyś jakiś thriller? Nieważne...

W oddziale, w którym służyłem, siły Molocha dzieliłyśmy na kilka klasycznych typów. O ile rozmawiałem z gośćmi ze wschodu i jednym Czechem z okolic Portland ich klasyfikacja była zupełnie inna. Można więc ją sobie serdecznie o kant dupy potłuc. Nie mniej, posłuchaj. Kilka bitew wygraliśmy właśnie dzięki tej wiedzy.

I. ZWIAD

Jak już mówiłem, wprawdzie pojawia się zwiad. Małe i szybkie. Trudno to dostrzec, a nawet jak dostrzeżesz, zlekceważysz. Wyglądają jak kret, albo inne paskudztwo. Poruszają się nocą, w dzień siedzą ukryte. Są wyposażone w kamery na podczerwień, wykrywacze ruchu i sprzęt, którego przeznaczenia mało kto się domyśla. Zbierają dane. Nie są zbyt inteligentne. Zbierają masę niepotrzebnych danych - rozbabeszyliśmy kilkadziesiąt z nich, miały nagrane godziny materiału z wirującymi drobinami nagrzanego piachu, setki minut o dzikich psach i takie tam, cholernie taktyczne rzeczy. Zwiad to nie jest mocna strona Molocha. Z drugiej strony, po cholerę mu zwiad? Namierza cel, i kieruje się w jego stronę. Tam napotka opór lub pustkę, jeśli ludzie odpuszczają. Tam, gdzie walczyłem te robaki były zupełnie nieprzydatne. Byliśmy doskonale zorganizowani i dość dobrze przewidywaliśmy ruchy Molocha. To nie jego zwiad odwalał robotę, lecz nasz. To nie on atakował nas, lecz my waliliśmy w niego. Nie uwierzysz, jakie maszynki budowaliśmy, by ogłupić jego czujki. Czasami było naprawdę wesoło. Potem wszystko pękło. Zaczęły się porwania. Wiesz, nocą ginęli ludzie. Gość szedł się odlać i nie wracał. Ktoś szedł na obchód i zniknął bez śladu. I nagle okazało się, że Moloch jest najlepiej poinformowanym skubańcem w tej okolicy. Reagował na nasze działania, wiedział kto u nas dowodzi i gdzie mamy magazyny z amunicją. Zorientowaliśmy się, że ten potwór torturował porwanych i przesłuchiwał. Stąd miał wiedzę, której mieć nie powinien. Prawdę o przesłuchaniach poznałem kilka

lat później, wiele mil na południe od frontu. Porwania, których dokonywały roboty zwiadowcze były wstępem do niewiarygodnie mrocznej historii. I nie liczę, że ci ją teraz opowiem.

W sumie zwiad to ogniwo, które Moloch musi jeszcze dopracować. Mimo że czujki są niewidoczne i bardzo dokładne, mimo porwań i wyciągania z naszych wszystkich potrzebnych informacji, Moloch ma jeszcze spore tyły. Dziś bijemy go na głowę, ale nie mam najmniejszej wątpliwości, że nasz czas się kończy. Moloch nauczy się rzetelnego zwiadu. Sukinsyn zrobi to dziś, jutro lub za pięć lat. Jego maszynki będą sprytniejsze od całego plemienia czerwonoskórych. Jestem tego pewien.

II. MOBSPRZĘT

Najszersza i najliczniejsza grupa. To głównie Mobsprzet bierze udział w bitwach. Na wschodzie mówią na nich Gaziki, spotkałem się też z określeniem Ognie, choć zupełnie nie wiem, skąd to skojarzenie. Mobsprzet to ciężkie karabiny zamontowane na wysięgnikach. Całość jeździ na ośmiokołowych platformach, często też na gąsienicach. Te maszyny są średnio lub nawet słabo opancerzone, bo i nie ma czego opancerzać - Mobsprzet to tylko karabin sprzęgnięty z wykrywaczem podczerwieni, ruchu, czy innym paskudztwem służącym do polowania na człowieka.

Jedne przypominają roboty na kółkach, inne gazi-ki z przymocowanym CKM na dachu, inne jeszcze wyglądają jak pająki XXI wieku. Moloch wciąż konstruuje nowe jednostki i rzuca je do walki. Jakkolwiek nie wyglądają, są mobilne i mają siłę ognia kilkunastu żołnierzy. Jeżdżą w gromadach, Moloch nie wysyła ich pięć, ani dziesięć. Kiedy zaczyna się bitwa, horyzont jest czarny od tych maszyn. Zawsze jest ich zdecydowanie zbyt wiele. Są szybkie i naprawdę zaskakująco mobilne. Wyobraź sobie Nissana Almerę, napęd na cztery koła, za kierownicą dobry kierowca... Ludzie biegają jak zagubione mróweczki, a Mobsprzet jeździ i wali ze wszystkiego, co ma na pokładzie. Kilka luf, czujników, niesynchronizowany system namierzania celu. Najlepsze egzemplarze mogą walić do kilkunastu celów jednocześnie.

Żeby położyć człowieka, wystarczy jedna kula. Czasem trzy, jeśli jesteś kiepskim strzelcem lub facet, do którego walisz, przypomina stwora Frankensteina. Żeby powalić Mobsprzet, trzeba władować naprawdę dużo ołowiu. Jeśli go unieruchomisz, będzie walił dalej. Jeśli wyłączysz mu część luf, będzie strzelał z pozostałych. Jeśli rozpieprzysz mu czujniki ruchu, czeka cię piekło serii ładowanych na oślep.

Mobsprzet to zawzięty morderca. Strasznie trudno wyłączyć go z gry.

III. CIĘŻKIE WSPARCIE

Widziałeś kiedyś jakiś film sf? Pewnie nie. Ciężkie wsparcie to wszystko to, co wygląda jak film sf. Nie wyobrażasz sobie co za cuda idą jako wsparcie Mobsprzetu. Potężne transportery wielkości stacji benzynowej pchają się w sam środek piekła i robią tam swoje stanowisko. Widziałeś kiedyś żuka zakopującego się w ziemi? Tak robią. Potężne żelazne konstrukcje wbijają się w grunt i możesz być pewien, że już ich nie ruszysz. Mobsprzet uzupełnia tam amunicję. Z tych potworów Moloch wystrzeliwuje granaty gazowe, z nich także filmuje całą bitwę.

Nie mówiłem, że skurwiel to wszystko nagrywa? No to już wiesz. Każda bitwa jest archiwizowana, a potem - jak sądzę - analizowana. Moloch ma nagraną śmierć każdego człowieka na tym kontynencie. Chore, prawda?

Pieprzyć to.

Ciężkie wsparcie rozsadza zasieki, działa jak spychacz i zasypuje okopy. Kiedy trzeba przebijają się przez ściany i mury. Ciężkie wsparcie to kilkudziesięciotonowa kupa sprzętu z wbudowaną opcją: „Czego sobie życzysz”. Mobsprzet ma najlepsze wsparcie w tej części galaktyki.

IV. MASZYNOLUDZIE

Pojawiają się rzadko, Moloch używa ich ostrożnie. Z daleka przypominają Mobsprzet, ten cięższy, lepiej opancerzony. Dopiero kiedy podjadą bliżej, wiesz, że masz przerąbane. Maszynoludzie to najcięższe robo-

ty z Mobsprzetu, w których Moloch zaimplantował ludzi. Mają mózgi, czasem całe głowy lub nawet torsy naszych ludzi. Są cholernie inteligentni i okrutni. Prawdopodobnie Moloch czymś ich szprycuje, nie wyobrażam sobie innej możliwości. Byłem na froncie, kiedy pojawiły się pierwsze z tych modeli. Długo nad tym myślałem. Gdybyś był uwięziony w takiej maszynie co byś zrobił? Ja wpieprzyłbym się na pierwszą napotkaną minę i skończył tą farsę.

Maszynoludzie tego nie robią. Potrafisz to wyjaśnić? Ja nie potrafiłem. Ale wiedziałem, że nigdy nie dam się zamienić w coś takiego. Uciekłem na południe.

Maszynoludzie to Mobsprzet o inteligencji człowieka. Najniebezpieczniejsza broń współczesnego świata. Może tylko insekty z bakteriami są skuteczniejsze. Nie wiem, na pewno Moloch to obliczy, a wtedy dowiemy się, jaką taktykę wybierze, by ostatecznie zakończyć temat ludzi na kontynencie. Póki co ja najbardziej boję się właśnie ich. Nie wpadają w zasadzki. To ich zaleta. Moloch wykorzystuje je tam, gdzie teren jest skomplikowany, tam, gdzie spodziewa się, że postawimy mu trudne warunki i że mamy w zanadru dużo niespodzianek. Wtedy na pole wyjeżdżają Maszynoludzie, najbardziej cwane roboty świata.

LUDZIE

Walka z siłami Molocha byłaby łatwa, gdyby nie to, że jego siły są nieskończone. Byłaby łatwa, gdyby nie to, że walczący ludzie to nie zawodowi żołnierze, lecz niedobitki ludzkości walczący o swoją ziemię. Byłaby łatwa, gdyby nie to, że toczy się w oparach trującego gazu.

Wiesz, że na froncie nigdy nie ma czystej wody? Jeśli jesteś ranny, umrzesz najpóźniej w ciągu kilku dni. Nikt nie przemyci ci ran. Zadbaj o to Moloch.

Przegrywamy, bo brak nam Pentagonu. Tak, chłopie, brzmi to śmiesznie, ale to smutny fakt. Nie mamy ludzi odpowiedzialnych za obronę. Front to walki rozbitych grup. Nie ma jednej linii obrony. Nie ma wspólnego planowania akcji. Każda z grup w zasadzie walczy na własną rękę. Kiepska łączność, brak autorytetów i dowództwa dzielą linię obrony na setki małych

Tej nocy księżyc był w pełni. Silny wiatr szybko rozwiał opary trucizny i dymu, od których rozpoczęła się bitwa. Tej szczególnej nocy, wszystko było widać jak na dłoni. Jedna z maszyn wjechała do magazynu na kukurydzę, pustego od lat, oddała jedną krótką serię, potem drugą, dłuższą. Uciekający mężczyzna nie miał szans, hala magazynu była duża i pusta. Był łatwym celem, kule rozbiły mu oba kolana i rzuciły ku ziemi. Maszyna podjechała bliżej leżącego.

Berg nie miał siły, by zrywać się, nie miał nawet dość pasji i złości, by oddać jeszcze choć kilka strzałów w kierunku potwora. Leżał i łkał. Bał się. Bał się porwania, tortur, bał się tego, co teraz miało się stać. Zamknął oczy.

Nic się nie stało. Maszyna stała obok i przyglądała mu się. Mężczyzna uniósł głowę i spojrzał w jej kierunku. Maszynocząłowiek skierował lufy w ziemię, wyłączył systemy obrony. Odsłonił twarz. Rude, bardzo krótkie włosy, ciemne oczy i blizna na lewym policzku. Berg znał tą twarz. Teraz jej właściciel był przerażony i krańcowo wy-czerpany. Porwano go trzy miesiące temu, podczas jednej z małych, nic nie znaczących bitew. Kilka minut temu przebudził się, zdarzało to się rzadko, ale było możliwe. Nawet Moloch popełnia błędy i źle programuje swoje mózgi. Teraz, wyrwany z objęć Molocha Karol Stephenson prosił o jedno.

Berg podniósł broń...



oddziałów. Każda z nich ma inne priorytety, tu każdy walczy o swoje i o nic więcej. Stu ludzi ginie podczas obrony głównianego parku zabaw, gdzie indziej piętnastu przez tygodnie broni fabryki General Motors. Ktoś kogoś nazwał kretyńcem, a inny ostrzelał z rakiet nie te pozycje, co trzeba.

Linia obrony ludzi to chaos i bałagan. Wielkie serca i nienawiść do Molocha idą w parze z brakiem przygotowania do wojny.

Tu weteranem jest człowiek, który przeżyje dwie bitwy. Dowódcą facet, który wyszedł cało z pięciu. Jesteśmy inteligentni i zdeterminowani. To jednak za mało by wygrać z Molochem. Każdy z dowódców ma inną taktykę i pomysły. Jedni wysadzają w cholerę wszystko, inni minują tylko pustynię. Jedni wpięprzają się w głąb Molocha i giną w towarzystwie wybuchów i swądu spalonych kabli, inni wycofują się, kilka mil każdego miesiąca.

Walka z Molochem to nieustanny wybór taktyki. Dużo dobrego, ciężkiego sprzętu zawsze kusi i ułatwia bitwę. Zawsze jednak, w przypadku przegranej kończy się stratą cennego arsenału i wzmacnianiem przeciwnika. Jeśli jest pewność, że mamy większą siłę, bierzemy cały sprzęt. Zgniatamy Molocha i nie ryzykujemy straty broni. Jeśli bitwa z góry jest przegrana, najlepsze gnaty zostają w bazie. Nie ma sensu oddawać Molochowi granatników, czy moździerzy. Nie zasłużył na to. Równie źle jest z czołgami, czy transporterami - jedna taka maszyna może dać nieźle popalić Molochowi, lecz z drugiej strony, zaraz skupia się na niej cały ogień. Rzadko zdarza się, by czołg wyjechał na pole bitwy i wrócił z niej z powrotem do bazy.

Pozostaje partyzantka i duże noże.
Bardzo duże.

WYWIAD

Jak już wspominałem, ostatnimi czasy Moloch polepszył swoje możliwości zdobywania informacji. Porywa ludzi i wyciąga z nich dane. Nie torturuje, nie szprycuje chemią. Skubany podłącza się wprost do łba i czyta, jak z twardego dysku.

Fantazja? Aha, na pewno. Chcesz, pokażę ci, gdzie musisz się udać, by sprawdzić na własnej skórze, kto ma rację. To nie fantazja, to fakty. Moloch ma technologię, o jakiej nam, w 2020 nawet się śniło. A teraz, kiedy my od trzydziestu lat cofaliśmy się, on wyprzedził nas o lata świetlne. Człowieku, on wciąż się rozwija! Gwarantuję ci, że czytanie z ludzkich mózgów to nie jest mój wymysł. Jestem pewien, że nie jest to także koniec jego możliwości.

Nieważne.

Fakty są jednoznaczne. Maszyny Molocha w pewnym momencie zaczęły wykorzystywać informacje, które były tajne. Uderzali w nasze centra, rozpieprzali magazyny z amunicją, mordowali dowódców poszczególnych grup. Minęło kilka miesięcy, nim nasi zorientowali się jak to się dzieje. Ja już wtedy jechałem na południe. To był ten moment, kiedy nie wytrzymałem. Na froncie pojawili się Maszynoludzie, nasi ginęli porwani przez Molocha, a jego ataki były kierowane z precyzją chirurgicznego skalpela. Nigdy nie zapomnę zimy '46. Dopiero wczesną wiosną wprowadzono zasadę ograniczonej informacji. Jeszcze bardziej pogłębiło to chaos i bałagan na froncie. Ale równocześnie Moloch stracił narzędzie. Porwani żołnierze nie wiedzieli zbyt wiele.

Cały system, na długiej linii frontu, od Portland do Bostonu, opierał się na „Cieniu”. Killkunastu ludzi odpowiadało za dostawę broni, organizację obrony, akcje ofensywne. Żołnierze nie wiedzieli, który z nich był Cieniem. Szanse, że Moloch pojmie akurat Cienia były minimalne. Przeciężni żołnierze nie wiedzieli niemal nic, wszystko opierało się na kilku osobach. Rozkazy



wydawane w ostatniej chwili, zmiany danych, szybkie manewry. Walcząc z obcym, trzeba przyjąć szaloną taktykę. Podobno system „Cień” działa do dziś, z większym lub mniejszym powodzeniem. Wciąż dochodzi do nieporozumień i błędów. Ale podobno mniej jest już porwań. Moloch wie, że musi zmienić taktykę. Nie podskoczył nam. Nie w ten sposób.

BEZSENS

Moloch wygrywa wojnę. Nieustannie przesuwają się na południe. Jaki jest więc sens walczyć? Żaden. Nie ma żadnego sensu. Nie ma sensu ginąć na froncie, podobnie jak nie ma sensu brać Tornado, czy żreć kilogramy

RZEŹNIK

Maszyna na sześciu kołach, wysokości niecałych dwóch metrów. Przypomina platformę, pośrodku której wznosi się silos z poziomą szczeliną na całym obwodzie.

Rzeźnik wjeżdża w pole bitwy, w sam środek szeregów ludzi. Wystrzeliwuje ostre jak brzytwa tytanowe struny, które błyskawicznie zataczają koła, wirując jak karuzela. Struny przecinając wszelką miękką tkankę w promieniu 15 metrów na wysokości około metra nad ziemią.

Rzeźnicy nie działają z reguły jako samodzielne jednostki. Nie są bronią efektywną lecz efektowną. Ich zadaniem jest wywołanie paniki i prowokowanie opowieści o przerażających mocach Molocha.

PLUJKA

Ta maszyna przypomina syfon. W najmniej spodziewanym momencie bucha potężną falą ognia, zale-

tabletek. Najlepiej od razu strzelić sobie w łeb. To smutna prawda o naszym świecie.

Ale wiesz, tam na froncie nie myślisz w takich kategoriach. Nawet jeśli nad ranem dopadnie cię dół i spijesz się na smutno, wieczorem, gdy maszyny Molocha przypuszczają atak, zerwiesz się z gnatem w rękę i będziesz walił do nich z całego serca życząc im spalenia wszystkich obwodów.

Tam, gdzie jest wojna, nikt nie myśli, czy strzelanie ma sens. Sensem jest walka. Jeśli chcesz znać prawdę, oto ona. Kiedy rozpieprzysz kilka maszyn, przerwiesz jego ofensywę na dwa, czy nawet trzy tygodnie, kiedy zmusisz go, by przesunął w tę część frontu nowe roboty, czujesz, że żyjesz. Nie interesuje cię to, że dwieście mil na zachód Moloch zajął dwa miasta i pięć elektrowni. Żyjesz tym, co dzieje się wokół ciebie, tym, czy musisz się wycofać, czy przesunąć do przodu. Tym, czy odbiłeś fabrykę tosterów, czy jest już stracona. Na froncie nie myślisz o sensie. Nie dostajesz schizy na myśl o tym, że Moloch jest większy od pieprzonej Alaski. Po prostu walisz do jego robotów. Tylko to się liczy. Rozwalić tego gówna jak najwięcej.

Oczywiście są i tacy, którzy wierzą w sukces. Możesz mieć doła, możesz być podłamany, ale każdy z nas ma jednak trochę nadziei. Moloch popełnia błędy.

Jest niewiarygodnym przeciwnikiem, najcięższym ze wszystkich, z jakimi do tej pory się spotkaliśmy, ale i on się myli. Coś mu się wali w tych obwodach, czasem podejmuje dziwne decyzje. Bronimy się i walczymy, bo jest nadzieja, że w końcu skubaniec pomyli się, a my zdołamy to wykorzystać i go pokonamy. Tak właśnie będzie. Nie pokona nas przecież ulepszony toster, no nie?!

wając płomieniami dosłownie wszystko. Oczywiście stalowym urządzeniom ogień nie wyrządza większych szkód. Co innego ludzie.

Ten potężny miotacz ognia wyposażony jest w dziesięć chwytaków przypominających nogi owada. Może się na nich poruszać samodzielnie, wspinając się po fortyfikacjach i sięgając do strzelnic bunkrów. Częściej jednak Plujka doczepia się do innej maszyny i usadowiona jak pająk na ścianie miota napalm. Czasem na Froncie widuje się monstrualne pancerniki, wolno posuwające się przez pole bitwy. Podoczeplane na ich bokach Plujki miotają na wszystkie strony swe promienie gorąca.

MECHA-MRÓWKI

Gdy walczysz z dużym przeciwnikiem, powiedzmy próbujesz unieruchomić Butchera, Plujkę czy Chodzącą Bombę, możesz nawet nie zauważyć jak podpełźnie do

ciebie coś niewielkiego i niepozornego. Duży błąd, bowiem przegapisz sprawcę swojej śmierci. Kilku-centymetrowy niby owad - banalna, uproszczona konstrukcja, nastawiona tylko na kontakt z ciepłokrwistą istotą.

Mecha-mrówka może mieć różny kształt, ale zasada działania jest zawsze taka sama. Automacik podejście wbije ci zatrutą igłę prosto w żyłę. Tak, śmierć nie zawsze jest pokaźnych rozmiarów.

To jest właśnie szalone, Moloch nie ma poczucia skali jak człowiek. Konstruuje zarówno ogromne, niezniszczalne maszyny jak i miniaturowe paskudztwa i wszystko to razem, w komplecie, wysyła na pole bitwy.

KLAUN

Maszyna składająca się z dwóch części - pancernego transportera z wyrzutnią i części ofensywnej. Gdy żołnierze ukryci są w okopach, pochowani za głazami i skutecznie wymykają się atakom machin Molocha, wyjeżdża Klaun. Następuje głośnie FUCH! I z silosa-wyrzutni wylatuje na wysokość około 10 metrów Głowa Przeznaczenia - kulisty robot, który w ułamku sekundy odpala z powietrza bomby, prosto nad cele ukryte przed konwencjonalnymi atakami. Bomby kasetowe eksplodują wyrzucając grad drobnych kulek, ścinających z nóg każdego, kto nie jest ukryty gdzieś naprawdę głęboko i dobrze.

Po aktywacji Klaun jest nieuzbrojony i maszyna wycofuje się z bitwy. Powiedzmy sobie wprost, gdyby Molochowi zależało tylko na wygraniu bitwy, wystrzeliłby rakiety albo zabójcze wirusy. Jednak Bestia chce ludzi, najlepiej żywych, więc jego głównym celem bitwy jest pojmanie przeciwników. Jednego po drugim - każdego.

ŻYWA FABRYKA

Moloch porywa ludzi. Co się z nimi dzieje - nie wie nikt. Istnieje mnóstwo plotek - można natknąć się na maszyny, których biologiczne części pochodzą z ciał zaginionych. Czasem jest to głowa, czasem sam mózg, czasem rdzeń kręgowy. Niektórym z ludzi trafia się specjalny los - stają się centralną jednostką olbrzymich mechaniczno-elektronicznych potworów. Krwawiąca głowa w centrum dziesiątek stalowych ramion i macek. Chodzące bazy i laboratoria, w których mózg ofiary wykorzystywany jest do obliczeń jak komputer. Jednak głowy te są świadome i potrafią wpływać na działanie maszyny. Każde z tych potwornych, żyjących szczątków trawi szaleństwo. Ludzie wybierani niemal zupełnie losowo. Najzwyklejsi dentyści, zbieracze złomu, wieśniacy stają się ni stąd ni zowąd mózgami potężnych urządzeń, jeżdżących fabryk, czy

schowanych pod ziemią baz. Dostać się do budowli, kierowanej przez oszalałe umysły to jak zostać uwięzionym w koszmarach schizofrenika.

INŻYNIER

Lekki, mały robot, łatwy do transportu, często wystrzeliwany balistycznie na teren wroga. Czasem korzysta z własnego napędu i przechodzi niepostrzeżenie przez jakąś dziurę w obronie. Wyposażony jest w elektroniczny mózg, manipulatory z narzędziami (szczypce, spawarki etc.) i bombę (mechanizm samozniszczenia). Inżynierowie zbierają dostępny złom i w ukryciu, już na terenie wroga, budują z niego maszyny bojowe. Korzystają z tego co znajdują, a nadaje się wszystko - silniki samochodowe, pancerne płyty, broń. To maszyna eksperymentalna, mało ekonomiczna i cały czas usprawniana.

MATKA I WOJOWNICY

Czasem w konwoju maszyn możesz natknąć się na programowalnych wojowników. Matka - wielki mózg - na bieżąco analizuje bitwę i przesyła proste rozkazy do swoich tępych, choć szybkich i zabójczo skutecznych żołnierzy. Matka to w zasadzie tylko mózg i dobry pancerz, ale czasem to prawdziwa



forteca. Często pozbawiona jest własnego napędu i wojownicy niosą ją, niby królową w lektyce.

Wojownicy to szybkie i proste maszyny z energią na dwadzieścia cztery godziny, zmagazynowaną w akumulatorach. Dostawy energii w terenie zapewniają im transportery, pewne zapasy gromadzi również Matka, dysponując paliwem zależnie od okoliczności. Kiedy Matka zostaje zniszczona, jej podwładni uciekają. Mogą tak uciekać kilka godzin, lecz nie jest to paniczny bieg do utraty energii. Gdy tylko Wojownicy znajdą dogodne miejsce, zakopują się albo chowają i czekają na przybycie nowej Matki oraz transport energii.

Ze względu na prostotę funkcjonowania tych maszyn, Moloch produkuje całe legiony Wojowników i setki Matek. Na polu walki Wojownicy służą jako mięso armatnie. Są to także podstawowe automaty do robót fizycznych (wznoszenia budynków i fortyfikacji, napraw, ciągnięcia kabli, itp.) i służą przeważnie jako pionierzy, na nieogarniętych przez Bestię terenach. Zdarza się, że Matki specjalizują się w określonych pracach (wojownicy są zawsze uniwersalni). Najnowsze generacje Matek opierają swoje działanie na mózgach ludzkich.

Ze świata tego każdy ma tyle,
ile sam sobie weźmie.

- G. Boccaccio

ŚWIAT:

Ludzie nie zostali stworzeni do samotnego życia. Mówią, że jeżeli nie dotknęło cię na pustyni Oko Cisy, tak naprawdę nie poznasz co to samotność. Pieprzenie w bambus. Nikt nie przeżyje samotnie. Nikt. Nawet dzikusy potrzebują czasem ujrzyć ludzką twarz. Nie chodzi nawet o to, że nie ma do kogo otworzyć gęby. Żaden człowiek nie posiada po prostu wszystkich umiejętności potrzebnych, by żyć w świecie po wojnie. Nawet jeżeli odnajdziesz stary magazyn żywności i zaczniesz żyć jak król nie obronisz się przed bandytami. Nawet jeśli jesteś cholernym Panem-Ja-Wszystko-Potrafię, przyjdzie po ciebie Moloch i sam sobie nie poradzisz.

Wiesz, powiem ci, po co ludzie zbierają się w grupy. Każdy, kogo nie postawisz po swojej stronie ma wielką szansę stać się w przyszłości twoim wrogiem. Łapiesz?

W tym zapomnianym przez Boga kraju istnieją grupy groźne i śmiertelnie groźne. Jak się pewnie domyślasz masz szansę przeżyć spotkanie z przedstawicielem pierwszej kategorii, a prawdopodobieństwo, że faceci należący do drugiej kategorii potraktują cię łagodnie, jest raczej nikłe. Sam zresztą oceń, których chciałbyś napotkać.



Kilka godzin temu miasto wyglądało na opuszczone. Nie widać było żadnych oznak życia. W żadnym z wybitych okien nie było ruchu, żadna z rozbitych, okopconych szyb nie odbijała światła ognisk. Ktoś, kto zamknąłby oczy i otworzył je dopiero po dwóch godzinach przeżyłby szok.

Miasto trzęsło się od wybuchów.

Kule ciężkich karabinów ustawionych na dachach raz za razem sięgały wchodzących do miasta maszyn. Te, zupełnie niewzruszone parły do przodu. Każdy, kto znalazł się w zasięgu ich ognia ginął. Wszystko to wyglądało, jakby ścierające się strony zostały tu nagle przeniesione z innego świata i wrzucone w sam środek ruin. Kilkudziesięciu ludzi biegło pomiędzy uliczkami próbując wprowadzić maszyny w zastawione pomiędzy budowlami pułapki. Co rusz waliły się mury, z dachów spadały na ziemię kawały betonu. Odłamki cegieł i płyt, z których zbudowano wieżowce ciążyły powietrze. Ginęli ludzie. Maszynom kawałki cegieł nie były w stanie zagrozić.

GANGI I ORGANIZACJE

LEGENDA

Na końcu opisu każdego gangu i każdej organizacji odnajdziesz skrót informacji, który ma ci ułatwić wprowadzenie grupy do przygody. Schemat skrótu jest następujący:

NAZWA: pod tym mianem organizacja znana jest ogółowi; bywa że jej członkowie albo wrogowie używają innej nazwy.

PRZYWÓDCA: imię szefa grupy; niemal zawsze ma on swoich zastępców lub popleczników, którzy kierują poszczególnymi częściami organizacji.

MIEJSCE: okolice, w których zazwyczaj spotkać można członków grupy; rzecz jasna mogą oni pojawić się gdzie indziej.

LICZBA CZŁONKÓW: to nie są dane ze spisu powszechnego, ale wskazówka mówiąca o skali problemu.

UZBROJENIE: informacja wskazująca nie tylko typ uzbrojenia i sugerująca jak dobrzy w walce są przeciętni członkowie grupy; uzbrojenie słabe ogranicza się do zaimprovizowanych broni, najwyżej noży; standardowe to już broń palna (często kiepskiej jakości); dobre uzbrojenie to wyposażenie przedwojennego

żołnierza; bardzo dobre uzbrojenie oznacza cudenka w rodzaju pancerzy wspomaganych i broni energetycznej (informacje znajdziesz w opisie grupy).

WYPOSAŻENIE: podobnie jak uzbrojenie, odnosi się do sprzętu cywilnego (motocykle, medpaki, komputery).

ANIMOSZJE I SOJUSZE: najbardziej znani wrogowie i sojusznicy danej grupy.

WSTĘP: jakie warunki trzeba spełniać aby wstąpić do organizacji; oczywiście to wskazówka, wstąpienie zależy od wielu innych czynników (np. kandydat musi wypełnić jakieś zadanie).

ŚŁAWA: potrzebna do testów Reputacji; na terenach przedstawionych w rubryce Miejsce, gdzie grupa jest znana, funkcjonuje jako wskaźnik respektu dla jej członków.

DARK VISIONS



W dzisiejszych czasach łatwo napotkać gangi motocyklistów. Nowa grupa formuje się, robi zamieszanie, po czym znika gdzieś bez śladu. Po niej pojawia się oczywiście jakaś nowa, ci również znajdują następców. W większości to gówniarze.

Dark Visions ma tradycję. Jeden element scalał ich kiedyś w grupę i nadal trzyma jej członków razem. Wszyscy są uzależnieni od Tornado. Ćpunów oczywiście nie brakuje nigdzie, jednak Dark Visions to artyści. Biorą Tornado, by rozszerzyć teren swoich podróży i zawędrować na motocyklach w przeszłość. Mówią na to ghostride. Wyobraź sobie to uczucie - pędzisz po autostradzie, mijasz samochody i nawet jeżeli wpakujesz się w któryś, przelatujesz przez niego jako widmo i budzisz się w normalnym świecie. Dziwne uczucie. Po jakimś czasie znowu zażywasz Tornado i wsiadasz na motor. W szaleńczym pędzie mijasz drzewa i budynki. Nawet jeżeli zamykają przed tobą szlaban kolejowy jesteś w stanie zaryzykować przejazd przed lokomotywą. Najwyżej przeżyjesz własną śmierć.

No dobra. Nie wysilaj tak wyobraźni. Jeszcze ci się spodoba.

Spotkać Dark Visions na autostradzie to zawsze ryzyko. Albo są na głodzie - agresywni i skłonni do zaczepki, albo właśnie odlecieli i nie istniejesz dla nich. Nie istniejesz dla kilkudziesięciu rozpędzonych motocykli. Chłopaki uwielbiają przełamywać granicę. Wierzą, iż kiedyś uda im się na tych stalowych rumakach wyrwać ze spustoszonego świata i całkowicie przenieść w przeszłość. Świry, nie? Ich pomysł jest niemożliwy do zrealizowania, ale fakt faktem, że na weteranów gangu Tornado zaczyna działać trochę w inny sposób. Iluzoryczna przeszłość traci swoją wyrazistość. Im dłużej zażywają narkotyk, tym bardziej w czasie jazdy barwy stają się monochromatyczne. Zieleni drzew stają się szarością, potem czernią. Podobnie z ceglaną czerwienią przydrożnych budynków. Być może stąd wzięła

się nazwa grupy - od sposobu postrzegania świata po zażyciu prochów.

Ostatnim stadium uzależnienia jest wrażenie rozmycia konturów rzeczywistości. Obiekty z przeszłości zaczynają zmieniać formę. Nikt z gangu nie pożył wystarczająco długo by zaobserwować co się dzieje potem, ale wśród zaawansowanych stażem rozpowszechniła się opinia, że ghostrides zaprowadzą wreszcie kogoś do zupełnie innego świata.

Ty w każdym razie spotkasz Dark Visions tutaj. Najpewniej na jednej z szos. Nie życzę ci takiego spotkania, ale lepiej dla ciebie, żebyś miał przy sobie kilka działek Tornado. Podzielisz się z motocyklistami i będziesz miał większe szanse na uniknięcie kłopotów.

NAZWA: Dark Visions

PRZYWÓDCA: Jimmy „Firebird” Hook

MIEJSCE: północny zachód; tereny dawnych stanów Nevada, Utah, Wyoming

LICZBA CZŁONKÓW: około pięćdziesięciu, ciągle rośnie

UZBROJENIE: standardowe

WYPOSAŻENIE: standardowe (między innymi motocykle)

ANIMOWZJE I SOJUSZE: stowarzyszeni z większością motocyklistów i Vegas; nienawiść z Hell Angels

WSTĘP: każdy motocyklista o odpowiedniej Reputacji (9), który zażywa Tornado

SŁAWA: 2

PARTYZANCI DOKTORA ALLUVACHA



Doktor Alluvach to w połowie człowiek, a w połowie maszyna. Ludzka część to strzęp starca, zawieszony na stalowych przewodach u stropu pomieszczenia niczym pająk. Maszyną jest całe laboratorium.

Kwarta Doktora ukryta jest głęboko pod ziemią, w schronie. Współrzędne są nieznane. Wiadomo, że baza jest dobrze zabezpieczona przed intruzami, w szczególności przed szpiegami Molocha. Nawet jeżeli ktoś ślepym trafem zawędruje w okolicę nie uzyska dostępu do kompleksu. Ewentualnie zginie próbując wejść. Ludzie, kamery, działka, miny i pułapki - dziesiątki różnych zabezpieczeń bronią przejścia ludziom i maszynom.

Mówią, że Doktor Alluvach jest ostatnią nadzieją ludzkości.

Naukowiec niemal nie przypomina człowieka. Potężne mechaniczne ramiona i manipulatory obsługują wszystkie elektroniczne urządzenia. Setki komputerów znajdują się pod kontrolą jednego umysłu - umysłu geniusza. Alluvach jest niezmordowany. Całą swoją energię poświęca na kontrolowanie siatki partyzantów. Co pewien czas, niby mimochodem, produkuje lub wymyśla nową broń, jakieś rozwiązanie strategiczne - cokolwiek co pozwala przeciwstawić się Molochowi. Od dziesiątków lat Doktor i Bestia toczą na odległość walkę na myśli. Nikt nie poznał Molocha tak dobrze jak Alluvach i nikogo Moloch nie nienawidzi bardziej niż Alluvacha. Podobno doktor doszedł już do największej z tajemnic Maszyny. Czy nie jest dosyć silny, by zadać decydujący cios?

Partyzanci Alluvacha otoczeni są nabożnym lękiem, podobnie jak ich dowódca. Działają w pojedynkę, albo w niewielkich grupach. Wyglądają na zwykłych włóczęgów, nie noszą uniformów. Znak rozpoznawczy to tatuaż Doktora na nadgarstku. Nie polegają na ciężkich karabinach ani na pancerzu. Ich główną bronią jest nieomyślność dowódcy i precyzja w wykonywaniu jego poleceń. Partyzanci uderzają pewnie i szybko, po czym znikają. Ich wrogiem jest zawsze Moloch i nawet jeżeli zmagają się z innym przeciwnikiem, musi to mieć jakiś związek z działaniem przeciw Maszynie.

Żołnierze Alluvacha nie dają się wziąć żywcem. Nigdy i nigdzie. Są lakoniczni i nie ma sposobu by wydobyć z nich informacje. Tak jak schwytane w pułapkę zwierzę odgryza sobie łapę, tak obezwładniony partyzant popełnia samobójstwo. Nie myśl sobie, że bezmyślnie szafują swoim życiem. Dobrze zdają sobie sprawę z własnej wartości. Po prostu czasem trzeba.

NAZWA: Partyzanci Doktora Alluvacha

PRZYWÓDCA: Doktor Alluvach

MIEJSCE: obszary w pobliżu Molocha; nieznane jest położenie kwatery głównej

LICZBA CZŁONKÓW: nieznana; prawdopodobnie poniżej pięćdziesięciu.

UZBROJENIE: dobre

WYPOSAŻENIE: bardzo dobre (skonstruowane przez Alluvacha urządzenia)

ANIMOSZJE I SOJUSZE: okazjonalne sojusze; przeciw Molochowi

WSTĘP: kandydaci wybierani są przez Doktora Alluvacha

SŁAWA: 3 (starają się pozostać nierozpoznanymi)

PAZURY



Ten kilkunastoosobowy oddział najemników wędruje z miejsca na miejsce w poszukiwaniu zatrudnienia. Chłopaki mają problem. Są bardzo dobrzy w swoim fachu i niewielu stać na ich usługi. Śmiertelnie skuteczni, precyzyjni, bezbłędni. Nikt z nimi nie zadziera. Kiedy brak zleceń, Pazury ćwiczą. Bezustannie doskonalą się w sztuce wojny. Dbają o formę, polerują broń na wysoki połysk. Siłują się albo rysują na piasku plany taktyczne. Są perfekcjonistami.

Oddział jest bardzo dobrze wyposażony. Nie chodzi tylko o jakość broni - byle łajza z autostrady może fuksem dorwać się do świetnej giwery. Pazury noszą ze sobą ubrania maskujące na każdą okazję. Mają panterki na teren leśny, piaskowe wdżianka na pustynię, sraczkowe...

Plotki mówią o skrytkach i schronieniach, porozmieszczonych na całym południowym zachodzie - można tam odpocząć, zmienić sprzęt, zaplanować akcję. Grupa ma prawdopodobnie dostęp do starego wojskowego magazynu. Co tu dużo mówić, Pazury są zawsze przygotowane. Zawsze mają jakiś plan B. Być może znajdziesz lepszych zawodników od nawalanki, ale niewielu ludzi potrafi z takim znanstwem przygotować akcję. Dam ci przykład - czekałem kiedyś w takiej małej miejscinie na kumpla. Miał przyjść w ciągu dwóch tygodni. Dwa dni po moim przybyciu zjawiły się Pazury. Cztery dni potem ludzie przestali zwracać na nich uwagę. Jeszcze dzień i wymieniałem z jednym z najemników „Sergeanta Fury and his Howling Commandos” na komplet śrubokrętów i olejarkę, potem opijaliśmy transakcję. Szóstego dnia do miasteczka przybyła grupa handlarzy narkotyków z Vegas. Kiedy Pazury zabrali się za wykonanie zlecenia, całe miasteczko było po ich stronie. Najemnicy załatwili sprawę w dwie minuty, pozostawili cały dobytek handlarzy i wyjechali zainkasować wynagrodzenie.

Pazury mają swoich agentów w kilku większych osadach. Może ich wynająć każdy, chyba że zlecenie będzie wbrew zasadom. Z tego, co się orientuję, najemnicy nigdy nie działają przeciw byłym pracodaw-

com. Nigdy nie zabijają dzieci i osób duchownych. Nie przyjmują też zleceń przeciw Molochowi i mutantom. Dziwne, co nie? Prawda jest taka, że to przede wszystkim stratedzy, a nie wojownicy i potrafią planować na długie lata do przodu. Nie zapominają też nigdy, że walka to ich praca, a nie ideologia.

NAZWA: Pazury

PRZYWÓDCA: Angelina Harper

MIEJSCE: południowy zachód, tereny dawnej Nevady, Kalifornii.

LICZBA CZŁONKÓW: kilkunastu

UZBROJENIE: dobre, znakomicie utrzymane

WYPOSAŻENIE: dobre (niemal nieograniczony dostęp do sprzętu wojskowego)

ANIMOWZJE I SOJUSZE: brak (najemnicy)

WSTĘP: od wielu miesięcy nie przyjęli nikogo nowego

SŁAWA: 2

STALOWA POLICJA



Elitarna grupa żołnierzy, która swój rodowód wywodzi z rozbitej brygady Navy S.E.A.L.S. Dawno temu Foki straciły kontakt z dowództwem i próbowały dozbroić się na własną rękę. W wojskowych magazynach żołnierze odnaleźli ciężkie pancerze. Broń, nad którą pracowano jeszcze przed wojną i którą ukończono tuż po tym, gdy spadły pierwsze bomby. Kiedy broje znalazły swoich właścicieli – ludzi żyjących walką, narodziła się nowa formacja. Stalową Policję zaczęto ją nazywać dopiero po kilku latach.

Po trzydziestu latach następcy opancerzonych żołnierzy uważają się za stróżów porządku i prawa. Z reguły przybywają do opanowanego przez gangi miastecz-

ka, albo wioski najeżdżanej przez bandytów. Od razu zabierają się za porządki. W walce z bezprawiem są bezlitośni. Używają zawsze najlepszej dostępnej w okolicy broni i nie oszczędzają amunicji. Zwykli mieszkańcy zaczynają ich przyjmować z ulgą i radością. Na zadupiach zawsze szerzą się rozmaite legendy i ludziska dostrzegają w Stalowej Policji legendarnych wybawicieli. Policjanci podchodzą do zachwytów z rezerwą. Oni po prostu wykonują swój zawód. Dalej szerzą rządy prawa, zakuci w stalowe pancerze.

Z czasem cywile zaczynają dostrzegać wady swoich wybawicieli. W obecności Policjantów trzeba uważać na swoje zachowanie, jak przy dzikim zwierzęciu. Żołnierze nie panują nad instynktami. Zdarza się, że zabijają automatycznie tylko dlatego, że ktoś kichnął, krzyknął lub gwałtownie się poruszył. Są jak nieludzkie automaty, jak kobry napięte do skoku – do śmiertelnego uderzenia. Tylko gdy człowiek panuje nad sobą i uważa na to, co mówi, da się rozmawiać ze Stalowymi Policjantami.

Mówi się, że to pancerze zmieniają ludzi. Hełm łączy się z mózgiem człowieka, a napierśnik z korpusem. Pancerz wspomaga szybkość reakcji, percepcję, wydolność organizmu, siłę i wytrzymałość. W pancerzach Policjanci są niemal cyborgami. Niestety – sprzężenie neuronowe znosi wiele ludzkich zachowań i moralnych blokad. Efektywność kosztuje. Zakuci w stal ludzie zamieniają się w brutalnych krzewicieli prawa – krwiożerczych dra pieżców. Gdy Stalowy Policjant ginie, reszta za wszelką cenę wyciąga z pola walki ciało i pancerz. Następnie szuka następcy w miejscu poległego. W ten sposób posłannictwo przekazywane jest dalej.

Żołnierze nie widzą nic niewłaściwego w swoim postępowaniu. Są ukierunkowani na jeden sposób działania. Nie zmieniają swoich metod, tak jak toczą- cy się głąz nie ustępuje przed wspinającą się na górę kozicą. Kiedy w miejscu krzewienia sprawiedliwości niechęć do Policjantów urośnie do rangi nienawiści, szukają następnego miejsca. Wystarczy przekazać im w delikatny sposób, że są niemile widziani i odchodzą. Znajdują nowe miejsce i narzucają mu swoje własne rygorystyczne prawo. Po raz kolejny bezprawie jest eksterminowane i zdarzy się, że ginie kolejny Policjant. Nawet gdy któryś pada nie sposób wydobyć broni ze stalowej rękawicy, bo pancerz żyje nadal. Głos zmieniony przez hełm dobywa się z głośników umieszczonych po bokach głowy.

– *Teren pod ochroną Stalowej Policji.*

– *...teren pod kontrolą...*

NAZWA: Stalowa Policja

PRZYWÓDCA: nazwisko nieznane

MIEJSCE: wędrowcy

LICZBA CZŁONKÓW: 20

UZBROJENIE: dobre lub bardzo dobre (pancerze)

WYPOSAŻENIE: standardowe

ANIMOWZJE I SOJUSZE: lubiani tam, gdzie pojawiają się po raz pierwszy

WSTĘP: wybrani przez przywódcę

SŁAWA: 4

WOJOWNICY LODU



Po wojnie lata są upalne a zimy nieľudźko mroźne. Mróz daje się we znaki szczególnie na dalekiej północy. Bardzo trudno przetrwać zimę na północy i pozostać człowiekiem. Wielu ludziom się nie udało.

Potrzeba ciepła i straszliwy głód to zimą główni wrogowie. Żeby było ciepło, trzeba jeść. W iglastych lasach Kanady, w tundrze i na lodowcu niewiele jest jadalnych roślin. Zwierzęta skaził lub zabił Moloch, zatem proteiny i tłuszcz powszechnie dostępne są tylko w mięsie ludzkim.

Wojownicy Lodu to kanibale. Zdegenerowani przedstawiciele rasy ludzkiej, którymi kieruje głód. Nie wiadomo, czy stworzył ich Moloch, ale zdaje się, że bestia oszczędza małpoludy i nie eksterminuje ich. Albo traktuje je jak zwierzęta, albo wykorzystuje jako broń.

Być może regresja to naturalny proces, który wkrótce dotknie całą rasę ludzką. Faktem jest, że zjadanie osobników własnej rasy prowadzi do degeneracji, ale czy troglodcy to jeszcze ludzie? Cofnięte czoła, zapadnięte w czaszkę oczy, rozwinięta muskulatura. Używają najbardziej prymitywnych broni - drewnianych konarów, owiniętych w drut kolczasty kości, starych i zardzewiałych siekier, kluczy francuskich. Często ogień, ale nie potrafią go twórczo wykorzystać. Troglodcy przychodzą z północy. Każdej zimy, kiedy spadnie śnieg a lód zetnie wodę, przechodzą przez zamrożone rzeki i jeziora. Dla nich zima to naturalne środowisko. Polując na śniegu mają przewagę nad zwierzyną. Z tego powodu czekają do zimy. Przechodzą przez przesmyki w masie Molocha - prawdopodobnie są przepuszczani przez Maszynę. Posuwają się na południe, aż do miejsca gdzie kończy się granica śniegów. Po drodze oczywiście polują. Z właściwym zwierzętom instynktem unikają bardzo chorych

i napromieniowanych ofiar. Równocześnie sami są dosyć odporni na radiację i wszelkie chemiczne świństwo. Maszerując przez bezludne strefy skażenia mogą zapuścić się daleko na południe, tam gdzie nikt się ich nie spodziewa. Mordują aby jeść, niszczą dla przyjemności. Nigdy nie zabierają ze sobą skomplikowanych maszyn, nie interesuje ich też dobra broń - chyba że dobre ostrze, które po stępieniu wyrzucają.

Z końcem zimy, zanim lód na rzekach stanie się cienki, Wojownicy Lodu wracają do siebie, na północ. Dźwigają na plecach zapasy żywności. Mięso ludzkie pozwala im przetrwać aż do następnej zimy i następnej wyprawy.

NAZWA: Wojownicy Lodu, troglodcy

PRZYWÓDCA: dzielą się na plemiona, imiona wodzów nieznane

MIEJSCE: tereny dawnej Kanady, północne stany

LICZBA CZŁONKÓW: rzesze

UZBROJENIE: słabe

WYPOSAŻENIE: słabe

ANIMOWZJE I SOJUSZE: znienawidzeni przez wszystkich

WSTĘP: z urodzenia

SŁAWA: 1

ŻELAZNY GANG



Żelazny Gang istnieje tylko po to by walczyć. Nie doszukuj się u nich głębi. Dla nich wszyscy spoza gangu o mięczaki, nie warto się takimi przejmować. Żelazny Gang nie posiada własnego terytorium, a raczej terytorium przesuwają się wraz z wędrówkami grupy. Dopóki nie wejdiesz na teren, jesteś bezpieczny. Jeżeli stoisz na drodze pochodu masz pecha.

Ci ludzie zmiatają wszystko na trasie swojej wędrówki. Jej członków nie interesują twoje córki, twoje świniaki i kolekcja znaczków pocztowych sprzed wojny. Oni chcą cię stuknąć. Nie myśl sobie, że to jakaś ideologia, nie kierują nimi żadne wyższe cele. Żelazny Gang składa się z psychopatów. Kiedy patrzysz jak maszerują zdają ci się chłodni jak stal. W momencie gdy dochodzi do nawalanki cała grupa zmienia się w ogarniętą furia szaleńców. Być może to jakaś choroba, może coś zamienia ludzi w maszyny śmierci - nie wiem. Na widok odzianych w skórę, wygolonych na zero wojowników pęka nie którym jakaś tama i wyzwała się ukryte pragnienie. Widziałem zwyczajnych mieszkańców wiosek i miasteczek, którzy po prostu dołączali do pochodu. Albo po to by zginąć od trepów i ciosów rurą, albo by pozostać w gangu na zawsze. Nie ma reguły. Gang akceptuje cię albo giniesz. Mają własne sposoby oceniania ludzi i osądzają natychmiastowo.

To zdecydowani na wszystko twardziele. Nawet gdy zdają się maszerować w ciszy, trwają w bojowym transie. Siłę dają im jedność i przekonanie o własnej wyjątkowości. Świadomość tego, że są niezwyciężeni jest ich główną bronią. Żelazny Gang maszeruje przez kontynent i rzuca wyzwania coraz to silniejszym. Jeżeli twierdzisz, że jesteś twardy, kiedyś cię odnajdą. Jeśli zaszyjesz się w jakiejś szczurzej dziurze i będziesz trząść gaciami, znajdą sobie kogoś bardziej godnego.

Nie myśl tylko, że to kwestia honoru. Nie nazwałbym też tego dumą. Oni po prostu widzą, że są debsciakami. Nie potrzebują się afiszować ze swoimi poglądami. Potrzebują za to walki, krwi i wyzwania. Zero szacunku dla śmierci. Pogarda dla dekadencji - czyli właściwie całego świata. Bestie w ludzkim ciele. Oto Żelazny Gang.

Kiedyś dojdą daleko na północ by zmierzyć się z największym spośród wyzwań. Stawią czoła Molochowi i to będzie kres grupy.

NAZWA: Żelazny Gang

PRZYWÓDCA: Ivan Off

MIEJSCE: wędrowcy

LICZBA CZŁONKÓW: około setki

UZBROJENIE: standardowe (preferują walkę wręcz)

WYPOSAŻENIE: słabe

ANIMACJE I SOJUSZE: powszechnie znienawidzeni

WSTĘP: dobra reputacja; przejście testu na twardziela

SŁAWA: 3

HELL ANGELS



Najbardziej znany z gangów motocyklowych i prawdopodobnie najliczniejszy. Na drogach i bezdrożach kontynentu podróżuje w sumie ponad tysiąc Aniołków, ale pojedyncza grupa rzadko liczy sobie więcej niż stu członków. Hell Angel nie wyróżniają się spośród masy gangów żadnymi szczególnymi atrybutami. Po prostu faceci na motorach, ubrani na czarno, w ciemnych okularach. Wielu zapuszcza bardzo długie brody, ale nie jest to regułą. Tak samo regułą nie jest wybór typu motocykla. Jedni wybrali stajnię Harleja, niektórzy zadowalają się bardziej powszechną marką, część jeździ na maszynach naprawianych tak często, że ciężko byłoby policzyć marki wszystkich części. W kolumnie jadących trafiają się też samochody.

Anioły Piekieł są powszechnie znane i odróżnialne od całej motocyklowej hałastry ze względu na liczebność i tradycję. Był to bodajże pierwszy poważny gang jaki pojawił się na autostradach po wojnie. Kiedyś podróżowali dla samej włóczędzy i w poszukiwaniu mocnych wrażeń. Po Apokalipsie zaczęli jeździć by przeżyć.

Zawsze masz wybór - osiadasz i zaczniesz uprawiać ziemię, będziesz zależny od kaprysów pogody, jałowej i kamienistej gleby, stad ptaków wydziobujących nasion. Będziesz wtedy martwił się o rodzinę, radioaktywny opad i wrogich sąsiadów. Ewentualnie skrzykniesz kumpli, grupą ruszycie w trasę i siłą weźmiecie od rolników wszystko, czego wam trzeba. Hell Angels wybrali drugą możliwość. Obojętnie gdzie zajadą, dostają wszystko za darmo. Jeżeli coś im się nie spodoba, albo jeśli mają rozrywkowy nastrój po prostu zaczynają masakrę. Lubią ścigać cwaniaczków z autostrad, jeżeli dopadną jakiegoś wymyślają dla niego przeróżne rozrywki, a kiedy facet już skona, zabierają jego bryczkę. Nade wszystko zaś Anioły Piekieł lubią włóczęgę i otwarte przestrzenie.

Nie nazwałbym ich romantykami. To po prostu sukiny. Jednak każdy z Aniołków, chociaż nigdy wprost nie przyzna się do tego, lubi czuć twardą nawierzchnię pod kołem. Motory stanowią przedłużenie ich ciała. Tak jak

faceci z Teksasu traktują swoje konie, tak oni odnoszą się do maszyn. Dopieszczają motocykle i mówią o nich z czułością. Co jakiś czas Hell Angels urządzają sobie zlot na skrzyżowaniu autostrad, w miejscu o nazwie Crossroads. Setki pojazdów, setki ludzi. Totalna balanga przy głośniejszej muzyce. Kandydaci do gangu przechodzą tam chrzest, sprowadzając się do ceremonialnego turnieju z wykorzystaniem motocykli i spicia delikwenta do nieprzytomności. W Crossroads handluje się, wymienia informacje, podkręca stalowe rumaki.

Nie polecam tej okolicy. Szczególnie jeżeli masz jakieś związki z Dark Visions. Od dawna między gangami trwa wojna - kwestie ambicji i krew przelana po obu stronach. Hell Angls są liczniejsi, ale Dark Visions trudniej dopaść, szczególnie gdy chroni ich Vegas. Na razie konflikt nie został ostatecznie rozstrzygnięty.

NAZWA: Hell Angels (Anioły Piekieł), czasem nazywani Los Diablos

PRZYWÓDCA: naczelnym szefem jest Jay, każda grupa ma własnego przywódcę

MIEJSCE: autostrady na całym kontynencie

LICZBA CZŁONKÓW: około 700 (pojedyncza grupa - kilkudziesięciu)

UZBROJENIE: standardowe, preferują śrutówki i broń krótką

WYPOSAŻENIE: standardowe (motocykle)

ANIMOWZJE I SOJUSZE: nienawiść do Dark Visions i z wszystkimi ostojami cywilizacji, sojusze z kilkoma gangami motocyklistów

WSTĘP: Reputacja 11; przejście „chrztu” w Crossroads

SŁAWA: 2

GILDIE



Dziwaczne organizacje kryją się pod tym staromodnym określeniem. Nazwa „Gildia” może brzmieć śmiesznie i anachronicznie, ale dobrze oddaje sedno sprawy. Spróbuj to sobie wyobrazić - wojnę przeżyło mało ludzi, ale przetrwało sporo sprzętu. Spośród nielicz-

nych ocalałych zaledwie kilka procent to fachowcy, od Apokalipsy minęło trzydzieści lat i większość ze starych speców już nie żyje. Wiedza o konserwacji i używaniu urządzeń, umiejętności medyczne, nawet zdolność do prowadzenia księgowości - w ogóle teoretyczne i praktyczne wykształcenie stało się domeną małej grupy. Wiedza obrosła w tajemniczość. Na niektórych obszarach stała się wręcz religią. Już sobie wyobraziłeś?

Teraz pomyśl sobie, że jesteś małym doktorkiem w drucianych okularach. Sam się nie obronisz, a jeżeli zechcesz handlować swoją wiedzą, wykorzystają cię i naciagną. Co robisz? Szukasz podobnych tobie i tworzysz wspólnie z nimi organizację monopolizującą twój fach. W grupie łatwiej się obronić, łatwiej też narzucić całej reszcie świata satysfakcjonujące cię ceny usług.

Taki jest sens istnienia Gildii. Przedstawicielstwa Gildii znaleźć można w każdym większym mieście. Gildia Kupiecka posiada również dobrze chronione i ufortyfikowane faktorie przy skrzyżowaniach ważniejszych dróg. Zasady są proste - za każdym razem gdy potrzebujesz pomocy fachowca, zgłaszasz się ze swoim problemem do najbliższej filii, a zrzeszenie szuka dla ciebie odpowiedniego specja. Jeżeli trzeba, sprowadzają go nawet z odległego miejsca. Jeśli mieszkasz na zadupiu i potrzebujesz faceta u siebie, na miejscu, dostarczą ci go, przewiązanego czerwoną wstążeczką.

Oczywiście musisz liczyć się z kosztami. Usługi Gildii nie są tanie. W wielu miejscach stanowią monopol. Bogate osiedla, szczególnie te opierające swój byt na technologii, podpisały specjalne umowy z Cechami. Tak zwane kontrakty zapewniają osiedlu obecność „nadmownego” specja, ewentualnie małej grupki fachowców. Specje takowi żyją jak królowie, a do kasy ich zrzeszenia odprowadzane jest dodatkowe wynagrodzenie.

NAZWA: Gildie (Cechy rzemiosł)

PRZYWÓDCA: Każda gildia ma Wielkiego Mistrza i rozbudowaną, hierarchiczną strukturę członków

MIEJSCE: każde wielkie miasto, faktorie w terenie

LICZBA CZŁONKÓW: kilka setek

UZBROJENIE: z reguły brak, ochroniarze posiadają uzbrojenie dobre

WYPOSAŻENIE: dobre lub bardzo dobre

ANIMOWZJE I SOJUSZE: niezbyt lubiani, ale powszechnie poważani

WSTĘP: test na inteligencję i podstawowe umiejętności, widzimisię Mistrzów Gildii

SŁAWA: 2

Opowiem ci co raz widziałem. W niewielkiej społeczności, zamieszkującej kanały przedwojennego miasta, mieszkał sobie lekarz. Pewnego dnia okolicę odwiedził kilku Aniołów Piekieł. Brali co chcieli, jak to gangersi, nikt się nie sprzeciwiał. Mieli w tych podziemiach knajpkę. Wieśniacy przychodzili tam na piwo po całym

dniu pracy. Motocykliści weszli do środka, przepłoszyli spod kontuaru wszystkich oprócz siwowłosego koleśa z ołówkiem w kieszeni koszuli - to był ów lekarz. Oczywiście Hell Agnelli potraktowali stoicki spokój dziadka jako zaczepkę i szykowali się, by nauczyć konowała szacunku dla silniejszych. To był najgorszy i zarazem ostatni pomysł w ich życiu. Zginęli załuczeni stołkami i niemal rozerwani gołymi rękami. Pamiętaj - nigdy nie zagrażaj specowi rezydentowi. To grozi natychmiastowym zgonem.

W zasadzie w dzisiejszych czasach istnieją dwa sposoby na opanowanie praktycznego, a dochodowego fachu. Pierwszy sposób to nauka u jakiegoś samotnika - on ustala zasady na jakich przekaże ci wiedzę, prawdopodobnie zaś na długie lata zamieni swojego ucznia w służącego. Drugim sposobem jest poproszenie o terminowanie w Gildii. Nie przyjmują byle kogo i ograniczają liczbę terminatorów, aby podtrzymać elitarność fachu, poza tym wiele miejsc zarezerwowanych jest dla dzieci aktualnych członków. Jeżeli jednak będziesz miał szczęście i zdasz trudny test, przyjmą cię i zapewnią solidną edukację. Czasem trzeba będzie płacić za nauki, czasem wystarczy odpracować w trakcie szkolenia lub po uzyskaniu tytułu mistrza. Jeśli terminowałeś w Cechu masz jednak pewność, że po latach harówki cieszyć będziesz się wszystkimi przywilejami zrzeszonego.

Gildie są do bólu konserwatywne. Praktycznie nie rozwijają posiadanej wiedzy, a wszelkie dostępne im informacje starają się przekazywać jak magię. Większość najmłodszych wychowanków potrafi dobrze wykonać związane z zawodem czynności manualne, ale traktuje je jako mistyczne rytuały. Zero kreatywności. Całe szczęście, że członkowie cechów to najwyżej dziesięć procent wszystkich speców.

Oto najbardziej znane gildie:

- **Gildia Inżynierów** - zrzesza techników i ludzi z praktycznym wykształceniem. Wśród jej członków znajdują się elektrycy, elektronicy, informatycy, mechanicy, także specje od budownictwa, robót ziemnych i wielu innych.
- **Gildia Lekarzy** - medycy wszelkich specjalności, również wykształceni zielarze i zwolennicy leczenia metodami niekonwencjonalnymi.
- **Gildia Kupiecka** - właściwie zrzeszenie mniejszych gildii zajmujących się handlem poszczególnymi towarami.
- **Gildia Hodowców** - stworzona przez Teksas na podobieństwo Cechu Kupców. Dbą głównie o podtrzymanie teksańskiego monopolu na handel bydłem.

KOŚCIÓŁ CZERWONEGO SŁOŃCA



Rzecz jasna wojna wstrząsnęła ludzkością. Ci, którzy przeżyli, próbowali sobie to wszystko jakoś poukładać w głowach. Religia przeżyła swój renesans. Chrześcijaństwo zostało rozbite, zabrakło księży, a w ich miejsce weszli nowi pocieszyciele duchowi. W czasie Apokalipsy i tuż po niej narodziło się mnóstwo nowych kultów. Część znalazła wyznawców tylko w odizolowanych społecznościach. Reszta rozprzestrzeniła się po całym kraju. Dzisiaj ludzie dzielą się na silnie wierzących i niewierzących. Przedstawiciele nowopowstałych sekt bywają śmieszni, groźni albo nieodgadnieni, ale żyją pośród nas i trzeba o tym pamiętać.

Kościół Czerwonego Słońca jest dobrym przykładem sekty, do której pasują wszystkie trzy określenia. Są śmieszni, bo czczą zagładę atomową. Są groźni, bo uzbroili się i w imię swoich racji potrafią się bronią posłużyć. Na razie trudno przeniknąć ich prawdziwe myśli i zamiary i jestem niemal pewien, że sam założyciel kultu, Harlan Grimberg, sam do końca nie wie, o co tak naprawdę mu chodzi.

Siedzibą KCS jest Salt Lake. To akurat nie dziwi, bo miasto oferuje schronienie wszelkim ruchom religijnym. Ciekawe jest to, że w mieście rezydują tylko najwyżsi kapłani w sile pięciu chłopów i zero wiernych. Reszta duchowieństwa działa w terenie, jako misjonarze lub kurierzy. Jak każdy porządny kult KCS ma jednak wyznawców. Szacuję ich liczbę na jakieś pół tysiąca, może więcej. Wierni wędrują, takie są bowiem nakazy ich wiary.

Doktryna Kościoła Czerwonego Słońca opiera się na księdze objawionej. Harlan Grimberg został olśniony w dniu, kiedy na jego miasto spadła bomba atomowa. Poczytaj sobie Czerwoną Księgę, a dowiesz się jak przez całą wojnę siedział niewzruszony w mieszkaniu i przelewał treść objawienia na papier. Pokrótkę stwierdził, że Apokalipsa była zapowiadaniem przez pomniejszych proroków Sądem Ostatecznym, religie myliły się jednak sądząc, że dalej nastąpi przyjście Królestwa Niebieskiego. Według Grimberga Eden faktycznie powsta-

nie, a raczej już istnieje, ale dostęp do niego mają tylko wybrani, czyli zwolennicy Harlana. To, że część ludzkości ocalała po wojnie, podobnie jak fakt powstania Molocha, to nie jest niedopatrzenie Stwórcy. Według Czerwonej Księgi Bóg pozostawił grzeszników, aby poddać naród wybrany próbie. Oczywiście przeszkody trzeba pokonywać wszelkimi możliwymi sposobami. Na czym polega próba? Ano na odnalezieniu Raju.

Zgodnie z naukami Czerwonej Księgi wyznawcy sekty podróżują po pustkowiach. Grupę zawsze prowadzi kapłan wyposażony w licznik Geigera i w wiatrak będący wiatromierzem. Wierni wędrują za wiatrami niosącymi napromieniowany pył i wierzą, że wichry doprowadzą ich w końcu do obiecanego Edenu. Wówczas wszystkie podróżujące grupy połączą się, dostąpią łaski oglądania Stwórcy, a nad światem wszędzie krwistoczerwone słońce - oblicze Boga - zwiastujące ostateczną już zagładę dla Ziemi.

Być może będziesz miał kiedyś okazję spotkać wędrujących z wiatrem pielgrzymów. Może napotkasz kurierów przenoszących informacje między grupkami, albo misjonarzy głoszących słowa Grimberga w osiedlach ludzkich. Jeśli chcesz, jedź do Salt Lake, ale do Harlana nie wpuszczają byle kogo. Arcykapłan zajęty jest nieustającym pojedynkiem na umysły toczonym z Molochem. Fajnie sobie to wszystko wymyślił, nie?

NAZWA: Kościół Czerwonego Słońca
PRZYWÓDCA: Harlan Grimberg
MIEJSCE: Salt Lake City i pustkowia
LICZBA CZŁONKÓW: około 500
UZBROJENIE: standardowe
WYPOSAŻENIE: standardowe
ANIMOWZJE I SOJUSZE: nie lubiani (z wzajemnością) przez inne kultury
WSTĘP: wyznanie wiary i poddanie się rozkazom Arcykapłana
SŁAWA: 1

DEGENERACI



Na wielu ruinach dojrzeć można następujący obrazek: podobny do upiora, zmarnowany człowieczek klęczy wśród gruzowiska; w dłoni trzyma kość, z której wysysa szpik, co jakiś czas obracając gwałtownie głowę jak zaniepokojona wrona. Tacy jak on przestali walczyć z losem, ostatkiem sił walczą o przetrwanie. Nie zależy im już na niczym. Nie ważne, kim byli i co robili w przeszłości. Teraz nie znaczą już nic i nic nie mają.

Na takiego szkoda nawet kulki.

Możesz być pewien, że w pobliżu jest więcej degeneratów. Większość normalnych ludzi woli się nawet nie zbliżyć. Te karykatury wywołują złe myśli i zły nastrój. Szwendają się, mamrocąc coś pod nosem. Czasem przyczepiają się do kogoś i chodzą za nim jak cień. Łatwo ich przegonić, ale kto chciałby podnieść rękę na taką kupę gnoju? Lepiej omijać degeneratów z daleka, nie patrzeć na nich i nie zwracać uwagi. To śmieci i szaleńcy. Nie znają nawet strachu.

NAZWA: Degeneraci
PRZYWÓDCA: brak
MIEJSCE: ruiny miast
WYPOSAŻENIE: brak
LICZBA CZŁONKÓW: rzesze
UZBROJENIE: brak
WYPOSAŻENIE: brak
ANIMOWZJE I SOJUSZE: brak
WSTĘP: każdy, kto upadnie wystarczająco nisko
SŁAWA: 0

PĄTNICY



Każdy ma w życiu okresy, kiedy wydaje mu się, że świat jest do niczego. Każdy ma czasem poczucie winy. Pątnicy myślą w ten sposób stale. Nie jest to gang ani organizacja w ścisłym znaczeniu tego słowa. Pochody biczowników nie mają przywódcy, nie troszczą się o dzień jutrzejszy, niczego nie tworzą. Wędrują po kontynencie od miejsca do miejsca i przestrzegają innych przed przywiązywaniem wagi do spraw doczesnych.

Nie to jest jednak głównym celem pątników. Ci chłostający się rzemieniami i drutem kolczastym ludzie w łachmanach, uważają, że katastrofa była wynikiem grzechów ludzkości. Moloch jest zaś zapowiadana przez Apokalipsę Bestią.

Aby odkupić grzechy i zasłużyć sobie na lepszy świat biczownicy umartwiają ciało. Żywią się znalezionymi po drodze resztkami, albo jałmużną, nie przejmują się niebezpieczeństwami. Rzadko kto zresztą na nich napada. Łatwiej zarazić się od pątnika jakąś chorobą niż odebrać mu coś wartościowego. Pielgrzymi giną z głodu, wyczerpania, od ran. Czasem kończą w żołądkach potworów, a niektóre grupy kierują się wprost na terytorium Molocha by pokonać Potwora siłą wiary i nigdy już nie wracają. Mimo wszystko szeregi pątników cały czas zasilają nowi.

NAZWA: Pątnicy

PRZEWÓDCA: brak (ewentualnie Arcybiskup Mobutu Franklin - w większości są chrześcijanami)

MIEJSCE: szlaki karawan i autostrady

LICZBA CZŁONKÓW: setki

UZBROJENIE: brak

WYPOSAŻENIE: słabe

ANIMACJE I SOJUSZE: brak

WSTĘP: dla każdego

SEAWA: 1

INNE GANGI I ORGANIZACJE

ANIOŁY MIŁOSIERDZIA

Malcolm Lee przez całe swoje dzieciństwo mieszkał w porzuconej drukarni. Przeczytał tony ulotek, w większości reklamujących organizacje charytatywne.

Według legendy ulotki zainspirowały go do stworzenia luźnej organizacji zrzeszającej wszystkich tych, którzy bezinteresownie pomagają innym, w większości lekarzy. Anioły Miłosierdzia są łatwo rozpoznawalni dzięki „szwajcarskim” krzyżom zawieszonym na szyi. Wędrują z miejsca na miejsce, oferując swoje usługi jedynie za nocleg i wyżywienie. Leczą ludzi i zwierzęta, a przede wszystkim uczą podstawowych zasad higieny i zdrowia. Niezbyt lubiani przez Gildie, uwielbiani przez zwyczajnych ludzi, są praktycznie nietykalni. Ich sława dotarła nawet do niektórych osiedli mutantów.

ANTI-H

Wśród wielu gangów żyjących wyłącznie z rozboju ten zasługuje na szczególną uwagę, ponieważ tworzą go wyłącznie mutanci. Grupę utworzyli zaszczuci przez ludzi odmienicy z terenów Missouri. Główną ideologią gangu jest nienawiść do wszystkiego, co ludzkie. Jego członkowie wręcz szcycą się swoimi mutacjami. Im bardziej deformacje są potworne i im większą sprawność fizyczną zapewniają, tym bardziej poważany jest członek Anti-H. Przeciwnicy mutantów wymieniają nazwę grupy jako sztandarowy powód do tępienia wszelkich aberracji.

CZOŁGIŚCI

Członkowie tej organizacji zbrojnej dysponują czterema czołgami, które są ich domami, źródłem utrzymania i powodem do dumy. Czołgiści wędrują po wschodniej stronie Missisipi i wynajmują swoje usługi albo napadają na osiedla ludzkie lub włóczęgów. Ponieważ utrzymanie czterech ciężkich maszyn jest bardzo kosztowne, nie zawsze można zobaczyć Czołgistę w jego pojeździe, tak czy owak łatwo go rozpoznać dzięki charakterystycznej, zakrywającej uszy czapce i zasmarowanemu podkoszulkowi na ramięczkach. Wśród członków gangu znajdują się wykwalifikowani technicy i utalentowani radiooperatorzy.

ŚWIAT:

O ile pamiętam, na początku wojny nie zorientowaliśmy się, kim są. Pojawili się równocześnie z wybuchami jądrowymi, z wojną biologiczną i chemiczną, w towarzystwie chorób i śmierci. Przez lata byłem przekonany, że to chorzy ludzie. Współczułem im, kilku nawet pomogłem. Teraz, kiedy widzę mutantą, wyciągam broń i strzelam. Chcesz wiedzieć, dlaczego?

Mutantów stworzył Moloch. Do mnie dotarło to gdzieś w '34, niektórzy zorientowali się wcześniej. Tłumoki twojego pokroju wciąż w to nie wierzą.

LIGA

Szumna nazwa Liga oznacza luźne stowarzyszenie Złomiarzy i Łowców. Organizacja istnieje po to, by zapewnić kontakt między zbieraczami wszelkiego rodzaju kuriozów. Przynajmniej raz do roku Liga organizuje zlot w jednym z ocalałych dużych miast kontynentu. Zlot przypomina zaimprovizowane targi, podczas których można kupić niemal wszystko, złożyć zamówienia na konkretne zdobycze albo nawiązać nowe kontakty. Na targi przybywają nie tylko „ludzie z branży” - również pracodawcy i kolekcjonerzy. Liga posiada własne władze, wybierane co dwa lata na Zlocie. Pobiera od swoich członków podatek, ale gwarantuje im (przynajmniej w teorii) pomoc w razie kłopotów i dostęp do informacji. Siedzibą główną organizacji jest Miami.

ZIELONE DUCHY

Mało znany gang - praktycznie cała wiedza o nim pochodzi z plotek i wymyślonych historyjek. Wiadomo jedynie, że organizacja obrała za swoją siedzibę tereny Neo-dżungli. Niektórzy twierdzą, że jej istnienie oparte jest na zażywaniu jakiegoś narkotyku albo symbiozie z dziwaczną rośliną. Duchy zdają się tworzyć strukturę podobną do plemiennej, ale pochodzą z terenów nieogarniętych przez Zieleń. Podobno są dziećmi porwanymi w nocy przez inne Duchy, odmienionymi niemal nie do poznania. Faktem jest, że gang nie naprzykrza się. Nie licząc sporadycznych porwań dzieci i bydła, jego członkowie wolą tkwić w Neo-dżungli i unikać wszelkich kontaktów.

ŻOŁNIERZE PUŁKOWNIKA CONNORSA

Duża grupa wojskowa, rezydująca w Nebrasce, w starej bazie wojskowej. To zamknięta społeczność, w skład której wchodzi kobiety i dzieci. Ludzi Connorsa uznaje się powszechnie za gang, ponieważ nie zajmują się wytwarzaniem niczego, żyjąc z „ochrony” podległych im teryto-

riów. Mówi się, że sam dowódca jest wariatem, zafascynowanym bronią atomową. Plotka głosi również, że ma on dostęp do rakiety balistycznej i przynajmniej pięciu samolotów, wśród których znajduje się niewidzialny dla radarów bombowiec.

WSCHÓD-ZACHÓD

Najbardziej znana firma kurierska, reklamująca się sloganem „Przewieziemy to przez cały kontynent, prawdopodobnie w jednym kawałku”. Wstąpić może do niej każdy Kurier, jeżeli tylko dysponuje własnym środkiem transportu. W przedstawicielstwach firmy (jest ich kilkanaście, rozsianych po całym kontynencie), zdobyć można zlecenie, ale 30% wynagrodzenia zatrzymuje Wschód-Zachód. Organizacja zapewnia swoim członkom zakup pojazdów po obniżonych cenach, jak również transport lotniczy swym jedynym samolotem z Nowego Jorku w niemal dowolne miejsce.

KANIBALE Z KOLORADO

Działalność gangu opiera się nie tyle na ideologii co na praktycznym spostrzeżeniu. Członkowie organizacji (pierwotnie pochodzącej z Denver) doszli do wniosku, że mięso ludzkie po wojnie stało się najlepszym źródłem protein i ważnych substancji odżywczych. Aby utrzymać kondycję rasy ludzkiej należy zatem zjadać innych ludzi. Kanibale nie są prymitywnymi dzikusami, ale cywilizowanymi i inteligentnymi bandytami, którzy potrafią przyrządzić ofiarę na tysiące smakowitych sposobów. Rzadko posługują się bronią palną, która mogłaby popsuć mięsko i zmarnować delikatesowe narządy. Grupki gangsterów często ukrywają się pośród innych ludzi i starannie wybierają ofiary, a te znikają potem w tajemniczych okolicznościach. Jedynie nieapetyczna choroba stanowi dostateczną ochronę przed ich zakusami.

MUTANCI

GENERACJE

Moloch produkuje mutantów masowo. Raz powstaje stu, raz tysiąc, innym razem pięciu, jakby bez reguły i sensu. Posądzanie jednak Molocha o brak reguł to błąd. Wygląda to jak tworzenie ras, Moloch wypuszcza kolejne serie mutantów, jedne bliższe człowiekowi, inne bardzo zwierzęce. Nie wiadomo, czy poszukuje idealnego produktu, czy też celowo tworzy coraz to nowe gatunki. Nie brak mu jednak pomysłów, to pewne.

Spotkałem kiedyś naukowca, facet przed wojną był biologiem. Spędziłem z nim kilka dni w drodze do

Houston. Dużo mi opowiedział o mutantach i wynikach jego badań. Nie wiem, czy ten facet to autorytet. Nie wiem nawet czy naprawdę przed wojną był biologiem. To jednak co opowiadał było ciekawe i brzmiało przekonująco. Bruce, bo tak się nazywał, opisał cztery generacje mutantów.

Pierwsza generacja to istoty powstałe zaraz na początku wojny. Praktycznie nie różnili się od ludzi, jedyne co ich od nas odróżniało to drobne zmiany fizyczne. Powstawali w wyniku chemicznych i farmakologicznych działań. Moloch uczył się o człowieku i eksperymentował. Te czasy to okres, kiedy powstało najwięcej mutantów. Nie znam dokładnej liczby, Bruce oszacował

ich ilość na kilka milionów. Większość z nich umarła po roku, czy dwóch latach życia.

Druga generacja to nowy etap eksperymentów i badań Molocha. W którymś momencie potwór odkrył, że może udanie łączyć ludzi ze zwierzętami. Oby przekleństwo był ten dzień. W '33 mutanci zalali granicę z Molochem, a on sam do tego stopnia skoncentrował się na ich produkcji, że zatrzymał granicę i nie posuwał się na południe przez całą zimę 2034/2035. To był najokrutniejszy okres wojny. Siedziałem w samym sercu tego piekła. Strzelałem do nich.

Potwory stworzone tamtej zimy nie spełniły planu Molocha. Ja sam zorientowałem się o tym kilka lat później, gdy powstała III generacja. Wtedy zrozumiałem, że Moloch wciąż poszukuje i bada. Przez dwa kolejne lata, w 2036 i 2037 Moloch skupił się na ofensywie, przesunął granice o kilkaset mil na południe. Porwał wielu ludzi. Nie zabijał. Strzelaliśmy do niego, a on nie odpowiadał ogniem. Usypiał. Paraliżował. Ale nie zabijał.

Tego nie wytrzymałem. Uciekłem na południe. To było przerażające. Nie zdajesz sobie sprawy jak bardzo się bałem tych bitew. Zginąć, normalna rzecz w świecie ogarniętym wojną. Być porwanym przez wroga... O nie, nie byłem na to gotowy.

Gdzieś na początku '39 pojawił się efekt ofensywy Molocha: III generacja. Moloch potrafi analizować wyniki badań i eksperymentów. Ci mutanci nie mieli w sobie żadnych spośród wad poprzedników. Nie byli tak głupi jak ich półzwierzęcy poprzednicy, nie byli tak słabi jak ci pierwsi, z początków wojny. III generacja to był ideał. Większość gromad i grup mutantów, które dziś napotykasz, to właśnie oni. Inteligentni, posiadający zwierzęcy instynkt i umiejętności. Nadludzie, jak niektórzy z nich mówią o sobie.

Nadczłowiekiem jest IV generacja. Nie spotkałem ich jeszcze. Nie słyszałem, by ktoś już na nich trafił. Ale jestem pewien dwóch rzeczy. Tego, że już są, gdzieś, ukryci w głębi Molocha. I tego, że zabiję ich tylu ilu zdołam.

STWÓRCA

Mutanci, ci z nich, którzy są dość inteligentni, by myśleć jak człowiek, nazywają go Stwórcą. „Zniszczył ludzi i stworzył nas. To teraz nasz świat”. To motto III generacji. Dzieci Molocha.

Nie patrz na mnie takim wzrokiem, lepiej popatrz na horyzont, w kierunku Molocha i pokaż mu, by pierdolnął się w czoło. Tatuś Stwórcy, psia go...

Podobnie jak wśród ludzi, trudno dziś generalizować. Świat rozpieprzył się na setki małych grup, tak ludzi, jak i mutantów. Nie mogę ci więc powiedzieć, że każdy mutant wierzy w Buddę, czy żyje jak Mormon. Gdyby jednak pobawić się w statystyka i spróbować trochę generalizować, mogę ci zapewnić - mutanci traktują Molocha jak bóstwo. Nabożnym szacunkiem traktują sprzęt techniczny, zbierają go, a w niektórych osadach podobno ustawiają w kupy, jakby kopce ze sprzętu. Wyobrażasz sobie? Kupa tosterów i kuchenek mikrofalowych wielkości kilku domków jednorodzinnych... Nie modlą się, nie robią mszy, nic z tych rzeczy. Ale mają, jakby zakodowany szacunek do żelastwa. Kochają swojego Stwórcę.

Co się tak patrzysz?! Techmorwy, Dzieci, Łamacze - myślałeś, że skąd się wzięły te plagi? Z efektów popromiennych? Nie, nie chciałbyś widzieć tamtych, chorych

A słyszałeś o Beduinach? Wędrowna grupa mutantów. O dziwo, jeszcze żaden z gangów ich nie ruszył. Możesz ich spotkać gdzieś pod Vegas. Są chyba uodpornieni na zabójcze działanie słońca, choć powiem ci, pieprzę takie uodpornienie. Gdybyś zobaczył ich skórę... Cała owrzodzona, pomarszczona, naprawdę ohyda! I wiesz, skubańcy nie czują żadnego bólu. Jakby im się nerwy wypaliły. Nie jestem biologiem, nie wiem, co im zmutowało, ale po pierwsze, nie wyglądają normalnie, a po drugie, nie są normalni.

Beduini, psia krew...

i kalekich dzieci, narodzonych z mutacjami w wyniku promieniowania. Tamte zmiany nie miały w sobie żadnych zalet. Natomiast genetyczne potworki Molocha okazują się doskonale przystosowane do Nowego Świata, nie zauważyłeś tego? Nie widzisz tej drobnej różnicy?! Zwierzęta, które mogą miesiącami czekać zakopane w piasku żarzącej się pustyni, by nagle zaatakować, zabić i trawić przez kolejne miesiące. Nic sobie nie robią z zanieczyszczeń, z zatrutej wody, zatrutego powietrza, upału czy lodowatej zimy!

Jak twierdzą niektórzy mądrale, Moloch już dawno temu, zanim zabił pierwszego człowieka, poznał tajemnicę życia i genetyczne sekrety całej natury. Poznał ostateczne nuty - jak mawiają - partytury życia, by potem, już jako władca świata, komponować nowe utwory w przyrodzie.

Nieźle brzmi, co? Dlatego walę do nich z dwururki. To moja odpowiedź, na jego partyturę. I też nieźle brzmi.

KOLONIE

Moloch wywozi grupy mutantów w głąb naszych ziem i tam każe im żyć. Dorastają i uczą się życia w nowym świecie, czasem ukryci przed naszym wzrokiem, czasem rozbici pod naszym nosem. Jedni giną szybko, w ogniu karabinów i miotaczy płomieni. Inni umacniają się i szykują do długiej batalii o ziemię.

Nie wiem po co Moloch tworzy te kolonie. Tylko po to, by mutanci nauczyli się żyć w tym świecie? Nie, mogliby się przecież uczyć na jego ziemiach. Tu chodzi o coś więcej. Nie wiem o co. Rzuca nam na tyły wroga? Mutanci są rozproszeni, niezorganizowani, zbyt słabi, by wyrządzić nam krzywdę. Są pyłkiem na skórzanej kurtce. Sam nie wiem...

Co ciekawe, nie wszystkie grupy są wrogo nastawione do ludzi. Niektóre są zagubione, jakby nieświadome wojny i tego, że są naszym wrogiem. Wysyłają posłańców do ludzkich osad, by zdobyć jedzenie, czy choćby przywitać się. Zachowują się irracjonalnie. Czy on uczy ich życia w społeczeństwie? Ma jakieś programy komputerowe z dawnych lat? Nowo wypuszczeni mutanci zachowują się jak niedorozwinięte dzieciaki. Przyłazą do miasta, rozglądają się, uśmiechają do ludzi. Kierują do sklepu i kulturalnie proszą o Coca Colę.

Wierz mi, to przykry widok. To co ludzie z nimi robią. Te kpiny i żarty. Mutek nie wie co się dzieje, łązi po osadzie i uśmiecha się do ludzi, a ci szczają ze śmiechu. Rzeczy, które ludzie im robią są okrutne. Widziałem kilka takich scen, w małych wioskach. Nie mogłem długo na to patrzeć, ładowałem mutantowi kulę w łeb, by nie patrzeć na to przedstawienie. Ludzie są tak samo okrutni jak Moloch. To smutna prawda.

ZAGROŻENIE

Tak naprawdę, mutantem jest każdy z nas. Obrazoburcza wizja? Nie chłopcze, to są fakty. Wojna z Molochem zmieniła każdego z nas, w większym, lub mniejszym stopniu. Nikt z nas nie przeszedłby badań okresowych z 2020 roku.

Nie mieścimy się już w dawnych normach.

Te drobne zmiany, nie są jednak niebezpieczne. Nie martw się, jeśli masz słabe paznokcie lub widzisz w ciemności. To nic strasznego, w porównaniu z tym, co czasem przeżywają matki. Nigdy nie są pewne tego, co urodzą. Miesiące ciąży to horror. Ciągły strach o to, co się urodzi.

Ten horror zaczął się w '20 i trwa do dziś. Strach, który przeżywasz na froncie to niedzielny obiad, w porównaniu z tym, co przeżywają kobiety.

Nawet jednak jeśli dzieciak urodzi się zdrowy, matka będzie żyła w strachu przez całe życie. Mutantem możesz zostać w każdej chwili. To, czym pieprznął w nas Moloch wymyka się z wszystkich bają naukowców o możliwościach chemii i biologii. Ten potwór to naprawdę zdolny skubaniec. Są miejsca, w których łapiesz mutację, zwyczajnie, jak pieprzoną grypę. Wchodzisz do osady, prześpisz się, napijesz wody, a za tydzień brzuch zacznie cię boleć, jakbyś miał obcego.

Kilka tygodni później okaże się, że jesteś jak pieprzony chomik. Możesz zeżreć dziesięć kilo płatków owsianych, a potem nie jeść przez trzy dni.

I to wcale nie jest takie śmieszne, jak brzmi. To jest kurwa poważny problem. Podobnie jak Wędrówki, czy Pielgrzymki, różnie to nazywają. Mutanci z jakiegoś plemienia pedałużą przez kilkadziesiąt mil ciągnąc za sobą potężne gary, w których bulgota jakiś płynny syf. Łapią napotkanych ludzi i wrzucają ich do środka. Nie zmuszaj mnie, bym opowiadał co dzieje się dalej.

Dopóki żyjesz, masz szansę zostać mutantem. Tak długo, jak łązisz po świecie może przytrafić ci się pech i zmienisz się w potworka. A wtedy wyciągnę moją Berettę i wypalę ci prosto w łeb. Możesz być tego pewien.

WOJNA

Nienawidzimy ich. Wszystkich, bez wyjątku. Jeśli ludzie odnajdą jakąś kolonię, jest niszczona bezlitośnie. Nie wszyscy mordują, wszyscy jednak - niemal bez wyjątku - nienawidzą ich. Mutanci są oszukiwani, wyzyskiwani, robią za niewolników, lub za chłopców od czarnej roboty. Osada mutantów albo płonie szybciej, niż została zbudowana, albo jej mieszkańcy stają się sługusami okolicznej społeczności.

Borgo, zcyborgizowany mutant, który zebrał wokół siebie wielu odszczepieńców i kilka całych koloni. Niesie ze sobą symbol, który uznał za święty, symbol ich stworzenia. Biohazard. Ukuł niedopracowaną jeszcze pseudo-religię. Męczeństwo w świecie ludzi, powstanie Molocha pod świętym symbolem, misja doprowadzenia mutantów do odziedziczenia świata po niedoskonałych ludziach.

Lub jeśli są dość silni - rozpoczyna się regularna wojna.

Nie słyszałem, by ktoś przyjaźnił się z mutkami - i to nie dlatego, że tak nie jest, bo na pewno są ludzie, którzy mimo wszystko żyją z mutantami na dobrej stopie - zawsze znajdzie się jakiś mięczak, któremu zrobi się żal mutka - jednak nikt się z tym nie afiszuje. Nie ma odważnego, by pochwalił się, że szanuje mutantów. Nie ma nikogo, kto stanie naprzeciw człowiekowi w obronie mutantów.

Mutant to twój wróg, lepiej to zapamiętaj. Inaczej staniesz mi na drodze. Mamy wojnę, pamiętaj o tym. Dla zdrajców ludzkości jest tylko jedna kara.

MUTACJE

Mutantów nie da się sklasyfikować, ani podzielić na gatunki, czy grupy. Mutant to nowa istota, tak jak dawniej na ziemi żyło ileś gatunków zwierząt, tak teraz żyje tu ileś gatunków mutantów. Ileś, czyli niewiarygodnie dużo. Kilka przykładów? Chyba naprawdę nie rozumiesz skali. Co znaczy kilka przykładów? Podać kilka przykładów mutacji?! Proszę bardzo: zmiana koloru skóry, zmiana budowy ciała, utrata zmysłu, wzmocniony słuch, inny odbiór otoczenia, zniekształcenie obrazu: obraz monochromatyczny, obraz cieplny, widzenie radioaktywności, wzmocniony węch, czyli wyczuwanie ludzi, czy jedzenia, dodatkowe organy wewnętrzne i zewnętrzne, choroby psychiczne, regres lub rozwój cech fizycznych, psychicznych, odporności, odczuwania bólu i innych bodźców i uczuć, energii witalnej i kondycji, telepatia, siódmy zmysł, geniusz techniczny, magnetyzm, szaleństwo, groteskowy wyraz twarzy, rozwój odwagi, pamięci, psychologii, skrzel...

Dużo, niewiarygodnie dużo.



PLEMIONA

A wiedziałeś, że mutanci wywiezieni przez Molocha na południe przeważnie są zdolni do normalnego krzyżowania się i płodzenia potomstwa? Pewnie nie, co? Zastrany niedowiarku, następnym razem, jak będziesz chciał ocalić kilka biednych istot przyjrzyj się samicom i ich brzuchom.

Jak myślisz, noszą na brzuchu poduszki?

Wciąż nie wierzysz w zarazę, co? Posłuchaj o koloniach zarazy. Zobacz ile przyczółków już rozbili. I pomyśl ile kolejnych rozbiją w kolejnych latach.

NIGHT STALKERS

Wioska Night Stalkers pozornie jest zamieszkała przez zwykłych ludzi, dumnych, małowównych, wysokich. Cokolwiek podejrzana jest owa odrębność, od razu to wy-czułem. Jakby to była jakaś rasa z odległego kontynentu. Podobni do siebie, te same cechy charakterystyczne...

A gdy spojrzysz w oczy - pionowe źrenice, wąskie i rozszerzające się dopiero w nocy. W dzień widzą normalnie, w nocy doskonale. Sprawnością i siłą mogą zaimponować najlepszym wojownikom. Trzymają się na uboczu, rzadko kontaktują się z ludźmi, z innymi mutantami, z osadami. Czują swoją odrębność. We wiosce jest ich dziś już około setki, a podobno ktoś słyszał o jeszcze innych wioskach Night Stalkers.

Do miast przychodzą zawsze w kilku.

Mimo to łowcom niewolników udało się kiedyś złapać Night Stalkera o imieniu Vraanah i sprzedać na Arenę w betonowym Texas Vault. Stał się już tam nie lada gratką, traktowany jest też lepiej niż zwykły niewolnik. Wrodzona, genetyczna duma, doskonałość fizyczna i owa małowówność sprawiają, że Night Stalkers emanują charyzmatycznym magnetyzmem. Gdyby nie skrajny rasizm Teksańczyków, Vraanah odzyskałby już wolność, bo wygrał już wystarczająco wiele walk.

Na szczęście walczy w Teksasie. W końcu go zatłuką. I dobrze mu tak.

NOCNE GHULE

A o nich słyszałeś? Pewnie też nie. Pierwszy raz dostrzegłem takiego za szczątkami powalonego wieżowca, pośród rumowiska kamieni. Wznosił się tam stos kości i czaszek, wielki niczym wzgórze. Wyglądało jakby obsiadły go czarne kruki, ale to nie były kruki. To były ciemne, zdeformowane postacie. Uwijały się na stosie,

rozłupując pożąłkłe koście prymitywnymi nożami i maczugami. Szukały resztek mięsa w swoim legowisku.

Dasz wiarę?

Potworna odmiana mutantów, żyjąca w niewielkich plemionach i zamieszkująca opuszczone ruiny, zapomniane kanały, głębie neo-dżungli. Prymitywni, o zwierzęcej inteligencji. Niscy, zdeformowani, o twarzach jak z nocnego koszmaru. Długie ręce, olbrzymie dłonie zakończone brudnymi pazurami. Używają prymitywnych narzędzi. Potrafią rozpalać ogień. Używają bębnow do prostej komunikacji. Żywią się niemal wszystkim - przeważnie szczurami. Polują jak sfora wilków, strasząc ofiarę osaczają ją i zabijają. Człowiek czy większe zwierzę jest dla nich ucztą. Do tego niemal nie znają strachu. Gdy polują na trudnego przeciwnika, wielu z nich może zginąć, a reszta i tak się nie cofnie. Zjedzą potem poległych, tak jak i upolowaną zwierzynę.

Unikają światła, aktywni są raczej nocą.

Gdzieś w głębi rozległ się głuchy, miarowy odgłos tam tamów. I jak twardzieli? Chcesz jeszcze słuchać o potworach?

SOMBRE

Człowiek i Sombre nigdy nie znajdą wspólnego języka. Te czarne diabły nie znają takich uczuć jak strach, litość czy radość. Nie mają krzty humoru. Żadnych ludzkich uczuć. To zimne potwory. Niektórzy czasem z nimi handlują, ale dobry interes wcale nie znaczy, że nazajutrz nie można kilku z nich odstrzelić, lub że oni nie przyjdą w nocy obedrzeć naszych ze skóry.

A w nocy naprawdę trudno ich dojrzeć. Chodzą cicho jak mysz, a skórę mają czarną jak noc. Sombre potrafi zastygnąć w bezruchu na wiele godzin. Są potężnie umięśnieni - to chyba cecha wrodzona, bo nie widziałem wśród nich żadnego słabeusza. Może takich sami zabijają? Nie wiem.

Ci, którzy przychodzą w pobliże osady, by wymienić swoje zdobycze na nasze towary, ubierają się w namiastki odzienia. Inni w ogóle o to nie dbają. Zaś do ich wiosek nie chodzi żaden człowiek, chyba, że byłby samobójcą. Niewiele wiem więcej. Popytaj w okolicach Barg City, tam się czegoś dowiesz.

HOMARY

Homarów można spotkać prawie w każdej większej osadzie ludzkiej uznającej niewolnictwo. To dziwna odmiana mutantów, spotykana od bardzo dawna, niemal od początków wojny. Po co w ogóle Moloch ich stworzył?

KWICZ! KWICZ, MÓWIĘ!

Ha, ha! Popatrzcie, jak to zwierze kwiczy! Chyba zaraz zapoluję sobie na świnię... Kto się przyłącza? Ależ on brzydki! Chuck, bierz łąso, John, potrzyj karabin w razie czego, bo te świny robią czasem numery. A ty co się tak gapisz? Siedź sobie w tej przytulnej klateczce, to taki hotel dla nieproszonych gości, którzy podróżują w towarzystwie takiego ścierwa. Na ciebie przyjdzie pora później.

Co sobie te małpy myślały? Że mogą sobie tak wjechać do Texasu i nic? Ha, ha.