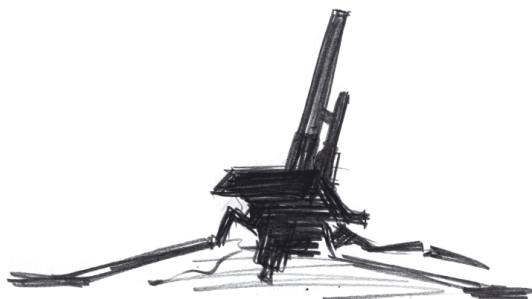




Spis treści

Stare dobre czasy	3
Skarby Nowego Świata	10
Hibernatus	17
Wypatrosz maszynę Molocha	23
Co da się wybebeszyć z maszyn	29
Zostań cyborgiem	45
Wszczepy	51
Saint Louis, mekka mutantów	65
Saint Louis - Pochodzenie	70
Ludzie, których potrzebujesz	71
Propozycje znajomości	771
Wstąp do gangu!	81
Gangi do wyboru	87
Poznaj sekrety gamblingu	95
Zostań władcą zwierząt	107
Katalog stworów	115
Zwiadowcy Molocha	121
Skoper - Profesja	125





dżungli, które wymknęły się w czasie wojny spod kontroli. Osobiście nie jestem przekonany do tej teorii. Neodżungla jest zbyt silna, by mogła powstać jako efekt działań człowieka.

Loty kosmiczne

Trudno powiedzieć, co skłoniło ludzi do zbudowania Orbitala. Jeżeli by odsiać całą rządową propagandę i nadęte frazesy, zostają chyba najbardziej oczywiste motywy: ciekawość i chęć wypróbowania swoich możliwości. Były oczywiście względy polityczne - tak wielkie przedsięwzięcie odwracało uwagę od problemów na Ziemi i dodawało prestiżu. Dawniej mocarstwami były państwa silne gospodarczo i militarnie, a w XXI wieku w coraz bardziej oczywisty sposób o potęgę świadczyć miały osiągnięcia w kosmosie. Gwałtowny rozwój lotów kosmicznych, błyskawiczna decyzja o budowie bazy orbitalnej, marzenia o załogowym locie na Marsa - finałem była wojna. Projekt Orbital nie został ukończony definitywnie, chociaż baza została obsadzona załogą i możliwe było życie na jej pokładzie.

A co nam, mieszkańcom Ziemi, dał program lotów kosmicznych? Według mnie wiele i to w różnych dziedzinach. Najbardziej oczywiste są wszystkie gadżety, które miały dowieść podatnikom, że NASA nie marnuje ich pieniędzy. Koncentraty żywnościowe w supermarketach, nowe tworzywa sztuczne i stopy, wielki boom w cybernetyce

i informatyce. Badania nad sztuczną inteligencją nie ruszyłyby jak z kopyta, gdyby nie loty kosmiczne. Myślę, że bez nich nie byłoby Molocha. Z drugiej strony Orbital dał ludzkości niesamowitą inspirację i natchnął wszystkich dumą. Jasne stało się, że jeśli ludzie zjednoczą się i po prostu zechcą działać, poradzą sobie z przeciwnościami losu. Gdyby nie loty kosmiczne, nie mielibyśmy sił do walki z Molochem. Dziwne, prawda?

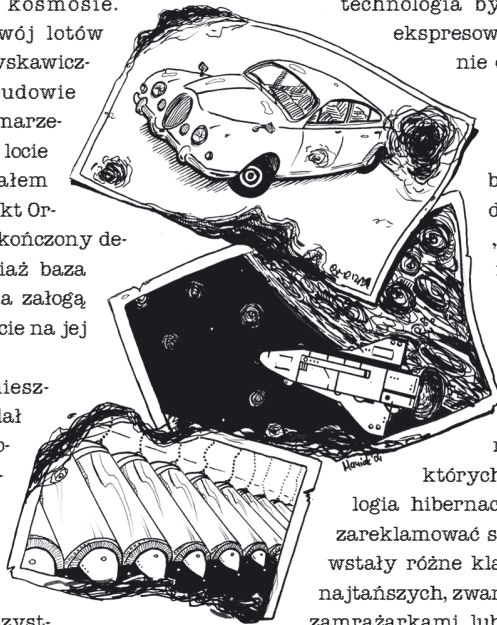
Hibernatory

Hibernatory to chyba jedno z największych osiągnięć technicznych, przebijające loty kosmiczne i biocyborgizację. Urządzenia zdolne wprowadzić człowieka w stan zawieszenia między życiem a śmiercią, muszą robić wrażenie. Ta

technologia była rozwijana w ekspresowym tempie, głównie dzięki odkryciom

w dziedzinie medycyny dokonanych przez biocybernetyków. Podobno pierwszy „zamrożony” i „odemrożony” po dwudziestu minutach człowiek żyje do dzisiaj gdzieś w Pensylwanii. Korporacje, do

których należała technologia hibernacji, wiedziały jak zareklamować swój produkt - powstały różne klasy tej usługi, od najtańszych, zwanych powszechnie zamrażarkami lub karbonitem, po luksusowe hibernatory. Te pierwsze to była prawdziwa masówka - w dużych miastach budowano podziemne bloki „lodówek”. Ściany jak w kostnicy i podobny wystrój wnętrza. Te aparaty wy-





magwały bezustannego dozoru i mogły trzymać człowieka co najwyżej przez sto lat. Luksusowe hibernatory budowano w odosobnionych miejscach, często w ukrytych schronach. Wchodziłeś do środka i świat mógł się zawalić, a ty trwałeś i czekałeś na lepsze czasy. I w jednych i w drugich musiałeś podpisać papier, że zgadzasz się zostać warzywkiem, gdyby coś poszło nie tak, jak powinno. Tak naprawdę awarie zdarzały się tylko w tanich „lodówkach” - wiele z odkrytych po wojnie przechowuje szkielety, wolno psujące się trupy albo jakieś potworności. Musisz wiedzieć, że „długodystansowe” aparaty, te obliczone na trzysta do czterystu lat, działały tak, że co pewien czas musiały odmrażać pacjenta, żeby wpompować w niego jakąś chemię i przeprowadzić detoksykację. Po buncie Molocha część zwarowała i zaczęła zamieniać ludzi w koszmarki, więc jeśli dotrzesz do jakiegoś hibernatora, lepiej na siebie uważaj. A po co miałbyś szukać „lodówek”? Ze względu na skarby! Te luksusowe, ukryte na pustkowiach, to istne grobowce faraonów. Bogacze zabezpieczali się i chcieli po przebudzeniu być gotowi na wszystko. Komory hibernacyjne zawierają świetnie zakonserwowaną żywność, narzędzia, ubrania ochronne i roboty oraz broń. Są tam nawet książki i urządzenia dla rozrywki, nie mówiąc już o przedmiotach, które miały być lokatą pieniędzy. Mam na myśli sztąbki złota, dzieła sztuki, a nawet obligacje państwowe - peiny wypas, prawda?

Wszystkie urządzenia hibernacyjne mają wbudowane elektroniczne zabezpieczenie. W razie gdyby w komorze stało się coś niezgodnego z procedurą, nie mówiąc już o awarii, mrożonki dostają kopa w tyłek i są wyrwane z biologicznego snu. Podobno istnieją gdzieś społeczności hibernatusów - ludzi niedawno wyrwanych ze stazy, którzy

próbują dostosować się do nowej rzeczywistości. Nie wróżę im powodzenia - hibernowali się głównie starcy, ludzie śmiertelnie chorzy i wariaci chcący obudzić się w lepszych czasach. No cóż, mają niespodziankę. Ponieważ na „lodówki” stać było tylko bogatych, większość hibernatusów to dobrzy w rozgrywkach giełdowych milionerzy, gwiazdy filmowe i ekscentryczni artyści. Ich umiejętności są dzisiaj nieprzydatne. Nie dziwota, że informacje o ich istnieniu to głównie pogłoski.

Moda

Ostatnio prehandlowałem taki stary komiks o ludziach przyszłości, w którym bohaterowie chodzili w celofanowych skafandrach i jedli takie małe tabletki, które po zalaniu wodą zamieniały się w kotlet. Zamieniłem go na solidne jeansy prosto z magazynu. Jak widzisz, nie chodzimy w lateksowych kombinezonach i nie zakładamy na głowę szklanych kloszy. Moda przed wojną zmieniała się, ale nie były to zmiany drastyczne. W ostatnim dziesięcioleciu weszły na rynek nowe tkaniny syntetyczne, wygodne i przepuszczające powietrze tak jak naturalne. Zrobione z nich ubrania przetrwały wojnę i służą nam do dzisiaj. Były oczywiście różne ekstrawaganckie kosmetyki, które pozwalały zmienić się nie do poznania. Nie musiałeś być wielkim bogaczem, by zafundować sobie przeszczep włosów i dowolną fryzurę. Chyba najlepszym określeniem przedwojennej mody było słowo „jednorazowość”. Kupowałeś telefon i po trzech miesiącach zamawiałeś nowy, a stary łądował w koszu. Zamawiałeś w sieci film, po obejrzeniu usuwałeś, ale miałeś już dożywotnie prawo do ściągania go za darmo. W normalnym sklepie trudno było dostać jakikolwiek towar, który byłby projektowany do działania przez długie lata. Oto



Wielka fabryka gambli

W dzisiejszym świecie liczy się prawie każdy kawałek złomu i niewiele rzeczy można uznać za bezwartościowe śmieci. Elektronika, mechaniczne części, narzędzia, broń, paliwo są na wagę złota. Zapasy sprzed wojny, które przetrwały do naszych czasów nieco się już uszczupliły, a to co leżało zbyt długo, często poniewierane, straciło na jakości, niszczało i zarzewiało. Na szczęście znalazło się nowe, prawie niewyczerpane źródło części i urządzeń: Moloch i jego maszyny.

Fabryki i huty Molocha pracują pełną parą, cały czas powstają udogodnienia techniki i elektroniki. Ukryte za murem obronnym laboratoria nie zwalnają ani na chwilę. To jak rewolucja przemysłowa podniesiona do potęg. Tak szybki postęp nie był możliwy dopóty, dopóki hamował go człowiek. Dziś maszyny stworzyły państwo doskonałe, bez prywaty i korupcji, bez ludzkich słabości. Choć wielu twierdzi inaczej i przypisuje człowiekowi nieskończone możliwości dynamicznego rozwoju i postępu, to jednak maszyny radzą sobie lepiej niż my kiedykolwiek. Ciekawe co już stworzyły, a o czym nie wiemy. I ciekawe dokąd ten wyścig doprowadzi w przyszłości.

Maszyny są bardziej zdyscyplinowane od człowieka i w odróżnieniu od nie-

go konsekwentnie realizują ustalony przez siebie plan. Wszystko co Moloch stworzy i wypuści przeciwko człowiekowi, może jednak do niego wrócić. Każdy nabój, gdy tylko opuści mur Molocha, może trafić do rąk człowieka.

Wielu ludzi nauczyło się korzystać z dobrodziejstw, jakie pozostawiają po sobie zmagania z Molochem. Jedni z czystego pragmatyzmu - jak np. Posterunek, który w każdej bitwie traci sporo sprzętu, ale również sporo zyskuje. Czasem wycofuje się z bitwy natychmiast po zdobyciu jakiejś większej maszyny, aby wydobyć z niej sprzęt, który następnie zwiększy ich szanse w „dogrywce”. Tak to działa. Atakujesz z zaskoczenia, kradniesz, uciekasz i wracasz silniejszy. Przynajmniej w teorii. W życiu jest już z tym różnie, ale bądź co bądź bierzesz co się da. Inni z mniej wzniosłych pobudek - jak hieny rozkradają sprzęt na polach bitew, wyciągają silniki, baterie, paliwo, przydatne części i urządzenia. Gdy przegrają ludzie to oczywiście maszyny biorą sprzęt z powrotem - jeśli tylko mają ze sobą transporter. Jeśli nie, to przynajmniej pilnują go do przybycia transporterów. Ani Moloch, ani Posterunek nie mogą sobie pozwolić na zmarnowanie choćby śrubki.

Porzucone wraki maszyn szybko są rozkradane. Jeśli się kto nie zna, bierze wszystko albo to co wyda mu się

Dlaczego tak?

Pewnie niejednego MG dziwi tak szczegółowy rozdział o wybebeszaniu maszyn czy o energii. Nie lepiej coś o naparzeniu? Cóż, najwyższa pora na trochę reguł nie tylko dla wojowników, ale i dla mechaników, żeby nie czuli się więcej olani.

Fajnie się walczy, bo wojownik ma do dyspozycji rozbudowane i szczegółowe reguły walki. Prowadzenie postaci mechanika jest o tyle smutniejsze, że nie bardzo można się pobawić regułami. Ot, kilka testów Mechaniki, nic więcej. Czas załatać tą dziurę.

Kiedy wojownicy utłukli już molochową maszynę, do akcji wkracza mechanik. Tym razem nie załatwimy tego w zwyczajowy sposób: „Zdałeś test Mechaniki? OK, to wyszło, nie ważne jak, lecimy dalej, bo oto nadjeżdżają mutki. Szykować kostki, będzie manto”.

Teraz mechanik się popisze. Zaczyna szperać w maszynach, wpierv rozezna się, co takiego wojownicy ubili i ile można na tym zarobić. Potem wymontuje co się da. W końcu może uda mu się stworzyć z tych części jakieś cudenka. A wojownik w tym czasie może co najwyżej zrobić sobie koralik ze śrubek.



najciekawsze i w dodatku będzie potrafił to wyrwać. Często przy tym zniszczy cenne urządzenie i nie będzie ono już wtedy nic warte. Lub przegapi to, co naprawdę posiada wielką wartość.

Reguły majstrowania

Nie daj się poganiać. **Gdy wojownicy utłuką maszynę i ty przystępujesz do akcji, stajesz się szefem. Tamci mają biegać jak każesz i pilnować, żebyś miał święty spokój. Jeśli zaczną się rzucać, jeśli będą próbowali ci podskakiwać, usiądź wygodnie, zerknij w tabelki poniżej, policz poszczególne moduły i powiedz im, ile zarobicie na sprzedaniu całej maszyny jak złomu, a ile wtedy, gdy wymontujesz co trzeba. Zobaczą, szybko zmiękną. A gdy dodasz jeszcze, co się da z wydobytych części zrobić będą chodzili jak w zegarku.**

Jak im się coś nie podoba, niech spróbują sami cokolwiek wybebeszyć z robota - jeśli jeden z drugim nie gra Mechanikiem, opisane dalej testy Mechaniki będą dla niego o poziom trudniej-

sze, a o elementach Bardzo trudnych do wymontowania może zapomnieć.

Otwieranie maszyny

Stajesz nad wrakiem robota i pierwsze co musisz zrobić, to otworzyć skurczybyka i zorientować się, co ciekawego ma w środku. Pewnie domyślasz się, że nie obejdzie się bez testu Mechaniki. Zależnie od rodzaju robota, będzie to test Problematyczny, Trudny lub Bardzo trudny (dokładne PT dla każdego rodzaju robota podano w tabeli na końcu).

Jeśli go zdasz, maszyna otwarta i można wybierać, co dusza zapagnie. Jeśli nie zdasz - cóż, straciłeś trochę czasu, ale możesz próbować dalej, aż do skutku.

Bo widzisz, nie istnieją dla ciebie roboty niemożliwe do otwarcia, wszystko jest tylko kwestią czasu. Każda próba otwarcia blaszaka, nie ważne czy udana, czy nie udana, zabiera ci od godziny do kilku. Ile dokładnie? To zależy od rodzaju robota: otwarcie małego (kilkucentymetrowy Szpieg, Szczęka, Piła) to godzina, średni (Łowca, Pająk) to 2

Wszystko jest dla ludzi

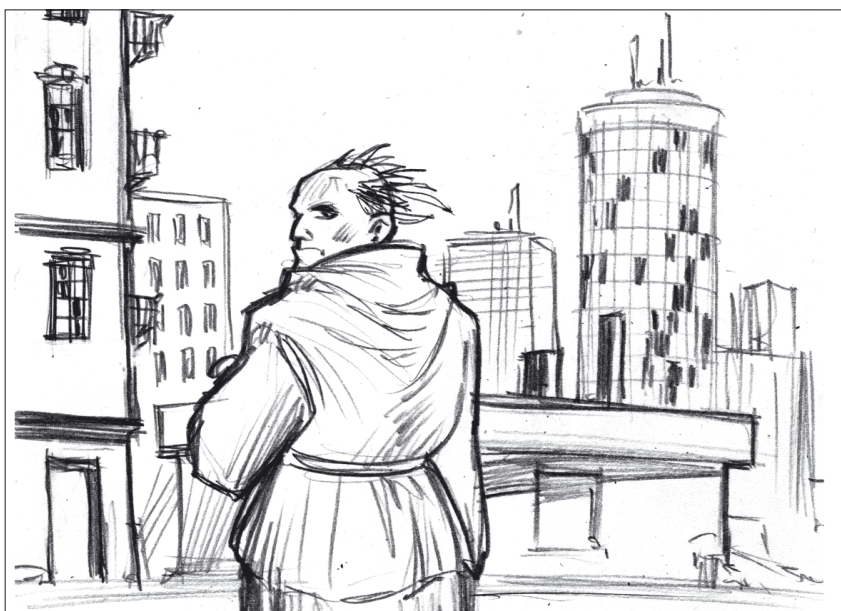
Elektronika, komputery - co z tego, że to od Molocha, kiedy po prostu może się przydać? Wielu ludzi (zdeprawowanych - zdaniem Posterunku) wykorzystuje elektronikę Molocha, mózgi maszyn i oprogramowanie do własnych celów. Przeprogramowane urządzenia obsługują maszyny budowlane albo kontrolują skomplikowane systemy fabryczne. Można powiedzieć, że to niewolnicy ludzi. Podobnie Moloch wykorzystuje ludzkie mózgi do swoich celów.

Wielkie miasta, z Posterunkiem i Nowym Jorkiem na czele, głośno nawołują do karania śmiercią każdego, kto zostanie złapany na korzystaniu z pomocy skomplikowanych maszyn Molocha. Nie pomogą żadne argumenty o przeprogramowaniu - ta dziwna i koszmarna wojna doprowadziła do całkowitej paranoi u walczących. Jednak wielu wędrowców szepcze o pojawiających się tu i tam robotach, które służą człowiekowi. Czy to w oddziale partyzantów, czy w zapomnianej osadzie, czy u boku tajemniczego podróżnika. Kto tak naprawdę korzysta z maszyn Molocha?

Można się domyślać odpowiedzi: z pewnością ten, kto nie jest fanatykiem. Kto ma dostęp do wraków. Potrafi odremontować robota i następnie ujarzmić go. Potrzebuje maszyn. Nie boi się linczu lub potrafi ukryć istnienie swoich blaszanych pomocników. I co, mało takich ludzi żyje na pustkowiach między San Francisco a Nowym Jorkiem?

Ponadto można doliczyć do tego mutantów, którzy i tak są już na czarnej liście za samą swoją naturę, koleśki, którzy mają w dupie prawo i wszelkie zwyczaje, oraz szaleńców, psychopatów i porąbanych sekcjary.

Nie będę strzelał z jakąś konkretną liczbą, ale znalazłoby się takich sporo. Nie zdziw się zatem, gdy zobaczysz kiedyś maszynę stąpającą u boku człowieka, niczym pies. Ech, dobra, nie oszukujmy się, każdy i tak otworzyłby głowę. Wtedy okaże się, jaki z ciebie patriota.



Saint Louis

Okiem przybysza

Saint Louis stało się sławne stosunkowo niedawno. Właściwie usłyszałem o nim dopiero kilka miesięcy temu, kiedy walczyłem po stronie Teksasu z mutkami Borgo. Okazało się, że część tego tałatajstwa przywędrowała właśnie z okolic Saint Louis, a sprytni Teksasńczycy sprowadzili stamtąd dwóch ludzi, którzy znali różne gatunki mutantów jak nikt inny. Pogadałem trochę z nimi i doszedłem do wniosku, że wkrótce ich miasto zasłynie na całym kontynencie. Postanowiłem je odwiedzić osobiście.

Saint Louis nazywają mekką mutantów, bo mutki żyją tam na równych prawach z ludźmi i jedni nie wchodzą drugim w paradę. Kiedy zawitałem tam po raz pierwszy, byłem uprzedzony o tym, co zastanę, ale szczerze mówiąc

zdziwiłem się. Po pełnej przygód podróży przez rejon Missisipi wszedłem w granice ruin miasta i ruszyłem przed siebie słynną 66-tą międzystanową. Charakterystyczne dla Missisipi śmierdzące opary mają tutaj specyficzną, jasną barwę. Czasami tylko wiatr od rzeki przywiewa brunatne, brudne dymy, które mieszają się z białymi tworząc fantastyczne kłębowiska. W taki sam sposób miesza się w tym mieście stare z nowym. Widziałem zniszczone przez wojnę ulice i budynki, ale również domy zbudowane całkowicie od nowa, z wykorzystaniem nowiutkich materiałów. Ulice zawałone złomem, puste bramy i place oraz aleje, po których uwijał się przechodnie i kramarze zamiatający chodniki wokół straganów. Saint Louis to miasto kontrastów. Nigdy nie wiadomo, co ujrysz za rogiem ulicy. Może staruszka na werandzie kiwającego się na bujanym fotelu, może uzbrojoną po zęby bandę. Kierowcę, który zjechał z 66-ej i naprawia wóz, a może autentycznego mutka, który



wysłuchuje się w dochodzącą z oddali muzykę.

Ludzie

Jeśli spędzisz w Saint Louis jeden dzień, dojdiesz do wniosku, że mieszkańcy miasta są leniwi, wyluzowani do granic możliwości i właściwie nic ich nie rusza. Przesiadują na schodach pod drzwiami domów, pykają fajeczki i odprowadzają przechodniów bezmyślnym wzrokiem. Po tygodniu pobytu stwierdzisz, że to pogodni ludzie, którzy nie poddają się przeciwnościom losu i obojętnie przyjmują wszystko - to dobre i to złe. Jeśli pobędziesz miesiąc, zorientujesz się, że łatwo tu nawiązać przyjaźnię. Dostrzeżesz również, że życie w mieście toczy się przy akompaniamencie tematu muzycznego, którego wcześniej nie wyczuwałeś. Tak, staruszką, w Saint Louis ludzie tworzą muzykę każdą codzienną czynnością. Każdy z nich improwizuje w wielkiej miejskiej orkiestrze. Powiedziałem ludzi - sorry, znaczna część mieszkańców miasta to mutki. To miasto jest przeciwieństwem ich azylem. Chyba tylko Saint Louis daje wszystkim mieszkańcom tyle wolności, niezależnie od rasy i pochodzenia. Nie jest to swoboda wymuszona prawami i nakazami religijnymi. Zasada jest tylko jedna - jeśli potrafisz dogadać się z miejscowymi i poczujesz rytm miasta, możesz się osiedlić i przyjmą cię jak swojego. Są oczywiście wyjątki od tej zasady, ale o nich opowiem za chwilę. Mutki przybywają tutaj ze wszystkich stron i każdy z nich ma jakiś własny pomysł na ułożenie sobie życia. Nie wszyscy są ucisknionymi przez ludzi przytulnymi stworkami. Zdarzają się prawdziwe bestie - agresywne i tak obce, że trzeba je zwyczajnie zastrzelić. Ale to samo można powiedzieć o ludziach. Bandyci nie uchowają się w mieście długo - są eliminowani przez pospolite

ruszenie mieszkańców równie bezwzględnie, co bestie.

Jeśli sądzisz, że Saint Louis jest rajem, pora wyprowadzić cię z błędu. Mieszkańcy miasta, choć otwarci i przyjaźni dla obcych, nie zawsze dogadują się ze sobą nawzajem. Nie tolerują na przykład (o czym nie mówi się na głos) niektórych mutków. Te stwory, które nie potrafią porozumieć się z ludźmi i są zbyt odrażające, muszą żyć w ukryciu. Podobnie każda nowa grupa, która chce się osiedlić, musi przejść okres próbny żyjąc w dzielnicy Ville. Tam podobno rozgrywa się prawdziwy horror i stuprocentowi ludzie nie są mile widziani. Wszędzie, także w Saint Louis, trzeba z czegoś żyć. Nie każdy znajduje dla siebie jakieś zajęcie. Najłatwiej zatrudnić się u syndykatu, ale to ciężka harówka za podłe żarcie. Właściwie tylko wśród zwykłych robotli panuje całkowita równość - mutki i ludzie traktują się z pełną tolerancją. Ich animozje i przyjaźnie nie są związane z rasą ani z pochodzeniem.

Fakty

Dźwięki muzyki

Po wojnie władzę w Saint Louis przejął niejaki Ricon Valdez. Był z niego kawał zimnego i bezwzględnego sukinsyna, ale facet miał jedną słabość - jazz. Muzycy mieli u niego taryfę ulgową i cieszyli się specjalnymi względami. Nic dziwnego, że ciągnęli do miasta ze wszystkich stron. Tuż po wojnie, kiedy Saint Louis dźwigało się z gruzów a na północy Stanów ludzie rozmawiali ze sobą przy ogniskach i wymieniali informacje zebrane podczas podróży po kontynencie, w każdej opowieści pojawiał się ten sam wątek: „Saint Louis? Słyszałem, że prawdziwe talenty mają się tam dobrze”. Powtarzana dziesiątki razy