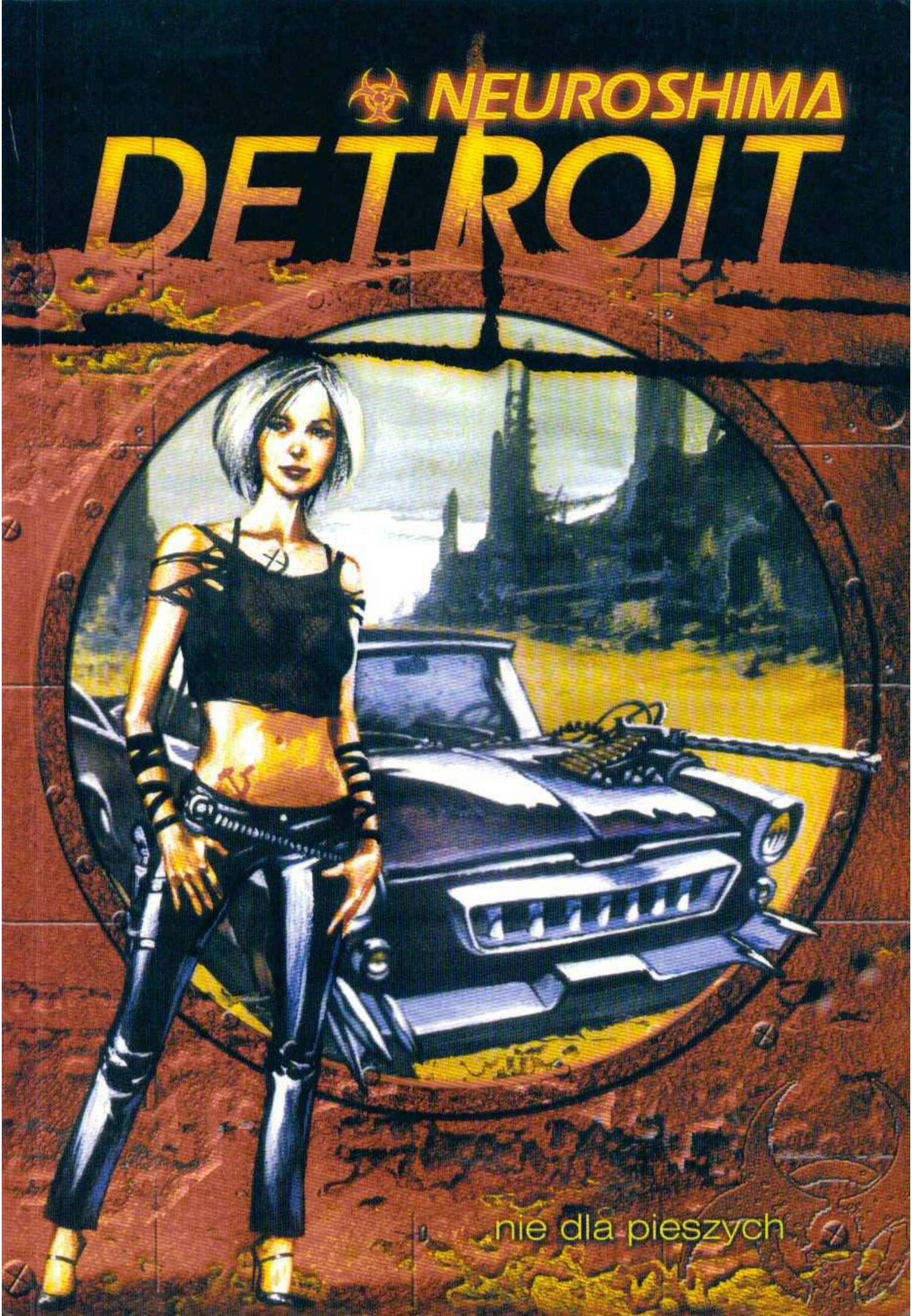
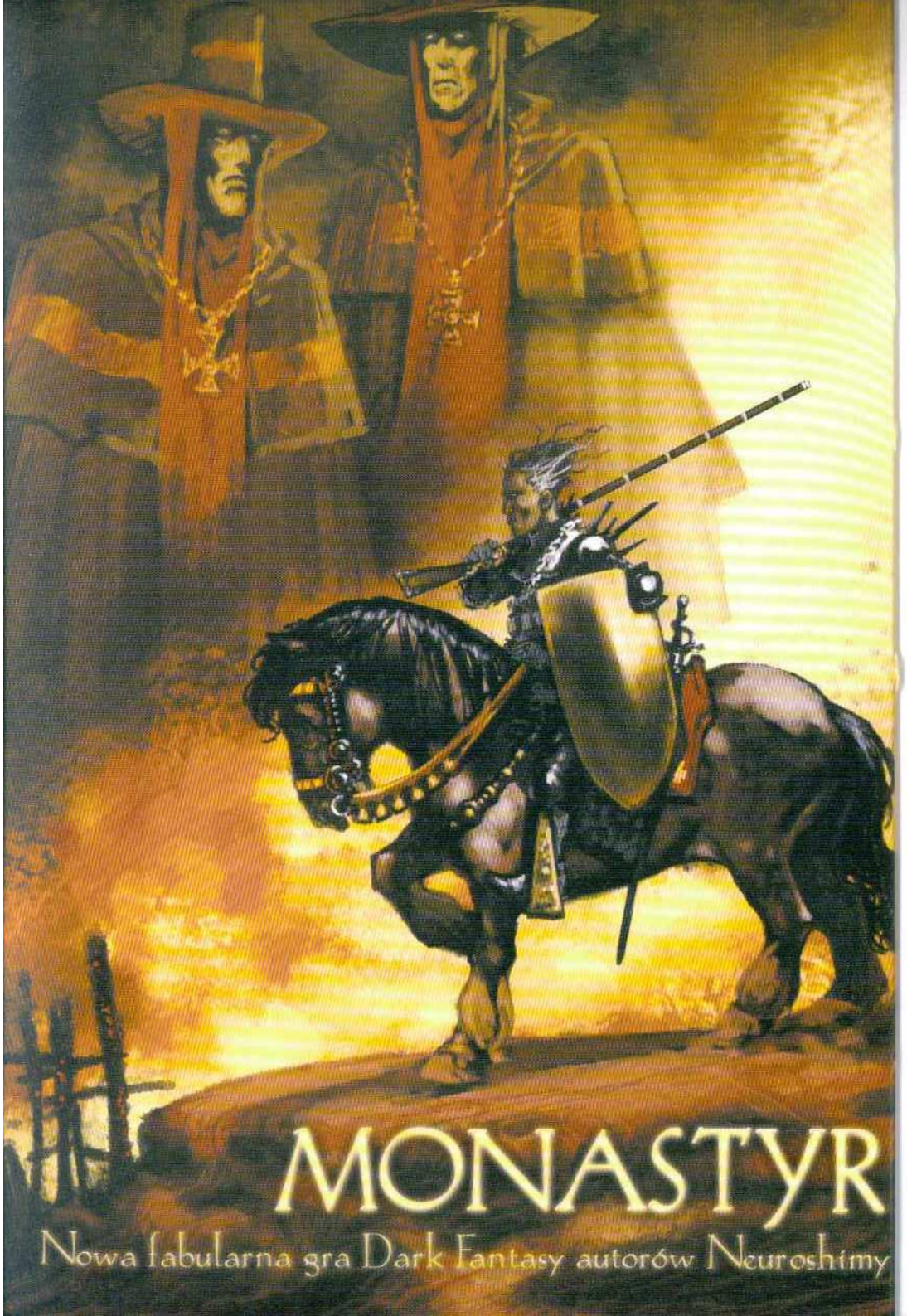
NEUROSHIMA

DETROIT



nie dla pieszych



DETROIT

DODATEK DO NEUROSHIMY Z SERII "MIEJSCA"

Autorzy gry:
Jędrzej W. Ilukowicz, Ignacy Trzewiczek, Marcin Blacha, Michał Oracz

Ilustracje:
Radosław Gruszewicz, Tomasz Jędruszek, Mariusz Kornatka

Ilustracja na okładce:
Tomasz Jędruszek

Projekt okładki i skład:
Michał Oracz

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Jakiekolwiek podobieństwo postaci przedstawionych w tej książce do osób żyjących jest całkowicie przypadkowe. Oczywiście, z pominięciem Karty Wozu i wzorów tabel na końcu podręcznika.

Wydawca: Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 334 85 38
www.rpg-portal.pl
portal@rpg-portal.pl
Patron i-netowy: www.valkiria.net
Oficjalna strona gry: www.neuroshima.valkiria.net

ISBN: 83-918941-6-9

Spis treści

OKIEM PRZYBYSZA 3

STREFY DETROIT 11

Schultzowie 13
Liga 45
Huroni 69
Camino Real 89
Sand Runners 103
Kompania 8 Mili 117
Parker Lots 131
Gas Drinkers 137
Ruiny 145
Raiders 151

DETROIT HARD CORE 155

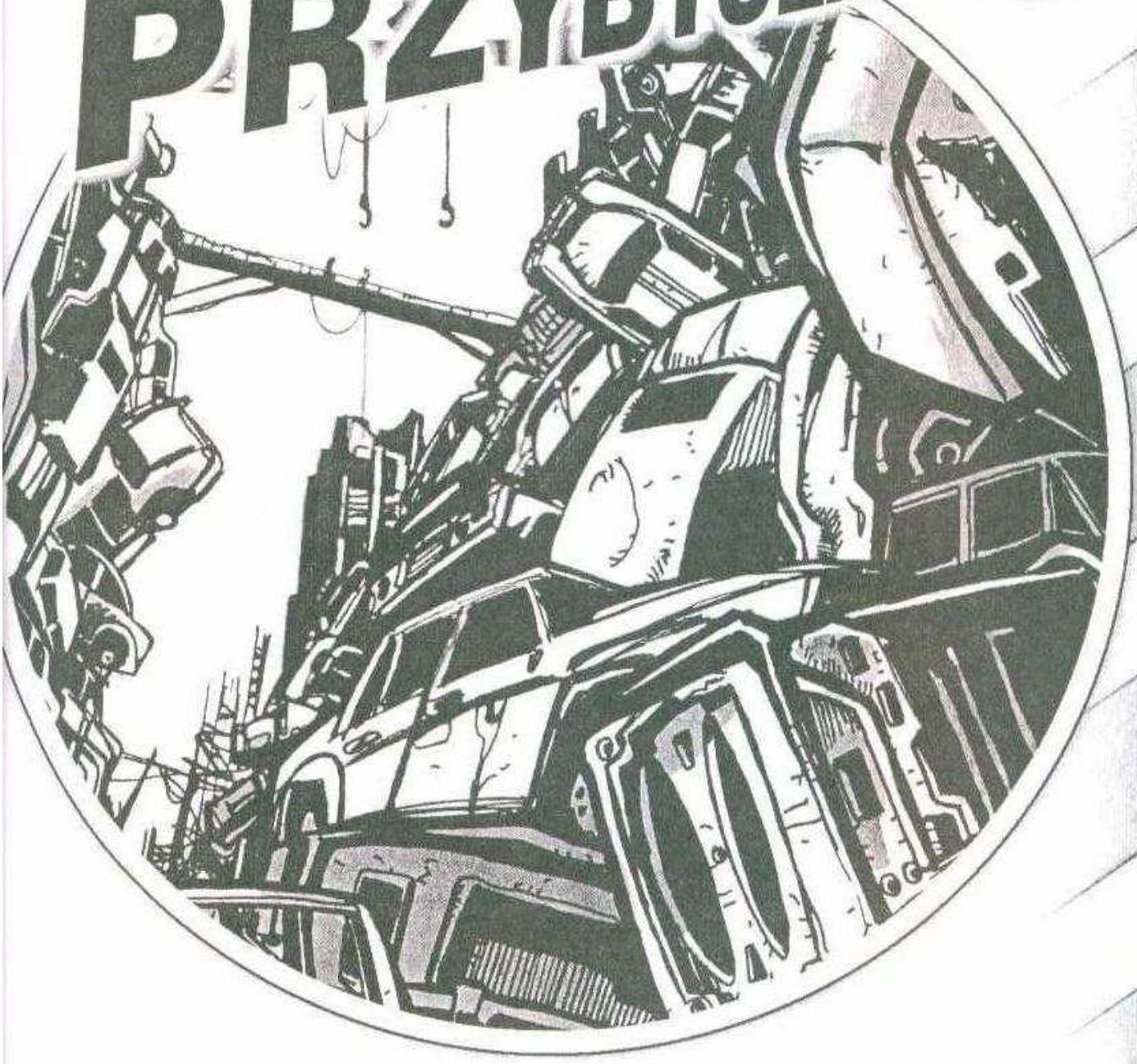
Enklawy 157
Prawa i zwyczaje 167
Infrastruktura 177
Gospodarka 181
Religia 189
Historia 193
Michigan 203

PAMIĄTKI Z DETROIT 207

SEKRETY MISTRZA GRY 223

Storylinia 224
4 kolory 227
Tajemnice Detroit 233
Zadania dla graczy 239
Przeciwnicy 249
Tabele 257
Mapa 264

OKIEM PRZYBYSZA



Wszystkie drogi prowadzą do Detroit

Do Detroit prowadzi kilka mniej lub bardziej uczęszczanych tras.

Od strony zachodniej, z Grand Rapids przez Bricktown, wiedzie międzystanowa 96. Droga prowadzi przez strefę Sand Runnersów, potem granicą z Camino Real aż do Downtown.

Druga droga od zachodu jest mniej uczęszczana i mniej bezpieczna. To 14-tka z Ann Arbor, biegnąca przez strefę Parkerów i przy granicy Camino łącząca się z 96.

Możesz też spróbować szczęścia na międzystanówce 94, wiodącej z Chicago przez Ann Arbor, do Detroit prowadzącej przez tereny niczyje, ale nie radziłbym, bo to epicentrum wybuchu bomby atomowej. Nawet jeśli droga nie jest zniszczona, wrócisz z niej jako zupełnie inny człowiek, he, he. Droga ta wychodzi po drugiej stronie Detroit i prowadzi na północ - do New Baltimore, a wybierzesz się nią, jeśli chcesz dotrzeć do Nowego Jorku.

Z północnego zachodu wiedzie 75-ta międzystanowa, najbardziej niebezpieczny wjazd do Detroit, bo biegnący przez strefę Gas Drinkers. Tylko dla prawdziwych desperado. Normalni ludzie korzystają z wjazdu północnowschodniego. Zresztą, czego ktoś normalny może szukać na północny zachód od Detroit?

Najbardziej uczęszczana ze wszystkich dróg do Detroit to chyba ta z południa, z Toledo. Nosi numer 75 i biegnie przez strefę Huronów, brzegiem Detroit River i prowadzi wprost do centrum. Aha, pamiętasz tą poprzednią, 75-tą z północy? To ta sama, prowadzi dalej na południe i już za miastem dobija właśnie do 272.

Nie przejmuj się tymi wszystkimi numerkami i nazwami gangów, których jeszcze nie znasz. Pobędziesz trochę w mieście i od razu pojmiesz kto jest kto i dlaczego jedni są bardziej niebezpieczni niż inni. Wielu na początku nie kuma nic, a po niedługim czasie może oprowadzać wycieczki i pokazywać - na lewo Magiczna Szóstka, na prawo Ted Schultz wcina ciacho; przed nami... cholera, wczoraj jeszcze nie było tych trupów.

Spokojnie - nim wtarabanisz się do miasta i natkniesz się na Gas Drinkers albo Parkerów, musisz przejechać przez hektary zadupia. Czy jedziesz z południa, czy z zachodu - w zasadzie nie ma wielkiej różnicy. Będziesz mijał wiochy, większe i mniejsze osady; pastwiska i ruiny, mniej lub bardziej zorganizowane bandy, grupy handlarzy, karawany... Im bliżej miasta, tym gęściej. Więcej ludzi, więcej hałasu, więcej bryk na drodze. W końcu pewnie miniesz konwój z dużą ósemką - to karawana Ósmej Mili, największej organizacji handlowej Detroit. Znak, że jesteś blisko miasta. A jak zaczną cię zaczepiać ludzie przedstawiający się jako policja Schultza, to znaczy, że za rogiem już Downtown.

Sęk w tym, że czekają cię kilometry jazdy przez ruiny i widok enklawy jest zaskoczeniem. Ale wróćmy jeszcze na moment do hektarów zadupia.

Na teranie miasta kilka głównych dróg i trzypasmowych międzystanówek jest przejezdna. Wszelkie drogi podrzędne lub drugiej kategorii, poza dojazdami do ważniejszych obiektów, osiedli lub dzielnic pozostawiono zagruzowane. Skrzyżowania i ulice są częściowo zagrodzone gruzem lub zwałami spalonych w wybuchu samochodów, lecz w przypadku dróg stanowych i międzystanowych to rzadkość.

Jadąc ulicami Detroit widzisz zmieniające się krajobrazy, jednakże podobne do siebie. Wypalone kwartały, straszące dziurawymi ścianami i szkieletami wieżowców. Zrównane podmuchem budynki, teraz kilkupiętrowe hałdy

gruzu. Częściowo odnowione i zamieszkane domy, gdzie świecą latarnie, widać kolorowe szyldy, samochody i motory. Puste i złowieszcze tereny w pobliżu Mount Clemens lub Grosse Ile. Ogrodzone kwartały - mini twierdze osiedli lub gangów, miasteczka w mieście. Targowiska i opustoszałe stadiony. Oraz wraki samochodów - stosy, szeregi, jak grzbiety łańcuchów górskich. To krajobraz tego miasta.

Najwięcej cmentarzysk jest wzdłuż dróg stanowych. Tędy uciekali ludzie. I widać, ilu się nie udało.

Najważniejsze są oczywiście dawne drogi międzystanowe. W Detroit ich sieć jest potężnie rozbudowana i nic dziwnego - w końcu to stolica motoryzacji. Wszystkie krzyżują się w Downtown, ale mniej ważnymi drogami można dostać się z jednej międzystanowej na drugą, bez konieczności wjeżdżania do środka miasta.

Farmerzy i gangerzy

W okolicy miasta walęsają się dziesiątki gangów, czasem dużych, czasem kilkuosobowych. Goście na motorach i w szybkich brykach nie hodują buraków, nie szyją sobie wygodnych gatków i nie wypasają kur. Jak przystało na zgraję bandziorów, żyją z grabieży. Napadają na wędrowców i kupców, a jeśli są silni lub głupi napadają na karawany i większe konwoje. W zasadzie musisz mieć farta, by dotrzeć do miasta i nie mieć krótkiego *tete-a-tete* z jakąś bandą. No, może byłeś sprytny i podłączyłeś się pod jedną z silnie bronionych karawan, co? Brawo. Punkt dla ciebie.

Widzisz, wsioki uprawiające popcorn i pasące kury nie mogą podłączyć się do konwoju. Siedzą na swoim zadupiu i wdychają kurz, kiedy przez środek ich dziury przemyka konwój. Żeby przetrwać układają się z gangersami. Dają im jedną kurę i proszą, by nie zabierać pozostałych dwóch. Dają paczkę popcornu i proszą, by zostawić im ryż. Mówią - sklepcie dupsko tym zbirom co nas napadli w zeszłym miesiącu, a wyhodujemy wam największą marchewkę jaką widzieliście w życiu. No wiesz, taka dyplomacja na linii wieśniak - bandyta. No dobra, bez żartów. Z tymi wieśniakami to jest trochę inaczej. Wiesz, faktycznie oddają kury, ale nie za darmo. Zresztą, każdy w Detroit płaci za spokój. Miasto kontrolowane jest przez gangi o wiele silniejsze niż przeciętny gang motocyklowy. Haracz w zamian za ochronę stał się praktyką tak powszechną, że zarówno farmerzy jak i mieszczuchy uważają go za zupełnie naturalny. Podobno przed wojną w taki sposób funkcjonowały całe kraje. Widok ludzi wiozących wóz wyładowany ziemniakami pod eskortą kilku motocykli nie powinien cię zaskoczyć.

Wracając do głównej myśli, bo strasznie mi ucieka. Chodzi o to, że w okolicy jest multum mniejszych i większych dziur. Wydawałoby się, że wystarczy pierdnąć i znikną z powierzchni ziemi. Otóż nie. Spróbuj wjechać do jednej z nich i strzelić w powietrze, a cały do Detroit już nie dojedziesz, możesz być pewien. Farmerzy też mają broń i jest ich więcej. Już dwóch ma nad tobą przewagę liczebną, a trzech może cię otoczyć. Kumasz? Peryferie Detroit są ściśle związane z miastem. Już tutaj możesz dostać przedsmak tego, co cię czeka.

Trasy handlowe

Do miasta zjeżdżają ludzie z wielu miejsc. W zależności od wybranej drogi możesz spotkać kilku albo kilkudziesięciu. Detroit to największy ośrodek w Michigan i interesy z mieszkańcami robią setki okolicznych osad. Ba, na drodze możesz spotkać podróżnych nawet z Teksasu. Na najlepiej strzeżonych

i utrzymanych drogach dojazdowych jest naprawdę spory ruch! Jak za starych dobrych czasów - kochanie, stoję w korku, nie czekaj na mnie z obiadem. Jeśli zależy ci na czasie, jedź słabiej strzeżoną i mniej bezpieczną drogą. Jeśli nie spotka cię nic złego, nawet nie zdążysz się porozglądać i już będziesz w centrum.

A skoro jesteśmy przy wypadkach. Uważaj na konwoje ze znakiem „8". Tak, Ósma mila. Wspominałem już? To powtórzę. To największa kompania handlowa w Detroit i jedna z większych w całych Stanach. Kiedy widzisz na horyzoncie ich ciężarówki grzecznie zjeżdżaj na pobocze. Masz czas na krótkiego dymka. Absolutnie nie zajeżdżaj im drogi, nie próbuj wymuszać pierwszeństwa. Nie migaj światłami i w żaden inny sposób nie prowokuj. Napady na konwoje są dziś tak powszechne, że goście z Ósmej Mili wszelkie przejawy głupoty traktują bardzo poważnie - ostrą amunicją. Daj im lepiej w spokoju przejechać.

Na drodze spotkasz też podróżnych z całego Michigan lub z Ohio. To niewielkie grupki, zresztą podobnie jak i te z podmiejskich wiosek. Z reguły wiozą jeden towar na wymianę, czasem nawet bez samochodów, lecz pieszo, wołami albo na taczkach. Tu kolejna dobra rada. Ci goście są o wiele biedniejsi od Ósmej Mili i mają o wiele mniejsze doświadczenie jeśli chodzi o walkę. Wiesz co to oznacza? Jak widzą coś niepokojącego, z przerażeniem sięgają po swoje kiepskie samopały i tak na wszelki wypadek strzelają na oślep. Nie są dobrymi strzelcami, ale statystycznie rzecz biorąc któryś z nich cię trafi.

Oczywiście że przesadzam. Ale mimo wszystko nie drażnij chłopaków pędzących muły załadowane workami pełnymi buraków. Dla niektórych ludzi te buraki to niewyobrażalny majątek, za który gotowi są zabić.

No dobra, strasznie dziś gubię wątki. O czym to ja... No tak. Generalnie mówię o tym, że po pierwsze, do karawan się nie strzela jak się jest samemu, lub tylko z kumplem. Po drugie zaś, do karawan można spróbować się dołączyć i w ten sposób bezpiecznie dotrzeć do miasta.

Widok strażników to znak, że jesteś już tylko o krok od miasta. Włodarze Detroit, a w zasadzie jeden z nich, niejaki Ted Schultz (jeszcze o nim usłyszysz, możesz być pewny) płacą swoim ludziom za przyglądanie się na traktach podróżnym. Goście zagadują ich podczas postoju w jakieś knajpie czy motelu, jednym słowem węszą.

Knajpy i gadki

Im będziesz bliżej miasta, tym pewniejsze, że zasięgniesz języka i sporo się dowiesz o zwyczajach, prawach, o tym kto jest w mieście ważny, komu nie wchodzić w drogę, gdzie udać się wpierw, gdzie najlepiej przenocować, z kim załatwiać interesy itd. Dużo ważnych informacji.

Z pewnością już na podmiejskim postoju usłyszysz o Schultzach, którzy rządzą miastem, o Lidze, którą żyje całe Detroit, o Kompanii 8 Mili, z którą warto pohandlować, o Mechstone i Greektown, o wysokości opłat i miejscach, które najlepiej omijać szerokim łukiem. Łeb ci pęknie.

Mały rynek

Tuż przed samym Detroit, po zachodniej stronie, znajduje się miejsce nazywane Małym Rynkiem. To rozległy wydeptany plac, który kiedyś był chyba parkiem. Gdzieniegdzie w ziemi tkwią jeszcze pnie drzew. Mały Rynek to miejsce pierwszego kontaktu mieszkańców miasta z przybyszami. Nikt nie zwraca uwagi na wyjeżdżających z

Przykładowe knajpy i noclegi przed Detroit:

Dom Neila

Przy południowej drodze, dwa dni od Detroit. Przybytek prowadzi niejaki Neil Żelazna Ręka. Gość mieszka w niewielkim, zrujnowanym przez czas miasteczku na trakcie (stara autostrada biegnie oczywiście przez środek ruin). Liczne tabliczki już kilometry wcześniej zapraszają do Domu Neila. To typowy dzisiejszy motelik - jest tu sklep od siedmiu boleści i nocleg, także w miarę jadalne żarcie. Można też kupić trochę paliwa, a woda ze studni jest za darmo. Oprócz Neila w domu mieszkają jeszcze trzy rodzinki i kilku ludzi do pomocy. Stacjonują tu często strażnicy, zatrzymują się oczywiście karawany i wędrowcy. Neil ma dwa samochody, którymi jeździ do Detroit po zapasy. W razie czego walczy Neil, jego trzej synowie i piątka spośród miejscowych.

Nocleg kosztuje 10 gambli, tyle samo posiłek. We wspólnej sali - piątak. Za garażowanie samochodu dodatkowy piątak. Samochodów ustawionych przed domem stale pilnuje dwóch ludzi. Aha, Neil ma drewnianą rękę, to taki hermetyczny żart.

Motel McDonalda

Trakt od południa, dzień drogi od Detroit. Motel jest prowadzony przez podejrzanego typka, Grega McDonalda. To głowa niewielkiej społeczności - małej osady, złożonej z kilku domów i starej stacji benzynowej. Motel ma wiele budynków, ale tylko jeden jest w miarę odremontowany. Mieści się w nim czternaście pokoi, w tym kilka jako tako urządzonych. W pokojach można znaleźć masę pamiątek po starych czasach, ale w większości to bezwartościowe śmieci - zdjęcia, zniszczone zabawki, maty i reprodukcje obrazów. McDonald ma samochód i trochę broni. Gość dogaduje się w imieniu miejscowych z gangami z Detroit oraz pertraktuje z wędrowcami, reszta farmerów tylko uprawia pola i hoduje bydło. Miejscowi robią też dosyć podły alkohol z ziemniaków. McDonalnd płaci Kompanii Ósmej Mili i Schultzom za opiekę, więc strażnicy i ludzie z ósemką na piersi zaglądają tutaj często. Jest tu też mały sklep, w którym można kupić sporo ciekawych śmieci (pospolitych w Detroit). Coś jeszcze? Hmm... McDonald prowadzi też mini dom rozpusty, wybór niewielki - jedna, niemłoda panna Sisi.

Nocleg kosztuje 7 gambli, ale w zimne dni w pokojach można zamarznąć. Żywność można kupić w sklepiku, po cenach z autostrady i przyrządzić samemu. Godzinka zabawy z Sisi kosztuje 8 gambli, a cała noc 15 gambli.

Hotel Schultza

Trakt od południa, dzień drogi od Detroit. Niewielki i schludny budynek, dobrze strzeżony i wyposażony w nie lada wygody - bieżącą wodę na każdym z trzech pięter i kanalizację. Dla mnie tak właśnie wygląda niebo. W środku jest czysto, ale ściany są gołe. Jedyny mebel to wypchany sianem siennik z twardym wałkiem pod głowę i kocem z szorstkiej wełny. W całym budynku pachnie wapnem i środkami dezynfekującymi.

Interes prowadzi Kain. Gość hoduje zmutowane psy, które w razie czego pogonią największych twardzieli. Pomaga mu trzech chłopaków i cztery dziewczyny. Ośmiu ludzi Schultza na straży budynku dysponuje bronią automatyczną i granatami.

Nocleg kosztuje, tylko się nie przestrasz, 50 gambli, czyli tyle co przeciętna spluwa. Rano dostaniesz fasolę z mięsem i grzanki. Tak naprawdę za tą cenę kupujesz bezpieczeństwo. No i zapamiętasz sobie Schultza jako faceta, który dba o porządek i komfort.

Dom Ósmej Mili

Trakt od zachodu, dzień drogi od Detroit. Sklep, nocleg, jedzenie, paliwo. Dom Ligi powstał obok uruchomionej jakiś czas temu kopalni Macalpine, czyli biedaszybów, z których wykopuje się węgiel. Przesiadują tu górnicy, strażnicy, na parkingu nieustannie stoją ciężarówki, przy których kręcą się kierowcy i robotnicy. Dużo tu też pieszych wędrowców. W Domu Ósmej Mili z reguły wszystkie pokoje są zarezerwowane dla członków organizacji i ich współpracowników, jednak możesz tu załatwić wszystkie inne potrzeby, a przede wszystkim dogadać się z szefem jakiejś karawany i wraz z nią ruszyć w dalszą drogę.

Obiad złożony z gotowanej kukurydzy i kaszy z gulaszem kosztuje tylko 4 gamble. Litr paliwa 8 gambli. W sklepie możesz kupić gotowe racje podróżne z suszonego i wędzonego mięsa oraz warzyw, jak również części zamienne do samochodu. Ciekawostką są usługi miejscowego kowala, który może podkuć konia za 40 gambli. To rozbój w biały dzień, ale gość jest monopolistą.

miasta, ale wjeżdżający są zaczepiani na każdym kroku i dosłownie zatrzymywani. Przez Mały Rynek nie da się przejechać z prędkością większą niż kilka kilometrów na godzinę. Ludzie pchają się pod maskę, pukają w szybę samochodu, dzieciaki biegną za autem i czepiają się zderzaka. Nie próbuj dodawać gazu. Pamiętasz gadkę o wieśniakach od popcornu? Miejscowi kupcy mają lepszą broń niż samopały, strzelają celniej i jest ich bardzo wielu.

Powiedziałem kupcy, więc chyba już łapiesz o co biega. Cała ta hałastra chce z tobą handlować. Ich największym życiowym marzeniem jest ubić z tobą interes, zanim wjedziesz dalej i dorwą cię hurtownicy. Handlarze z Małego Rynku sprzedają chyba każdy możliwy towar i skupują wszystko. Jeśli masz trzy wydrążone telewizory szczoteczek do zębów, zejdą na pniu w gorączce zakupów. Tyle tylko, że ceny nie zawsze są satysfakcjonujące. Na Małym Rynku zawsze stracisz około 20% wartości towaru. Jeśli sprzedajesz szczoteczki do zębów, to nawet dużo więcej. Z drugiej strony kto inny je kupi? Aha - miejscowi zawsze upychają po kieszeniach mnóstwo lekkich gambli (jak każdy zresztą). Mają lekarstwa, naboje, papierosy.

Gdy do miasta jedzie duża karawana, wieści się szybciej rozchodzą i co bardziej interesowni handlarze wyjeżdżają na spotkanie. Duże karawany (NJ, Appalachy) umówiły się, że nie będą handlować przed wjechaniem na rynek Detroit. Nie reagują na zaczepki kupców, gangerów, ladacznic.

Mały Rynek to także miejsce, gdzie możesz z miejsca załapać jakąś robotę. Oczywiście, jeśli nie jesteś wybredny - dorywczą (rozładowywanie, noszenie), jak i stałą (nabór do niebezpiecznych prac w kopalniach itd.).

Detroit

Właściwe Detroit poznasz po gruzach, bo miasto w dużej części to właśnie malownicze gruzowisko. Wielka składnica samochodów wszelakiej maści pośród tysiąca zniszczonych budowli. Kiedy wybuchła wojna i spadły bomby, fala uderzeniowa zmiotła wszystko, co stanęło na jej drodze. Runęły zarówno wspaniałe kościoły jak i małe kioski, zerwały się mosty, przewróciły pomniki, fontanny... Uderzenie najdotkliwiej dotknęło przedmieść miasta. Zanim dotrzesz do prawdziwego centrum miasta musisz przebić się przez przedmieścia, a to jedno z najbardziej niezwykłych cmentarzysk świata. O nim mówi się niewiele. Kiedy 5 września świat oszalał, a ludzie w panice rzucili się do ucieczki, tysiące samochodów utknęło w największym korku w historii Stanów. Przed miastem utworzył się gigantyczny zator, w którym utknęły uciekające z miasta rodziny. Kiedy spadły bomby, fala uderzeniowa porwała i rzuciła te kilka tysięcy samochodów w przedmieście. Wprasowała je w betonowe mosty, w budynki, wbiła we wszystko, co napotkała. Wiszą tam do dziś, w całym przedmieściu. Kilka tysięcy trumien. To było niemal trzydzieści lat temu, ale bryki wciąż tu leżą.

Miasto wita przyjezdnych koszmarnym widokiem.

Same przedmieścia to olbrzymia połać zrujnowanego miasta, zachwaszczone ruiny budynków, zwalone ściany, niezliczone odłamki szkła. Do centrum miasta prowadzi szeroka czteropasmówka, lecz wszędzie wokół rozciągają się zgliszcza. Świadectwo upadku ludzkości. Gdyby zejść z głównej drogi i zacząć wędrować uliczkami dawnych przedmieść Detroit, można tam znaleźć tylko śmierć.

W ruinach domów, pośród gruzowisk, gdzieś pod betonowymi płytami, pod

załamanymi dachami, przy rozbitych murach i ogrodzeniach leżą szkielety, zarośnięte chwastami, zasypane kurzem, ziemią, śmieciami. Ludzie, którzy odeszli lata temu, a których nie miał kto pochować. Śmierć czeka też na żywych, tych którzy myszkują po ruinach szukając skarbów przeszłości. Tam wciąż jest niebezpiecznie. Osiedla domków bogaczy, sklepy, wieżowce - każdego dnia przyciągają kolejnych ziomiarzy i każdego dnia pobierają opłatę za wydzierane im skarby. Nie ma tygodnia, by komuś nie podwinęła się noga i nie skończył życia tu, na obrzeżach Detroit, pośród chaszczy i gruzów. Najgłupsza ze śmierci...

Nie łaź po tych śmieciach. Chcesz do Detroit, do śródmieścia. Ruszaj czteropasmówką, potem zjedź na 94-tą międzystanową, znaki dokładnie cię nakierują. W końcu budynki zaczną być coraz wyższe. Duży ruch, prawda? Czteropasmówą wiecznie mkną bryki, czy to karawany, czy dzieciaki w szybkich wozach, tu, na 94-tej już zaczyna być tłoczno. Przyznaj, niezwykły widok, co? Jak będziesz miał szczęście, może trafisz na wypadek! Goście będą się wydzierali na siebie, a pozostali będą stali obok i szczali ze śmiechu. Świat umarł, wszystko się zmieniło, ale wciąż niektórzy jeżdżą jak nie przymierzając baby.

Przyciśnij gaz do dechy i ruszaj wprost do śródmieścia, bo przez te chatki słomki, czyli dawne przedmieście będziesz łazł kilka godzin. Detroit to duże miasto, przedmieścia to może być szok dla wielu wieśniaków. Ciągną się i ciągną. Jeśli nie miałbyś bryki, zgłoś się do „Welcome to Detroit", to taki duży hangar wymalowany na żółto, przy zjeździe z czterpasmówki na Central Av. Tam zawsze siedzi ktoś ze sprawną bryką i za kilka gambli podrzuci cię gdzie tylko sobie życzysz. Gości, co przyłażą do Detroit pieszo jest całkiem sporo. Na to, by podrzucił cię ktoś z karawan nie licz. Kupcy nie ufają przypadkowym przechodniom.

W końcu stojące po bokach budynki będą coraz bardziej kompletne. Pojawią się ściany, w niektórych drzwi. Taaa, świat po wojnie potrafi zaskoczyć, co? Domy ze ścianami... Ech!

W każdym bądź razie zaczną pojawiać się pierwsze lombardy, w których można wymienić towar na tutejszą walutę, czyli na talony paliwowe. Ostatnio talony poszły mocno w górę - po tym, jak Liga straciła swoją rafinerię, więc nie zdziw się jak dostaniesz kiepską cenę za swoje klamoty. Jeśli będziesz nadjeżdżał do centrum od południa powinieneś po prawej stronie zobaczyć knajpę, „Pub na wejście". Wbrew nazwie nie jest to lokal, w którym możesz zszamać tylko paluszki i piwko. Knajpę prowadzi gość o ksywie Bernard, Murzyn tak wielki, że nie mieści się do Cadillaca i musi jeździć furgonetką. Robi rewelacyjne placki po meksykańsku. Warto tam wpaść, zjeść coś na ciepło i przyzwyczaić się do miasta, pogadać z Bernardem, powiedzieć czego się szuka - a on pomoże. To miły facet.

Dobra rada: bierz repetę z tego meksykańskiego żarcia. To zawsze wzrusza tego wielkoluda.

U Bernarda nie ma pokojów do wynajęcia, ale zaraz obok, w takim małym płaskim budynku dawnej drukarni można za niewielką sumę przenocować. Właściciel sprzedał wszystkie maszyny, wyremontował budynek, zamienił w hotel i wykitował. Teraz hotelem dowodzi jego stara, kobitka pod czterdziestkę, ruda i zalotna babka, słowo daję, grzech nie zaznajomić.

A! Samochody. Chyba nie mówiłem jeszcze o samochodach. Tak to jest, jak chce się mówić o wszystkim. No więc samochodów w Detroit jest nadmiar. Mówi się, że jak wybuchła wojna i ludzie zamienili się w aniołków, maszy-

ny wciąż produkowały - wiesz, obie fabryki samochodów były w pełni zautomatyzowane. Co?! Jakie aniołki?!

Aniołków, czy aniołki, jeden pies. W każdym bądź razie maszyny stanęły dopiero po kilku tygodniach, czy miesiącach - dokładnie nie wiadomo. Wiadomo, że jak ludzie wyleźli z bunkrów, w Detroit samochodów było wprost od zaje... tego. Mimo, że roztrzaskujemy je tu nałogowo, sprzedajemy hurtowo, robimy z nich knajpy, ściany, mosty, dekoracje. Ich wciąż jest od gradobicia. No więc jak już będziesz łaził po Detroit, musisz się przyzwyczaić do tego, że kawałki wozów są tu wszędzie.

Z kolejnymi milami zagłębiania się w centrum miasta pojawią się nawet szyby. To znaczy, że jesteś na miejscu. Możesz odetchnąć. Trafiłeś do centrum. Duży ruch, prawda?

Detroit to nie jest dziura na jakimś zadupiu, lecz jedno z największych skupisk współczesnego świata i warto o tym pomyśleć, nim człowiek przyjedzie do miasta i dozna szoku. Tak, tu żyje kilka tysięcy ludzi, skupionych głównie w centrum, bo kto by chciał mieszkać gdzieś na obrzeżach miasta. Tam tylko wieje. I ciągnie od jezior, wiesz, chłodno, wilgotono i zmutowane komary.

Ha, ha, żartowałem z tymi zmutowanymi komarami.

Zaraz za takim dużym, mocno zdewastowanym billboardem OCP będziesz przechodził obok kilku budynków. Naprzeciwko nich, po lewej stoi budynek, ma wybite szyby, na parterze wiszą resztki szyldu, raczej nie do odczytania. Coś z pralnią. Widzisz? No to możesz się ukłonić. Na drugim piętrze siedzi Hector. Jedna z rur wystających z okna to jego lufa jego karabinu. Ochotnik w policji, fanatyk pracy, inwalida. Od czasu wypadku nie ma nic innego do roboty, tylko siedzi i się gapi na wszystkich co właźą i wyłażą z miasta. Jak będziesz chciał uciec z centrum, a on dostanie na CB sygnał od Szultza, że nie masz prawa wyjeżdżać, to nie wyjedziesz. Póki co nie przejmuj się, Hector rzadko strzela do tych co wjeżdżają do miasta.

No, już jesteśmy pod Wieżą Reagana. Szybko minęło, prawda?

Detroit to miasto. A niemalże każde miasto po wojnie to gruzy z kikutami budynków. Wszystko w promieniu 30 kilometrów na północ i zachód od Detroit River to ruiny z nielicznymi ocalałymi konstrukcjami. Przetrwały w większości jedno lub dwupiętrowe budowle, o ile nie zostały przysypane przez inne lub się nie spaliły.

Poza głównymi ulicami, trasami lub zamieszkałymi terenami miasta na jezdniach i chodnikach królują hałdy gruzu, wraków, szkła i ludzkich kości. Słupy telefoniczne i energetyczne sterczą gdzieniegdzie, celując w niebo jak palce trupów. Najmniej poszkodowane przez atomówki są tereny, ciągnące się od centrum na północ i północny zachód - Highland, Oak Park, Madison Heights, Southfield, Farmington Hills, Birmingham, Sylvan Lake. Po dupie dostała większość ośrodków przemysłowych miasta - Rochester Hills, Westland, Taylor, Saint Claire Shores. Tam znajdują się tylko gruzy i trudno wypatrzeć ocalały budynek, chyba że jakąś halę fabryczną. Tam też znajdują się tereny niebezpieczne - wycieki chemikaliów, jeziorka skażonej wody, grząska, żrąca gleba, która w słoneczne dni po opadach deszczu dusi trującymi oparami. Tam jest też wszystko - fabryki maszyn, robotów, samochodów, części, elektroniki, przetwórnie żywności, ubojnie. Nic, tylko szukać i grzebać!

Niebezpiecznymi miejscami pozostają oczywiście kratery po bombach i epicentra wybuchów. Te miejsca to wypalone, stopione dziury, jakby wyrwane z ziemi gigantyczną łyżeczką do ciasta... Na zachód od Detroit takim miejscem jest Ann Arbor, a tuż przy wschodniej stronie Sterling Heights - Mt. Clemens. Nie rośnie tam nic, promieniowanie jest wysokie, a na nielicznych ścianach można dojrzeć cienie ludzi, których wybuch uwiecznił gigantycznym fleszem. O wycieczkach na Grosse Ile zapomnij. Wyspa praktycznie przestała istnieć, nie licząc kilku wystających nad wodę stopionych skał.

Częstym widokiem w mieście są wiadukty i wielopoziomowe węzły drogowe. W nich splatają się drogi międzystanowe i stanowe, także koło nich tkwią hałdy porzuconych pojazdów, które spadły od podmuchu, albo zostały ograbione i zrzucone w celu oczyszczenia drogi. Tego są całe piętra, a tam, gdzie w wiaduktach zieją wyrwy, załatano je karkołomnymi konstrukcjami z gruzu i samochodowych wraków.

STREFY DETROIT

Dexter Technik

Dexter Wasilij Wasilijewicz przetarł cuchnącą, zakurzoną ściereczką pozbawione soczewek okulary. Uśmiechnął się.

Pewnych nawyków nie pozbędziemy się nigdy. - pomyślał, wciskając grube rogowe oprawki z powrotem na nos. Swobodnym pstryknięciem wrzucił sobie w gardło małą, czarną pigułkę. Przed oczami, jak żywe, stanęły mu dziecięce zabawy, łykanie podrzuconych wysoko w górę M&M'sów. Dexter westchnął, wetknął ściereczkę do tylnej kieszeni podartych ogrodniczek i marszcząc nos pochylił się nad rdzewiejącym z lekka już dieslem.

- Pojedziesz.. - mruknął. - Udowodnię ci cholero, że pojedziesz.

Oparł dłonie na silniku i wpatrzony w nieistniejący punkt horyzontu odpłynął, odwrócił się do tańczących swobodnie, choć nieustępliwie wspomnień. Wrócił do wizji. Do zakładu mechanicznego w jednej z lepszych dzielnic Detroit, do krzywo przybitej tabliczki „New Baker Street", do dziadka schowanego pod maską pół ciężarowego Forda, do ojca na niskim wózku, wysuwającego się spod wyklepywanej właśnie, podwieszonej na grubych łańcuchach karoserii. Przypomniał sobie zapach pączków z piekarni naprzeciwko, dzieciaki krzyczące głośno, skaczące wokół odkręconego hydrantu.

A później... Później przypomniał sobie ciszę, śmiertelną ciszę, tak przejmującą, że aż bolesną. Otwarł oczy i patrząc na warczący miarowo silnik, uśmiechnął się z niejakim zaskoczeniem, uświadamiając sobie po raz niewiadomo który, że nigdy nie widział ani dziadka, ani zakładu przy New Baker Street.

Nie musiał widzieć. Doskonale zdawał sobie sprawę z ukrytych w Tornado możliwości, a to już wystarczyło do wygodnego życia w tym „dowcipie Dantego", ofiarowanym im przez Boga.

Zdjął z futryn butwiejące już płyty i przeciągając się głęboko, stanął na wychodzącym na patio balkonie.

Gdzieś daleko dzieciaki krzyczały, skacząc przy odkręconym hydrancie. W hydrancie co prawda nie było już wody, ale dla nich akurat nie miało to żadnego znaczenia.

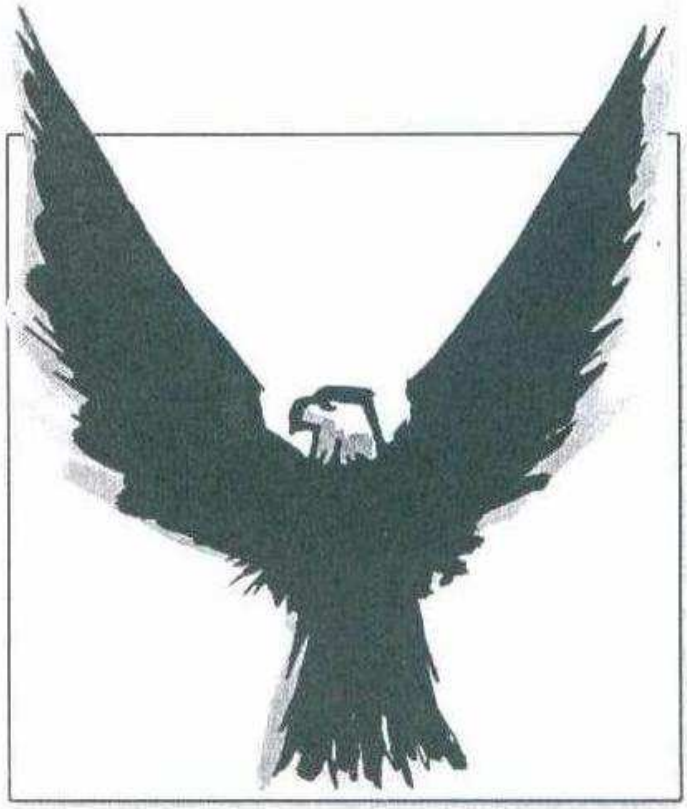
Bo pewnych nawyków nie pozbędziemy się nigdy. - pomyślał Dexter, wdychając nieistniejący zapach nieistniejących pączków.

Vys

Gerhard Smith, obrońca demokracji

Facet przybył wprost z Nowego Jorku z zamiarem szerzenia demokracji i równości rasowej. Był nieźle walnięty, więc gdziekolwiek przemawiał słuchano go z uwagą i powtarzano jego słowa podczas balang i innych spotkań towarzyskich. Gerhard opowiadał, że wszyscy ludzie powinni być równi, że gangi powinny się zjednoczyć i uściskać jak bracia. Nie powiem, Judi z Camino i Paul Robert od Schultzów ściskali się nawet. „We shall overcome!" krzyczał Gerhard na wiecach. Ludzie kiwali głowami. Do czasu, aż facet przestał gadać i postanowił wcielać swoje idee w życie. Na początek położył się przed wejściem do Zarządu Ligi z pistoletem automatycznym i powiedział, że dotąd będzie je blokował, dopóty połowa miejsc nie zostanie obsadzona przez Murzynów.

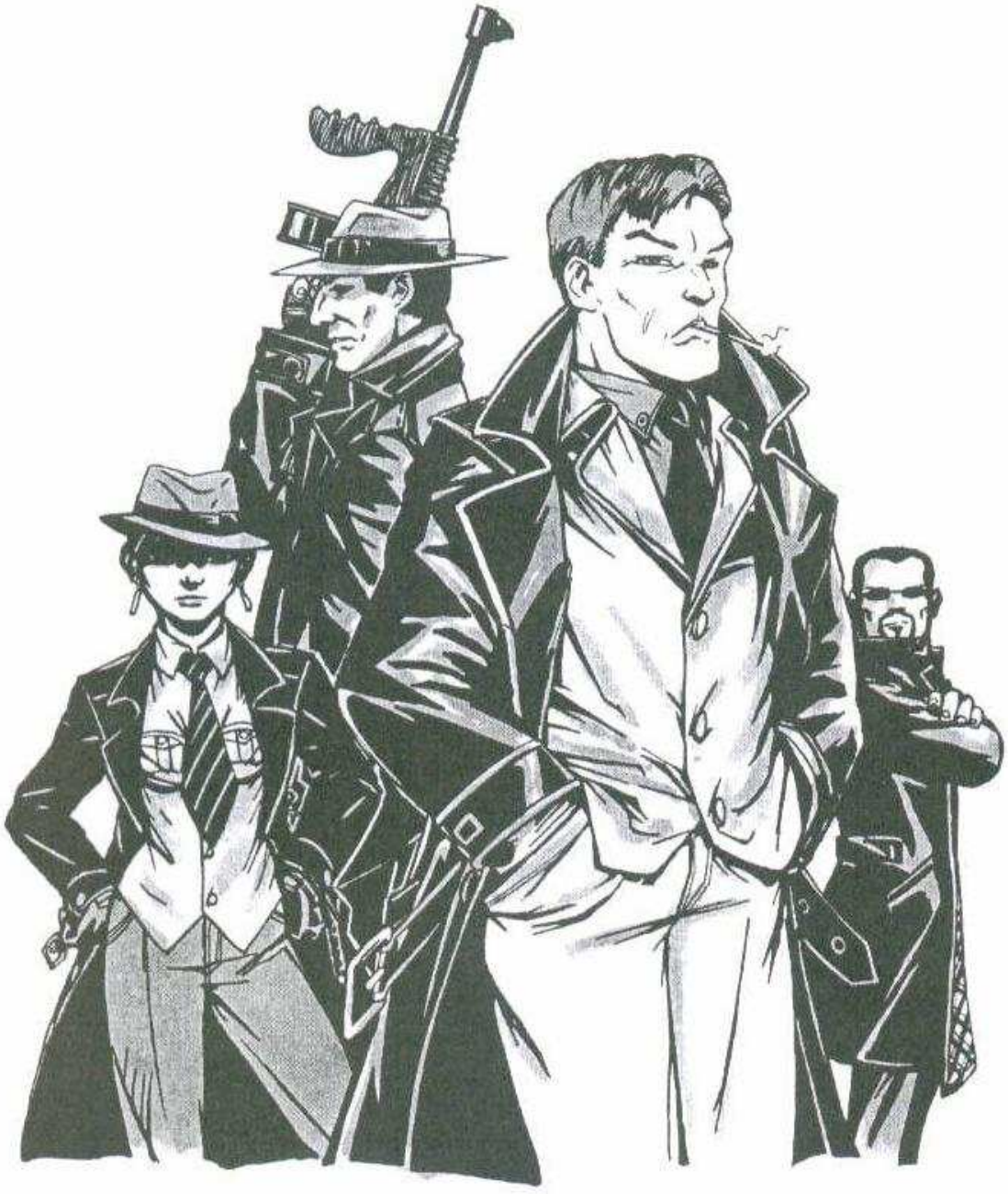
Obeszli się z nim łagodnie, w końcu ładnie przemawiał. Wywieźli go do strefy Camino Real i wszelki słuch o facecie zaginął.

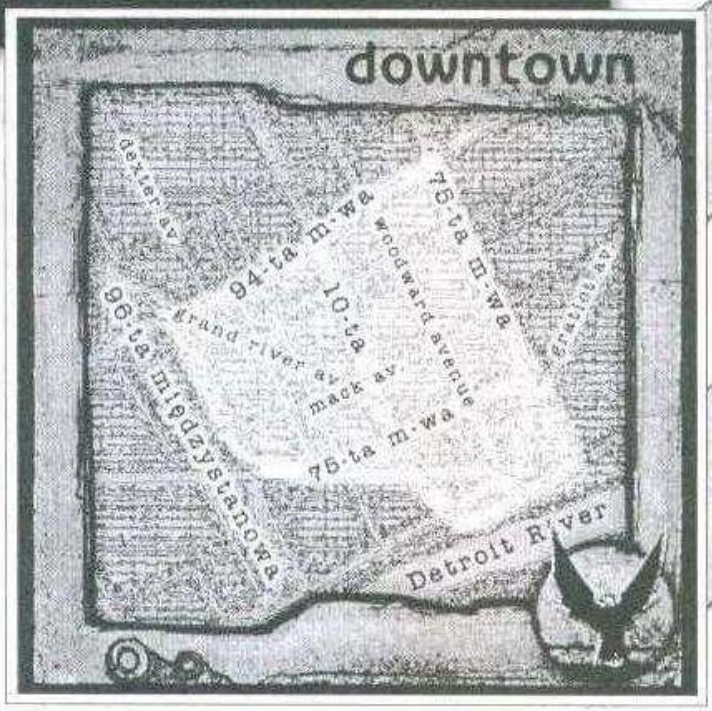


SCHULTZOWIE

- Pan Schultz nie jest zadowolony z waszej obecności na tym terenie. Z niesmakiem wypowiedział się o waszych wyczynach, szczególnie nie przypadła mu do gustu awantura w piekarni i pobicie jego ulubionego piekarza. Upoważnił mnie do wydalenia was z Downtown...

- Daj spokój, Harry, to bezcelowe. Popatrz na te barbarzyńskie mordy. Mój kumpel się przejęzyczył. Chciał powiedzieć: „spieprzajcie stąd, dzikusy".





Piętnaście lat temu na scenie Detroit pojawił się Ted Schultz - niespotykana bystrość umysłu, umiejętność wybiegania wyobraźnią o wiele dalej niż inni, nieograniczona ambicja, żelazny charakter, bezlitosne zasady rządzenia, brak sumienia, charyzma... Facet szybko stał się numerem jeden w mieście. Pomniejsze grupy gangów zwyczajnie wyrżnął, a najgłośniejszych, pojedynczych krzykaczy ubrał w betonowe buty i wysłał na spływ do rzeki. Potem skupił wokół siebie ważnych i szanowanych ludzi i organizacje - nie dając im zresztą zbyt dużego wyboru - i zaczął rządzić.

Oparli mu się jedynie żołnierze z Sand Runners, szaleni i nieobliczalni Huroni, zorganizowani przestępcy z przedwojenną tradycją Camino Real, oraz Kompania 8 Mili, która była z powyższymi mocno związana. Nie udało mu się także przejąć na własność żadnej z dwóch Rafinerii.

Część jego ludzi nosi dziś gwiazdy „Policja Miasta Detroit", część to oddziały straży pożarnej. Schultz ma najważniejszy głos w Lidze i Rafinerii. Rządzi Detroit już 15 lat.

Schultz to eleganckie ubrania i samochody. Klasa i powaga. Surowość i odpowiedzialność. To on zorganizował Ligę i ustanowił nowe prawo Detroit i Radę.

Nie próbuj mu się stawiać. Jest poza twoim zasięgiem.

Historia

Oficjalnie gang powstał w czerwcu 2036. Ted dogadał się z pozostałościami policji: T. R. Douglasem, Mc Vincem i pozostałą grupką zdeterminowanych i zawziętych sędziów, a następnie wraz z nimi rozpieprzył w drobny mak cztery konkurencyjne gangi: Industries, Lords of Detroit, Secunda Vida oraz the Busti. Można się dziwić, dlaczego gliny zgodziły się współpracować z bandziorem, jakim wtedy był Ted Schultz. Jakoś zdołał ich do siebie przekonać. Gdy dziś idzie się przez Downtown widać, że gliniarze się nie pomylili i postawili na właściwego konia. Schultz to skurwiel, ale porządek umiał zaprowadzić. Gliniarze nie mogą narzekać. Nikt nie posprzątał by tu lepiej niż on.

Pozostałości z gangu Bustów wciąż działają w branży i pracują w różnych grupach w ramach Ligi, a ci, którzy przeżyli spośród Meksykańców z Secunda Vita zasilili umacniający się w mieście Camino Real. Stąd wśród kolorowych taka nienawiść do Schultzów. Mają prywatne porachunki z dawnych czasów. Dwa pozostałe gangi zostały wyrżnięte do nogi, nie przeżył nikt z In-

Gangi rozbite przez Schultza w czerwcu 2036

Industries - okupowali pozostałości po zakładach przemysłowych na obrzeżach Detroit.
Lords of Detroit - grupa debili, której zabawą było rozwalanie wszelkich prób odbudowania władzy w mieście. To była silna, duża banda popieprzonych anarchistów.
Secunda Vida - silna grupa Meksykańców, którzy zlezli się do miasta w ostatnich latach.
The Busti - wesoła i duża grupa ekip rajdowych, dla której pracowali najlepsi mechanicy w mieście.

dustries, ani Lords of Detroit, choć podobno ciał trójki szefów Industries nikt nigdy nie widział. I wiesz co? Schultz to dokładny gość. Nie wierzę, by zdołali mu się wymknąć.

Do pamiętnego czerwca 2036 Schultz przygotowywał się długo. Kiedy w końcu wszystko się zaczęło, on działał jak w zegarku. W ciągu jednego dnia wyrosło wokół niego kilkanaście osób, z których każda dokładnie wiedziała co ma robić. Wyrżnięto sporo ponad setkę osób, około trzystu ludzi uciekło i nigdy nie wróciło w te okolice. Schultz w ciągu tygodnia oczyścił Downtown. Nie pytał: „Czy jesteś z nami, czy przeciw nam.", nie puścił ankiety po okolicy: „Kto zgadza się bym był szefem dzielnicy?". Ten gość nie miał i wciąż nie ma zwyczaju pytać o zdanie. Od lat uważnie obserwował mieszkańców Downtown. Znał ich doskonale. W czerwcu miał już gotową listę ludzi, którzy mają prawo mieszkać w jego dzielnicy. Na miasto ruszyli wynajęci ludzie, z małej przybyłej tu z Hegemoni grupy. To byli Asasyni, kilkunastu wypranych z uczuć morderców. Chodzili od ruiny do ruiny i sprzątali mętów, których nie było na liście Schultza. Kiedy ktoś stawiał zbyt silny opór i ładował z broni maszynowej, czy z jakiś zdobycznych wyrzutni musiał pokonać Asasynów wspieranych przez policję Detroit i kolejne oddziały Schultza. Po akcji w dzielnicy pozostało 172 osób. Dokładnie tyle ile było na liście Schultza.

Zapanował spokój i cisza. Tak powstali Schultzowie. Są porządni, zdyscyplinowani, posłuszni szefowi. Od czasów czystki minęło wiele lat. W dzielnicy zamieszkali ludzie, którym odpowiada porządek i bezwzględne, surowe rządy Schultza. Żyją tu ci, którzy ponad wolność i zamiłowanie do zabawy cenią spokój i bezpieczeństwo. Dopóki żyją jak trybki w zegarku Teda, dopóty nic im nie grozi.

Gang Schultza

To, że Schultz lubi porządek i ma klasę wiadomo od lat. Widać to w każdym jego ruchu; spokojnym i bezwzględnym. W tym, jak rozprawił się z wrogami, w tym, jak oczyścił dzielnicę i w tym, jak podkupił gliniarzy z całego miasta. Widać to także po jego ludziach. Schultz nie przyjmuje do pracy mętów. Ci, którzy pracują dla niego są ponad zwykłymi gangami, ponad całym chaosem Detroit i Stanów. Opanowani, spokojni, bez emocji. Chodzą w eleganckich - jak na nasze czasy - ubraniach. Noszą garnitury, koszule, płaszcze, krawaty, kapelusze. Wszystko w kolorze czarnym. Zabij mnie, jeśli wiem, skąd biorą na to materiał. Patrzysz na takiego i wydaje ci się, że cofnąłeś się w czasie o jakieś sto lat. To właśnie jest elegancja. Buty, z wysoką cholewą, na nich spodnie, koszula z krawatem, na to kamizelka z guzikami, marynarka, płaszcz i kapelusz borsalino. Trzeba być eleganckim, bo tego wymaga szef.

Najważniejsze postacie rodziny jeżdżą niemieckimi brykami, Mercedesami, BMW, Audi. Auta są tak wypolerowane, że oczy bolą. Wyglądają jakby wyjechały właśnie z fabryki. Mechanicy gangu zawsze potrafią doprowadzić znaleziony wóz do stanu perfekcyjnego. To obsesja Schultzów. Jak zobaczysz kolumnę trzech czarnych S-klasse szczęka ci opadnie. Inżynierowie z Daimlera Chryslera w Stuttgarcie rozpłakaliby się ze szczęścia na ten widok.

Rodzina

Głową rodu jest oczywiście Ted Schultz. Jego prawą ręką jeszcze do niedawna był jego najstarszy syn, Robert, dziś król na wygnaniu. Niestety, nigdy nie stał się taki jak jego ojciec, choć trudno odmówić mu starań. Odebrał najlep-

sze wykształcenie, miał najlepszą możliwą opiekę i wsparcie Rodziny, a gdy dorósł, ojciec wprowadził go w interesy.

Robert nie miał ani szczęścia ani talentu. Gdziekolwiek się pojawił, coś szło nie tak, a on nie potrafił nad tym zapanować. To nie był zimny, niewzruszony, zawsze opanowany Ted Schultz. To był tylko Robert, marna kopia ojca rodziny. Zła fama rozchodziła się szybko.

Transporty, którymi kierował Robert padały łupem bandytów. Negocjacje, w których brał udział kończyły się fiaskiem. Im bardziej się starał, tym bardziej wszystko się pieprzyło. W końcu ważni kontrahenci zaczęli okazywać brak szacunku dla młodego Schultza. Woleli rozmawiać z ojcem, nie z synem. Dla Teda to był cios. Przeżył to bardzo mocno. Nawet ten zimny drań ma uczucia. Starał się je ukryć, ale ci, którzy byli blisko niego, wiedzieli prawdę. Ted cierpiał.

Robert zniknął. Nie wiadomo gdzie jest. Wyszedł z domu cztery lata temu i zostawił tylko kartkę, by go nie szukać. Zapadł się pod ziemię. Czasem do Schultza dochodzą wieści, że ktoś widział Roberta na ulicy. Ma się ponoć dobrze. Gdzie żyje, co robi - nikt w Rodzinie nie wie.

Tymczasem na prawą rękę Schultza wyrosła jego starsza, przybrana córka. Przygarnął ją wiele lat temu, po błaganiach żony. Dziś Veronica ma 21 lat. To urocze, piegowate i czarnowłose stwo-

rzonko jest całą radością taty. To znakomity materiał na przyszłego szefa gangu, a być może i Detroit. Ostatnio Veronica przejęła część obowiązków i spisuje się świetnie. Poznasz ją po wielkim miotku S500, nogach do nieba, czarnych skórach i długich do pół uda włosów. Kawał sztuki. Kawał twardej sztuki.

A jaki jest Schultz? Głowa gangu ma wygląd dobrotliwego wujka - szczera, miła twarz, siwe, ułożone równo włosy, czarny garnitur od Armaniego. Niestety, pozory lubią mylić. Schultz to psy-

Audiencja u Schultza

W końcu, kiedy trafisz na szczyt, trzeba będzie się spotkać z samym Schultzem. Nie obędzie się bez kilku wcześniejszych spotkań z jego pełnomocnikami. Przekażą szefowi co i jak i jeśli Schultz będzie się chciał spotkać, przyjedziesz do Hotelu Ambassador. Na parterze zawodowcy dokładnie cię sprawdzą i zabiorą wszelką broń. W obstawie dwóch goryli pojedziesz windą na piętro, gdzie poczekasz w apartamencie utworzonym na hotelowym korytarzu. Pewnie nie będziesz tu czekać sam. Kręcą się tu znane osobistości organizacji Schultza albo interesanci. Pod drzwiami stoją goryle z bronią, szybcy i niezawodni, nie nabiorą się na żadne sztuczki. Gdy cię zawołają, wchodzisz - w środku też ochrona. Schultz albo siedzi za ogromnym, mahoniowym biurkiem, albo wygląda przez wielkie okna i taras na zniszczone Detroit, albo czyta jakieś papiery, pali cygaro lub karmi ryby. Na ścianach wiszą trofea Schultza (to, co sam upolował). A więc trafiłeś na sam szczyt, to tutaj rządzi się Detroit, jednym z ostatnich wielkich miast USA.

chopata, a jego choroba wraz z upływającymi latami się pogłębia. Dawniej był tylko bezwzględny. Potem zaczął być okrutny. Szef tak potężnego gangu musi być okrutny, więc nikt nie zwracał na to większej uwagi. Schultz był bezlitosny i to było oczywiste. Dziś Schultz jest milczącym, wyprutym z emocji wrakiem człowieka. Wydaje się, iż przestaje do niego docierać, że w USA była wojna. Codziennie je pączki, spaceruje po ulicach, żąda od swych ludzi gazet, filmów z wypożyczalni i dziesiątek innych rzeczy.

Facetowi odbija. Będą z tego trupy.

Miasto Schultzów

Schultzowie sprawują pełną kontrolę nad właściwym centrum miasta, czyli Downtown. To kraina wieżowców i biurowców, obciętych w pół lub wybebeszonych nuklearnym podmuchem znad rzeki. Największe z wieżowców to Wieża Reagana, Cobo Center i Hart Plaza.

Jej granice wyznacza kwadrat z trzech arterii - M96 i dolotówki do Ambassador Bridge na zachodzie, M94 na północy i M375 na wschodzie. Ulice tu są czyste i w miarę oświetlone, zaś obszar patroluje policja. W Downtown żyje gros mieszkańców miasta, zajmują się świadczeniem usług, hodowlą na poletkach wciśniętych między budynki lub przeszukiwaniem gruzowisk. Na północy jest Strefa dla karawaniarzy, targowców i kupców na terenie dawnego Comerica Park Tiger Stadium. Tu życie wygląda prawie normalnie - przypomina powojenny Berlin, Wrocław lub

Schultzowie

Na co dzień Schultzami nazywa się wszystkich mieszkańców Strefy Schulzów, czyli dzielnic pod bezpośrednią władzą Schulza i jego bandy w czarnych garniturach). W szczególności zaś to nazwa ludzi należących do organizacji Schultza - jego pełnomocników, żołnierzy, Kwestarzy, ludzi od czarnej roboty itp.

Ludzie Schultza mają przy sobie z reguły jakąś broń krótką (co kto ma - we własnym zakresie). Dopiero w przypadku większych akcji lub specjalnych misji Schultz otwiera arsenał. Niejednemu wylazły by gały, patrząc na to, co uzbierał przez te piętnaście lat: Stingery, RKM-y, granatniki, miny. Sporo sprzętu, o jakim gangi mogą tylko pomarzyć. Jednak każda z tych broni to oczko w głowie Schultza i lepiej nie kombinować z „gubieniem" takiej podczas akcji.

Podobnie jak każdy duży gang, Schultzowie składają się z wielu mniejszych, rządzonych przez swoich przywódców i szefów. Oto kilka z nich dla przykładu:

Mahoney i jego ludzie. Mahoney jest najbardziej krwawym spośród „małych szefów" Schultzów. Jego grupka to weterani, ci, którzy przeżyli bojowe wypady do dzielnic innych gangów. Walczą na śmierć i życie, a nie, żeby komuś dołożyć. Gdy się tylko da, gdy zaskoczą swój cel, unikają strzelaniny, posługując się nożami, tasakami, maczugami i siekierami. Kochają to.

Anton i jego ludzie. Jeden z najbardziej zaufanych ludzi Schultza, spokrewniony z nim zresztą. W dużej mierze odpowiada za ochronę szefa, a także Hotelu Ambassador (głównej siedziby szefostwa), choć także nie raz wykonuje wyjątkowo trudne i delikatne zadania na mieście. Może rozkazywać większości ludzi Schultza, jednak oprócz tego skupia wokół siebie najbardziej doświadczonych i sprawdzonych ochroniarzy i snajperów.

Dentysta i jego ludzie. Dentysta umiejętnie załatwia interesy, nie wszczyna niepotrzebnych burd, a w razie czego jest zdecydowany i wie, jakie decyzje należy podjąć bez pytania Schultza. Cieszy się dużym zaufaniem głowy Detroit. Jego ludzie to lojalni i twardzi goście, obyci w środowisku, a także doświadczeni w cichym usuwaniu przeciwników.

Czerwoni, czyli Stereo i jego ludzie. Kilka szybkich bryk z zamontowaną bronią, w każdej dobry kierowca, a obok strzelec. Znają miasto na wylot. Jeżdżą czarnymi wozami, ale nie ubierają się na czarno (ani też na czerwono!). Do tego kilku włamywaczy, kilku wojowników, czyli bez jakiejś skrajnej specjalizacji - ot, są samowystarczalni. A Stereo jest młody i ambitny.

Pająki. Grupa młodocianych szumowin, którzy jak nikt znają miasto, a nawet kanały. Dziś są pod opieką Schultza i okazują się niezwykle przydatni, kiedyś, gdy nabiorą większego doświadczenia, wielu z nich zapewne zasili Gildię Archeologów.

Bagdad. Ludzie są dobrze ubrani, odżywieni i czyści. Zasługa administracji i aprowizacji Schultzów. Jeśli oddychasz dla Schultza, będzie ci się dobrze żyło.

W Downtown można znaleźć w sumie wszystko - wystarczy się dobrze rozejrzeć. Żyją tu przedstawiciele dziesiątek zawodów, setki osób, specjalistów z każdej z dziedzin. To też raj dla wszelkiej maści monterów i speców od budowlanki, bo Schultz życzy sobie, by miasto wyglądało porządnie. Mają tu stałe zlecenie. Może ojciec Rodziny nie ma tak narąbane we łbie jak przeciętny mieszkaniec Nowego Jorku, ale powolutku robi swoje. Facet lubi otaczać się harmonią i porządkiem. Nie dopuści do sytuacji, by jakiś budynek zwalił się na auto, w którym będzie jechała jego córka. Nie dopuści, by przejeżdżający samochód z jego żoną został otoczony i zaatakowany przez anarchistów. Nie pozwoli, by zaczepiali go biedni, brudni, śmierdzący ludzie.

Schultz tworzy swój własny świat. Czysty i surowy. Jedenaście lat temu kazał się zająć wszelkimi ruinami w Downtown. Jego ludzie pozabijali i zamurowali wszelkie puste budynki i kamienice - zajęło to kupę czasu i energii, ale teraz jest porządek. Schultz wykopał z Downtown wszystkie szczu-

Specjalne grupy Schultza:

Ponadto w organizacji Schultzów istnieje kilka grup wyspecjalizowanych, które nie powstały naturalnie, jak gangi „małych szefów" przez koligacje rodzinne albo wspólne dorastanie na ulicy, ale z naboru. Dostają mundury i swoją robotę do wykonania. Schultz przy tym, jak nikt inny, dba o w miarę jednolite mundury swoich reprezentacyjnych grup. Czarny to kolor „mundurowy" organizacji Schultzów, więc ludzie, którzy nie są ich żołnierzami, nie noszą mundurów.

Policja. Policja miasta Detroit, w odróżnieniu od zwykłych żołnierzy Shultzów, stanowi pozornie neutralną siłę. Pilnuje porządku w Downtown, i tylko czasem wysyłana jest w interesach gangu gdzieś dalej. Ci goście rzadko strzelają, częściej biją - a są w tym naprawdę dobrzy. 30 gambli na dzień. Może się zaciągniesz? Mundury oczywiście czarne.

Strażnicy. Twardziele z bronią, chronią ważne miejsca Schultzów - fabryki, kopalnie, hotele, strzeżone przejścia, mosty, i oczywiście - całe dzielnice. Ubrani na czarno, żeby nie było wątpliwości, do kogo należy dana nieruchomość. Chyba że spotkasz ich daleko poza Detroit, wtedy już bywa różnie.

Jeśli masz spluwę, wyciągasz 25 gambli na dzień, a jeśli masz tylko coś do walenia po mordzie - 15 gambli.

Kwestarze. Czyli poborcy podatkowi. Jako, że dziś nie ma już urzędu skarbowego, trzeba inaczej odebrać od ludzi zapłatę za wszelkie dobra, jakie otrzymują od miasta (spokój, ochrona). Ci goście co miesiąc chodzą po prostu od drzwi do drzwi i zbierają kasę. Rozmawiają sobie przy tym z ludźmi, biorą należność, zaglądają tu i tam, szukając ewentualnych machlojek - podobnie jak dawniej robiły mafie w swoich dzielnicach. Zresztą, metody na opornych też są podobne.

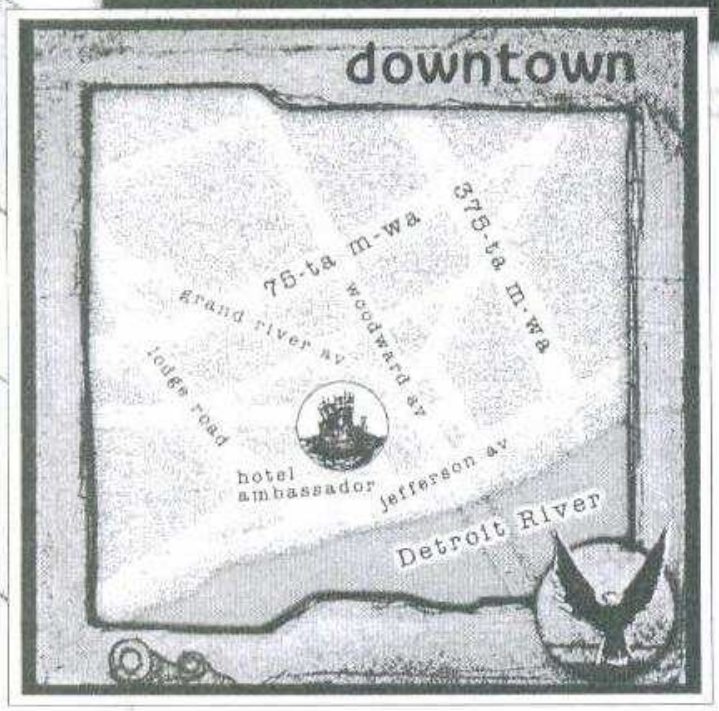
Ubrani w czarne garnitury, jeżdżą czarnymi wozami, z obstawą jednego czy dwóch kizlerów. Należność w różnego rodzaju gamblach biorą w bagażnik i wio, aż do zapełnienia wozu. Czasem, gdy ktoś wytarguje tydzień czy miesiąc opóźnienia w płatności, może sam przywieźć podatek do siedziby Schultzów.

Tu nie wystarczy dobrze lać po ryju. Trzeba być skutecznym. Ludzie mają sobie żyć w spokoju, robić co chcą i płacić. Przecież nie chcemy wprowadzać terroru. Jeśli potrafisz, wyciągniesz 35 gambli dziennie. Ale niełatwo się wkręcić.

Asasyni. Jeśli ktoś ostro nawywija Schultzom, zwieje z miasta i myśli, że mu się upiekło, to się myli. Specjalnie dla takich frajerów (to istna zaraza!) Schultz wykupił pewien gang Asasynów, kreujący się dawniej na superzabójców. Faktycznie, są niezawodni. A u Schultza wszystko staje się zawsze jeszcze lepsze. Pracują dla niego, muszą więc być podwójnie niezawodni. Jeśli kolo umknie daleko, Schultz pośle za nimi jednego czy dwóch Asasynów, a ci, choćby po roku, wrócą z tym kolesiem lub jego głową. Chodzi o prestiż i zasady.

Odszczurzacze. Wyspecjalizowana grupa do walki ze szczurami. Ich plagi kręcą się zawsze w pobliżu większych zbiorów ziarna i żywności, a tego najwięcej jest w Downtown. Ludzie ich wielbią, bo ci co chwila ratują ich od głodu i nędzy. Schultz wynajmuje ich czasem także innym gangom.

Robota paskudna, i wbrew pozorom niebezpieczna. Wyciągasz 12 gambli na dzień pracy (a ta niekoniecznie jest co dzień). Co prawda, sprzęt dostajesz - po poprzedniku, który oddał życie za sprawę lub rzucił tym w cholerę.



ry i męty. Powoli i konsekwentnie robi z Detroit miasto. Nie będzie odbudowywał wieżowców, nie stawia murów, nie cuduje jak debile z Nowego Jorku.

Po prostu sprząta. A w zasadzie sprzątają jego ludzie.

Tereny Schultzów

Hotel Ambassador

Najważniejszym budynkiem Downtown jest Hotel Ambassador. To główna kwatera Schultzów, mieści się przy Washington Avenue. Hotel jest co prawda obcięty w połowie, ma tylko trzydzieści zachowanych w pełni pięter, jest jednak mimo wszystko doskonałym miejscem dowodzenia. W pobliżu wejścia stoi zawsze kilka odpicowanych bryk, choć większość parkuje w podziemnym garażu.

Wokół hotelu w promieniu 30 metrów ciągną się zasieki, szwendają się strażnicy z długą bronią, zaś wysoko, na ostatnich zniszczonych piętrach są stanowiska dla snajperów, a często siedzi tam choćby jeden wypatrywacz z lornetką.

Wewnątrz hotelu, podobnie jak w jego pobliżu, panuje nienaturalny porządek - klimatyzacja, czyste pokoje, smaczna kuchnia, kryształowe okna. Jedyne, co burzy ten niemal przedwojenny obraz to wiszące na ścianach korytarzy trofea Schultzów - głowy maszyn, zmumifikowane łby bestii i mutantów.

Stąd Schultzowie kierują interesami swojej organizacji, tu mieszkają najważniejsi jej członkowie (z rodzinami - o ile mają).

W hotelu żyje (mieszka lub pracuje) około 300 ludzi. Parter i podziemia to domena pracowników, dbających o to, żeby Ambassador nie zawalił się Schultzom na łeb, żeby było czysto i dało się mieszkać jak przed wojną. Są tu mieszkania dla owych technicznych, magazyny, kuchnie itd. Niższe kilkanaście pięter to mieszkania, magazyny i przeróżne miejsca pracy znaczących członków organizacji, a także hotele dla bogatych i znaczących gości Detroit. Ostatnie czynne piętra to odpicowany na

Strefa Schultzów

W strefie Schultzów żyje około pięciu tysięcy ludzi, zaś do samej organizacji Schultza (pełnomocnicy, policja, żołnierze, strażnicy, Kwestarze) można zaliczyć jakieś sześć setek ludzi. Żeby określić siłę bojową Schultzów, dodać trzeba do tego sprzymierzone, pomniejsze gangi.

Z pięciu tysięcy mieszkańców strefy, ponad połowa mieszka w Downtown. Tu życie wygląda prawie normalnie - przypomina powojenny Berlin, lub Bagdad. Ludzie są dobrze ubrani, odżywieni i czyści. To zasługa porządku, wprowadzonego przez Schultzów.

Mimo, że Schultzowie zapewniają ochronę każdemu najmniejszemu skrawkowi w całej swojej strefie, to na jej obrzeżach strażników jest niewielu, i pomoc w razie czego nadchodzi z opóźnieniem. Dlatego w odległych od centrum miejscach ludzie siedzą pod bronią, albo nawet wyznaczają spośród siebie własnych strażników.

Schron pod hotelem Ambassador

Podziemny parking hotelu łączy się z głównym wejściem do podziemnego schronu. O ile do hotelu wpuszcza się interesantów z zewnątrz, o tyle do schronu mało kto może wejść. Schron był obliczony na cztery tysiące osób. Podobno ma trzy poziomy po 800 metrów kwadratowych każdy (nie licząc hal z zapasami), masę komputerów, sprawne ujęcie i stację uzdatniania wody (połączona z głębokimi podziemnymi strumieniami wodnymi) oraz niewielki reaktor atomowy, który może w razie czego zapewnić energię i wodę w centrum. W dodatku jest tam masa przedwojennego sprzętu - wyposażenie, lekarstwa, pojazdy, paliwo, części zamienne. No i oczywiście spluwy - kupa rozmaitego rodzaju gnatów. Nie wiem czy ta plotka o pancerzach wspomaganych jest prawdziwa, ale nie zdziwiłbym się, gdyby zaczęli w nich paradować całymi grupami. Oni mają tam wszystko, łącznie chyba z helikopterami.

W schronie mieszczą się bogato wyposażone laboratoria, produkujące narkotyki oraz lekarstwa. Plotka głosi, że Ted Schulz zaczął współpracować z miejskimi lekarzami w celu opracowania skutecznych leków na trapiące nas dziś choroby. Jeżeli mu się to uda, to zostanie prezydentem tego miasta.

Drugie wejście do schronu leży na placu przy północnym końcu Washington Boulevard i jest gigantyczną rampą, prowadzącą w dół do wielkiego tunelu przejściowego, kończącego się masywną grodzią zewnętrzną. Tędy mogą wjeżdżać wszelkie pojazdy, włącznie z wielkimi ciągnikami siodłowymi, czołgami, oraz lawetami na helikoptery. Cholera wie, czy Schultzowie mają jakieś helikoptery, ale nie byłbym tym zdziwiony.

Trzecie wejście jest mniejsze i znajduje się podobno gdzieś w kanałach pod miastem.

Nikt poza Schultzami nie zna dokładnego rozplanowania kompleksu, ale na pierwszym poziomie trzymano sprzęt, zapasy, laboratoria i szpital, na kolejnym mieszkali ludzie, zaś ostatni to poziom inżynieryjny, gdzie znajdują się filtry powietrza, oczyszczalnia ścieków, stacja uzdatniania wody oraz turbiny gazowe generatorów prądu, bezpośrednio nad reaktorem. W halach łączących się z pierwszym i czwartym poziomem trzymane są podobno wszelkie militarne cudeńka.

połysk „pałac" Schultza i szefów gangu.

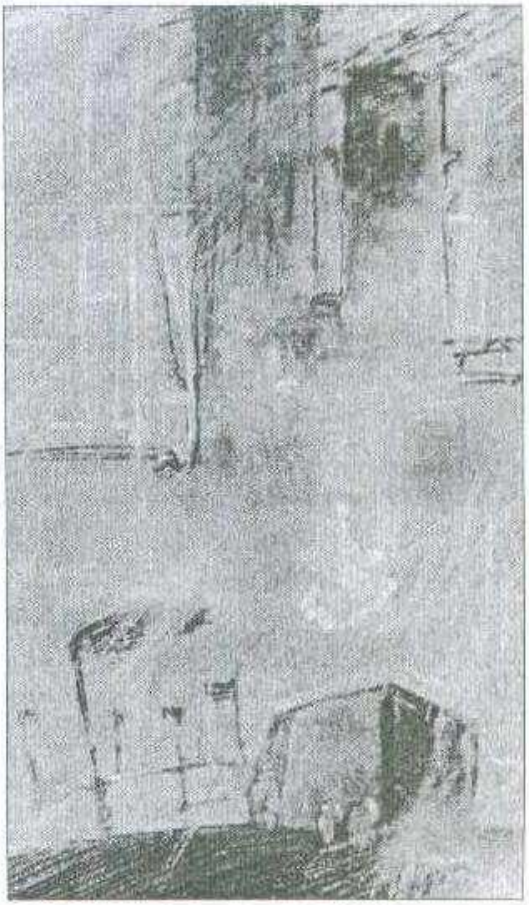
Działają trzy windy, z czego jedna tylko dla VIPów.

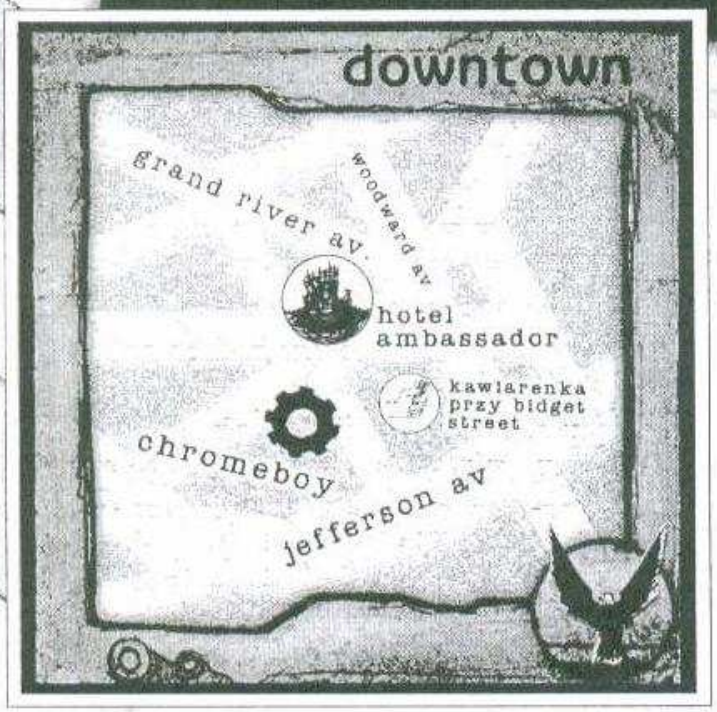
Jeśli ma się zbyt wiele gambli, można sobie w Ambassadorze załatwić takie luksusy, jak gorące kąpiele, przedwojenne apartamenty z gramofonami, przedwojenne wino, ekskluzywne panienki - ceny oczywiście kosmiczne.

Na każdym kroku spotkać można ochroniarzy, strażników, nie wspominając o tym, że niemal każdy spotkany w Ambassadorze byłby śmiertelnie groźnym przeciwnikiem.

Zarządca - Rob MacNeil

Kiedy mowa o Downtown, nie można zacząć inaczej niż od MacNeila. Jest Zarządcą dzielnicy od półtora roku - kiedy zastąpił na tym stanowisku Vinca Gorde. Ten zginął w wybuchu gazu w jednej z kamienic, którą miał wynająć jakiemuś Meksowi. Wciąż nie ma pewności, czy to był wypadek, czy morderstwo. W każdym razie Schultz daje 500 gambli za wskazanie winnego.





MacNeil mieszka z rodziną w Ambasadorze, lecz próżno go tam szukać. Cały dzień spędza na mieście, jeżdżąc swoim srebrnym A6 i sprawdzając stan dzielnicy. Wie o awariach kanalizacji, o tym, gdzie są problemy z prądem, gazem, gdzie coś się wali, lub zawali za miesiąc. Wie, kto nie płaci regularnie czynszu, wie komu urodził się dzieciak i kto po pijaku wjechał bryką w park i rozpieprzył fontannę.

Rob MacNeil to centrum, on żyje tymi kilkudziesięcioma przecznicami, Downtown to całe jego życie i jego dom. Fanatyk. Jak wielu z tych, którzy pracują dla Schultza.

Jeśli masz do niego sprawę, najprędzej znajdziesz go w dwóch miejscach: albo w kawiarence przy Bigdet Street, albo u Chromeboya. Ma też oczywiście biuro - na pierwszym piętrze Ambasadora, ale tam porozmawiasz co najwyżej z którymś z jego ludzi.

Steve "Biała Ręka" Clandey

Gdy będziesz się pałętał po Downtown, schodź z drogi gościowi palącemu papierosy przez lufkę, taką szklaną rurkę. Biały garnitur, czarny płaszcz, zazwyczaj w bordowej omedze metalic. To Clandey, Steve Clandey odpowiedzialny za zbrojne akcje Schultzów - przygotowuje je i dowodzi nimi osobiście. Powiedzieć o nim, że jest człowiekiem bez uczuć to mało. To psychopata, w danych czasach siedział by w zakładzie psychiatrycznym, i to dobrze strzeżonym. Tu, w czasach wojny gangów dowodzi armią Schultza. Nie stawaj mu na lini strzału, bo pierwszą kulą położy ciebie, a potem tego gościa, którego miał zabić.

Gdy z nim rozmawiasz, pamiętaj, że gość nie ma czasu na pierdoły, głowę ma pełną spraw do załatwienia, od tego wszystkiego jest zakręcony jak bąk. Łatwo traci cierpliwość, więc streszczaj się i niech rozmowa dotyczy interesów, bo tylko to jest w stanie przyciągnąć jego uwagę na dłużej.

Meloman

To jeden ze speców Schultza, stary żołnierz, który doskonale zna się na przedwojennej technice, z komputerowym szajsem włącznie. Jest głównym, honorowym operatorem jedynej samobieżnej wyrzutni rakietowej w Detroit - stoi ona w specjalnym garażu, przyklejonym do Hotelu Ambassador, zamknięta od dawna na cztery spusty. Na stalo-

Spotkania z VIP-ami Detroit

Zarządca, podobnie jak Biała Ręka, to ważne persony. Miejscowi ich znają i wiedzą kiedy, gdzie i jak można z nimi pogadać. Jeśli jednak jesteś z zewnątrz, spotkać się z nimi możesz w kilku knajpach, gdzie przesiadują. Gdy tam trafisz i zastaniesz towarzystwo przy specjalnym stole dla VIP-ów, zrobisz kilka kroków w ich stronę, a zatrzyma cię jeden z wielu kiziorów z ochrony. Spyta, czego chcesz. Potem podejdzie do szefa, powie na ucho, a tamten albo każe cię spławić bez słowa, albo przekaże, gdzie i kiedy będzie miał czas, albo cię przywoła.

wych drzwiach garażu wymalowano wielki herb Melomana - mordę Elvisa. To jedno z niewielu malowideł na ścianach, których Schultz nie kazał zlikwidować.

Meloman zachodzi często do swojego cacka tylnymi drzwiami, reperuje, czyści itd. (w wolnych chwilach oczywiście, bo ma tysiące innych obowiązków i zajęć u Schultza). Wyrzutnia ma jeszcze 5 sprawnych, ciężkich rakiet. Jeśli kiedyś drzwi się otworzą, znaczyć to będzie, że któryś z dużych gangów przegiął pałę.

Kawiarenka przy Bidget Street

Szyld głosi, że to ciastkarnia, lecz w rzeczywistości jest to jeden z kawałków dawnego świata sprzed wojny, wyrwany ze wspomnień i starych zdjęć. Kolejny dowód na wpływ Schultza na mieszkańców Downtown - jego kult Starego Świata jest zaraźliwy. Takich miejsc nie spotka się już nigdzie. Można tu zjeść prawdziwe ciastko i napić się prawdziwej kawy z ekspresu. Często można tu spotkać jednego z „ważnych" Schultzów, choć i zwykli mieszkańcy centrum, gdy mają nadmiar gambli, przychodzą tu zakosztować przeszłości. Ceny nie są zabójcze, a Mrs. Fond to najsympatyczniejsza murzynka w okolicy. Nie drze się, nie macha rękami i nie ma dziesięciu dzieciaków biegających i wrzeszczących bez opamiętania. Straciła rodzinę kilkanaście lat temu. Twarda baba. Zwróciła się o pomoc do Schultza, a on wysłuchał jej i wykończył drani. Potem dał jej odremontowaną ciastkarnię.

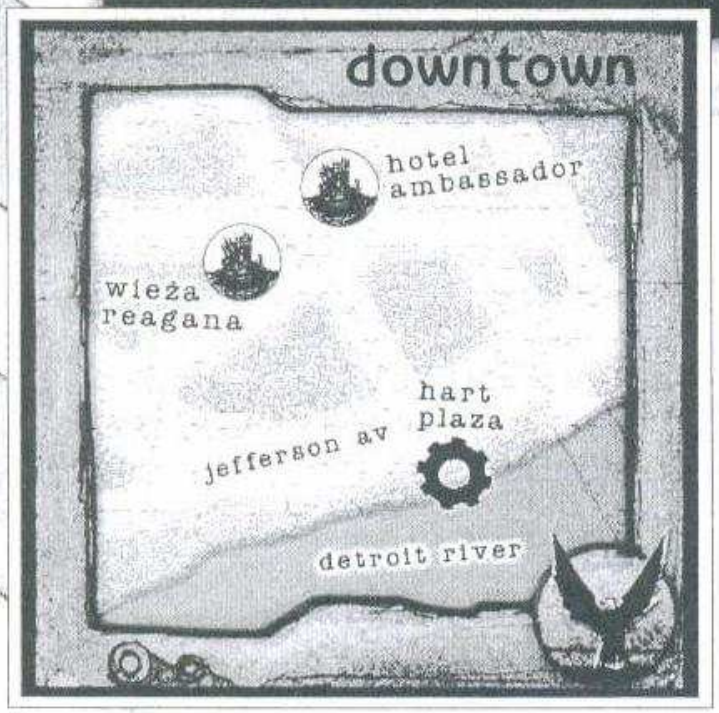
W zamian, od ponad dziesięciu lat codziennie na deser zjada najwspanialszą kremówkę na świecie. Czasem nawet dwie. Facet umie robić interesy, prawda?

Chromeboy

Warsztat Chromeboya to najlepszy zakład blacharski w mieście, a nie zdziwiłbym się, gdyby był to aktualnie najlepszy taki punkt na świecie. Pracują tam Bono, Sasha & John, Hellen Simpson, a całością dowodzi słynny Chromeboy, dawny chłopak Jay. Czasem przyłażą do niego na nauki fachu chłopcy z innych części miasta. Chromeboy nie przepada za nowicjuszami, ale czasem się skusi - daje dzieciakom duży wycisk i jeszcze każe sobie za to słono płacić. Czasem na nauki przyjdzie laska. Je przyucza chętniej. Właśnie dlatego nie jest już chłopakiem Jay...

No dobra, ale miało być o zakładzie. Ekipa pracuje dla Schultzów i specjalizuje się w doprowadzaniu do błysku wszystkiego, co powstało w Niemczech. Jak mówiłem wcześniej, Zarządca MacNail przesiaduje tam często, bo jest - jak wszyscy w Detroit - maniakiem motoryzacji, a tu, u Chromeboya, mamy do czynienia z prawdziwą sztuką. Zazwyczaj leci tu ostra muza z lat 20-tych (Bono dobiera płytki), Sasha & John, dwójka najsłynniejszych gejów w branży pieści się z karoserią, a Hellen planuje kolejne zlecenia i prace. Chromeboy opowiada historyjki przesiadującym w zakładzie znajomkom i czasem pomaga - jeśli potrzeba ręki geniusza. Facet zgrywa się na koblecziarza i udaje, że jego sława go przerasta, kpi z wszystkich, którzy go chwalą i udaje debila przed ludźmi, którzy akurat go nie znają. Fajnie patrzeć jak rozmawia z przyjezdnymi klientami udając, że trzęsą mu się ręce i zapewniając, że na pewno mu się uda coś zrobić z ta blachą. Potem podaje cenę, ekipa się wynosi, a cały zakład wybucha śmiechem. Poza pozą, ale Chromeboy naprawdę jest najlepszy.

W każdym bądź razie, jeśli jesteś szarakiem, Chromeboy to nie jest odpo-



wiednie miejsce, by wyremontować brykę - facet życzy sobie masakrycznie drogo i choć dokona cudów i twój wóz będzie wyglądał jak nówka, po jednej strzelaninie wszystko pójdzie w dupę. Szkoda gambli. Na Chromeboya mogą sobie pozwolić tylko goście z klasą. A przede wszystkim Schultz. Do niego się nie strzela.

Warsztat w Hart Plaza

Jeśli już mówię o brykach i ich naprawianiu, to warto wspomnieć o Plaza, a dokładnie o podziemnym parkingu w Hart Plaza, który został zamieniony w olbrzymi warsztat samochodowy Schultzów. Tu remontuje się wszystkie bryki organizacji, choć nie ma przeciwwskazań, by zajęli się dowolnym innym autem. Tyle, że wozy Schultza mają najwyższy priorytet i nie zmieni tego nawet ciężarówka gambli.

Mówi się, że największy zaszczyt dla mechanika to trafić do Mechstone - świątyni Ligi. Daję głowę, że gdybyś tam poszedł, podszedł do dowolnego z nich i powiedział, że Pan Schultz chciałby mu zaproponować pracę w Hart Plaza, facet wziąłby skrzynkę narzędziową i wyszedł z tobą tak jak stoi. Chcesz się założyć?

Tu ciekawostka. W Plazie nie pracuje ani jedna babka. Schultz to człowiek starej daty. Przyszedł kiedyś w odwiedziny do warsztatu, zobaczył jedną z lasek leżącą pod Mercedesem w samych majtkach, bo nie chciała sobie brudzić ciuchów i to była ostatnia kobieta, jaka trafiła do Plazy.

Panuje tu spokój, porządek i słychać cichy warkot niemieckich silników. Drętwo? Co ty tam wiesz, bracie...

Koncerty w Hart Plaza

Na górze Hart Plaza urządzane są koncerty. Średnio raz w miesiącu jest jakiś duży, z udziałem kilku „kapel" (zbieraniny szumowin, którzy potrafią trochę więcej niż przywalić komuś puzonem). Balanga na całego. Wiesz, schodzi się wtedy w to miejsce prawdziwa mieszanka wybuchowa - goście ze strefy Camino Real (nie wyłączając gangerów), Huroni, 8 Mila, przyjezdni. Przybywają największe szychy Detroit, bawią się do białego rana, praktycznie całe piętro Plazy jest zamienione w imprezę, gra muzyka, leje się alkohol, pojawiają się prochy i wcale nie jest to Tornado. Zabawa na całego. Kilku miejscowych robi tu za ochronę, ale w pobliżu kręcą się też policjanci Schultza. Tyle, że na dzień imprezy obowiązuje taryfa ulgowa - nikt cię nie wsadzi do klatki za przywalenie w ryja namolnemu frajerowi. Zresztą, goście z Camino głównie takich atrakcji tu szukają.

Ceny w warsztatach Downtown

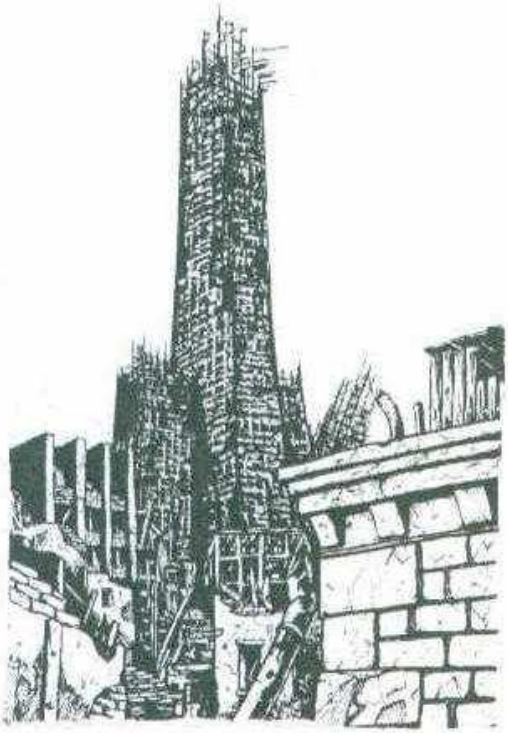
Godzina pracy ludzi Chromeboya kosztuje 50 gambli, goście w Plaza biorą 15, zaś byle warsztacina skosi cię na 5 od godziny. Do tego dodaj sobie ceny części, z powietrza nawet Chromeboy nie uszyje.

A na co dzień przesiadują tu szumowiny, różni goście z „nie twój zasrany interes", załatwiane są lewe (nawet jak na miasto rządzone przez gangi) interesy, wieczorami organizowane są tu dyskoteki - muzyka leci z odtwarzaczy, nie na żywo. Trudno to opisać, bo dzieje się tu dużo i sporo - najlepiej zajrzyj do Plazy i zabaw się.

Wieża Reagana

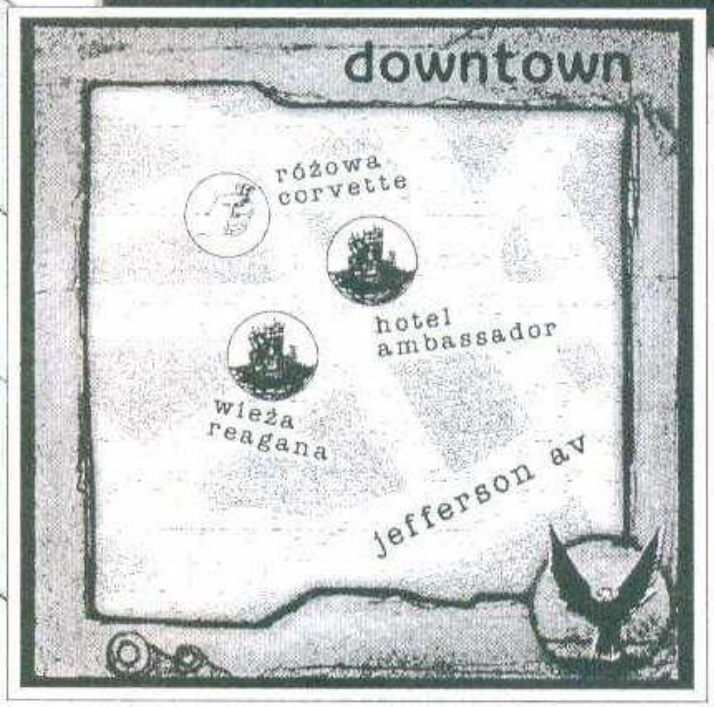
Wieża Reagana to, po pierwsze - komisariat Policji Detroit, po drugie - miejsce, w którym ważą się losy porozumienia między pięcioma największymi siłami w Detroit: Schultzami, Camino Real, Sand Runners, Huronami i Kompanią 8 Mili. Taka niby wspólna ambasada. Stworzono ją, żeby nie kazać szefom dużych gangów biegać do Schultza - poczucie niezależności jest dla nich w końcu bardzo ważne i prędzej wystrzeliliby rakietę w stronę Ambasadora, niż pokazali, że są gorsi. Tu spotykają się, by podejmować ważne decyzje, załatwiać interesy, oskarżać się wzajemnie o prowokacje itd. Czasem podjeżdżają tu osobiście szefowie stref (w silnych konwojach), częściej jednak wysyłają swoich pełnomocników.

Wieża sterczy dumnie spomiędzy szkieletów innych budowli w samym centrum, na rogu Cadillac Square i Woodward Avenue. Stoi sobie tam, z nienaruszoną konstrukcją, niczym gigantyczny środkowy palec, pokazany zrujnowanemu światu. Górne sześćdziesiąt pięter jest wypalone, pozbawione ścian, okien i podłóg, zaś dolne czterdzieści w miarę nienaruszone - im niżej, tym lepiej. Na piętnastu pierwszych zachowały się nawet wszystkie okna! Na samym szczycie Wieży widać wielkie flagi wszystkich gangów miasta, powiewające na chłodnym wietrze od jeziora. To znak rozpoznawczy Detroit.



Wieżę Reagana ukończono jakoś w 2019. Konstruktorzy byliby dumni, bo zniosła próbę o wiele cięższą niż próba czasu. Budynek miał służyć za biurowiec, siedzibę hotelu sieci Waldorff-Astoria i centrum konferencyjne. W słynnej Sali Prezydenckiej na ósmym piętrze odbywają się dziś rokowania między gangami. Pomniejsze grupy, gildie lub indywidualne osoby używają innych pomieszczeń, mniej lub bardziej szykownych - choć po trzydziestu latach dewastacji, co tu może jeszcze być szykowne?

Zwykły szarak z ulicy zostanie zatrzymany przy barierce przez jednego czy dwóch strażników i spytany, o co mu biega, a następnie dowie się, czy akurat jakiś gość z danego gangu siedzi w budynku. Ludzie przyłażą tu czasem z jakimiś głupimi sprawami i dowiadują się, że „to trzeba załatwić z Zarządcą" albo „Idź do Schultza, sam go spytaj".



Komisariat we Wieży Reagana

W północnym skrzydle Wieży Reagana policjanci urządzili sobie prawdziwą twierdzę. Zajmuje ona parter i pierwsze piętro. Poznasz ją po tym, że z zewnątrz zamiast okien przytwierdzono pancerne płyty, poustawiano zasieki i worki z piaskiem. Gliny trzymają tu amunicję, zapasy żarcia i wody. To ich bezpieczne kwatery, w których, jeśli trzeba, wytrzymaliby długotrwałe oblężenie. O ile wiem, nawet sufit sobie wzmocnili, żeby nikt im nie zrobił zaskoczanki od góry. Do kapitana Bauera interesantów wpuszcza się bez broni, którą zdejmuje strażnik przed wejściem do biur policji.

Kapitan Bauer

Już piąty rok jest szefem Policji Detroit. 10 lat temu był zastępcą ówczesnego szefa i nigdy nie nawalił. Stary wyga cieszy się dużym zaufaniem Schultza (w końcu pracuje dla niego), ale i szacunkiem ze strony ludzi. Rzadko kieruje się emocjami. Wie wszystko o wszystkim w mieście, a jak czegoś nie wie, węszą jego ludzie.

Różowa Corvette

To cztery w jednym: restauracja, klub, motel, oraz najsłynniejszy w mieście burdel. Zajmuje parter i kilka najniższych pięter nowoczesnego biurowca Golden. Im więcej zapłacisz, tym wyżej się dostaniesz. Zaś im wyżej się dostaniesz, tym bardziej egzotyczne i wyszukane rozrywki na ciebie czekają. W Różowej Corvette pracuje wszystko. Dobrze czytasz - nie tylko same kobiety umilają tu czas podróżnym.

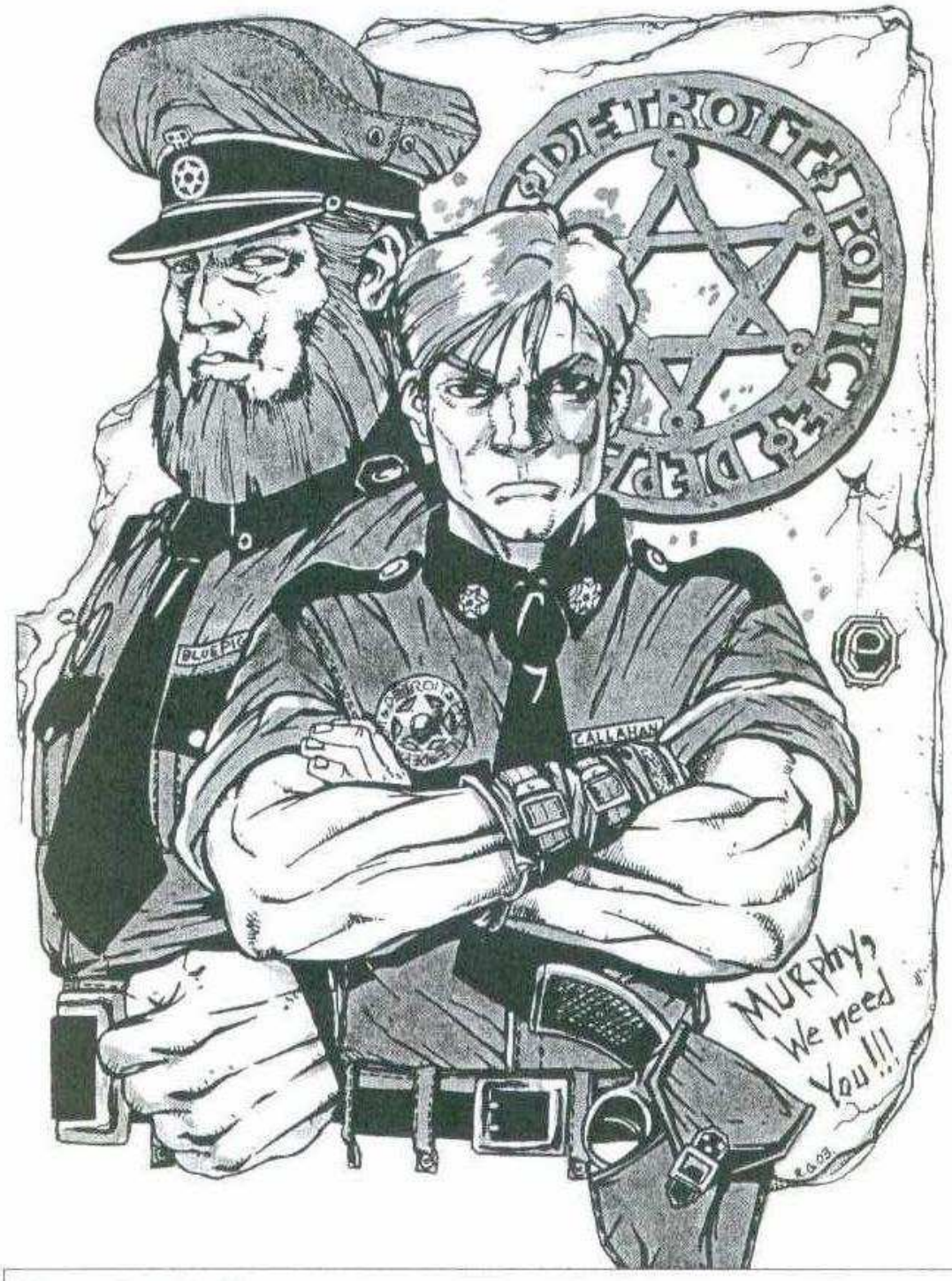
Ten przybytek rozpusty prowadzi pokaźnych rozmiarów Różowa Covette. Ma głowę do interesów i liczy się z nią każdy w mieście. Zresztą, mało kto omija to miejsce. Prędzej czy później - różowa dama przyciągnie do siebie każdego i dla niego znajdzie coś, by stał się stałym gościem.

Za samo wejście odpalasz strażnikom 10 gambli minimum (jeśli dasz 10, znaczy, żeś gość bez klasy, ale cię wpuszczą).

Za przygody na ostatnim piętrze podarujesz pani Corvette nawet 500 gambli.

Sklepy i targowiska w centrum

Większość domów handlowych została zniszczona i ograbiona, a z racji tego iż ludność skupia się w centrum, tam największy ruch i handel. Oczywiście znajdziesz też trochę sklepików i straganów poza targiem. Ponadto, niektórych rzeczy nie zdobędziesz sobie ot tak, na bazarze. Trzeba udać się do Gildii Archeologów, która wygrzebie z ruin to, czego sobie zażyczysz. Czasami trzeba pogadać z karawaniarzami lub wędrownymi handlarzami.



Wstąp do policji!

Co musisz zrobić, żeby dostać się do zaszczytnej służby w Policji Miasta Detroit, dostać gwiazdę wpisaną w otok z literami „PMD", mieć wstęp do komisariatu w wieży Regana i pracować dla Schultza?

Po pierwsze, musisz pogadać z kapitanem Bauerem. Chętnych jest wielu, a miejsca wolne rzadko, więc musisz się czymś mocno wyróżnić. Umiejętnością strzelania się nie przechwalaj, bo na to Bauer leje. Świrów też nie trawi. Potrzebni mu są twardzi goście, którzy umieją przywalić, ale i wytrzymają codzienną nudę. Czyli rozumiesz, umieją bić, ale nie lubią bić. Jeśli Bauer stwierdzi, że jesteś człowiekiem, jakiego szukał, albo jeśli tydzień wcześniej jakiś furiat lub Moloch wytłukł mu ludzi - jesteś przyjęty. Bauer pamięta czasy sprzed wojny, a czego nie pamięta, to sobie doczytał, więc czeka cię jeszcze złożenie przysięgi służenia miastu i ochrony obywateli w obecności innych gliniarzy, a wcześniej jeszcze test umiejętności walki - w razie, gdybyś wcześniej próbował wcisnąć kit.

Sklep z bronią „Parabellum"

To wizytówka Schultza i mekka dla wszelkiej maści zabijaków. Niektórzy ciągną do Detroit kawał drogi, by odwiedzić ów „raj" i wymienić uciułane gamble na nowe, lepsze narzędzie pracy. Sklep stworzono pod samym nosem Schultza, na parterze wieżowca naprzeciw Ambasadora. Magazyny zajmują niższe piętra i piwnice.

Na ścianach wystawiono prawdziwą galerię giwer (oczywiście, nie załadowane). Możesz się tu zaopatrzyć w amunicję, choć jest droga, pomarzyć o przykręconych solidnymi śrubami do ściany snajperkach czy erkaemach, lub oddać swoją broń do renowacji. Z właścicielem - starym, wąsatym Harrym Cohenem możesz godzinami paplać o polowaniach na mutki, o krwawych przygodach w dzikim terenie, o dziwnych rodzajach broni. Im lepiej go poznasz, tym więcej serca włoży, by załatwić ci coś nawet z arsenału Schultza. Cohen i jego pomagierzy są żołnierzami Schultza, i nie raz brali już udział w wyprawach.

Możesz tu także kupić rzeczy, wyrabiane przez fachowców z Detroit: dobry łuk, włócznię, amatorskie jednostrzałówki czy kiepskie naboje do niektórych broni.

Aha, jeszcze jeno. Tu naprawdę nie da się niczego ukraść.

Szklarz

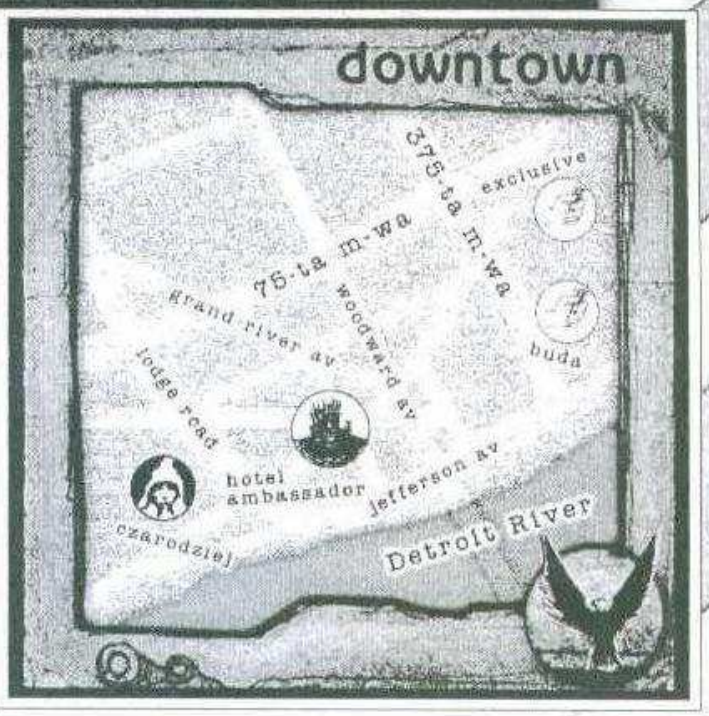
Nie dam rady opowiedzieć o wszystkich ludziach, którzy mieszkają w centrum, to niemożliwe, wyremontowanych domów i budynków jest całkiem sporo i żyje tu masa ludzi, i to żyje na poziomie! Wspomnę jeszcze o Szklarzu, bo to fajny gość jest - skupuje szyby od ludzi. Zawodowiec. Potem wprawia w budynkach - tak, jak każe pan MacNeil. Jeśli masz stos potłuczonych odłamków, Szklarz zrobi ci z tego witraże, hehe. A jak nie masz na piwo - przejdź się po ruinach, znajdź całą szybę i zanieś do Szklarza (możesz dostać nawet 10 gambli!). Ma zakład zaraz przy parku, poznasz po dużym szyldzie. Gość ma koszmarne poczucie humoru, wiecznie krążące wokół przeciętych tętnic, wiec lepiej uważaj, bo możesz dostać szoku, jak usłyszysz jeden z jego dowcipów.

Fryzjer Tony

O kim tu jeszcze...? Psia krew, centrum to śmietanka ludzi pracujących dla Schultza, wypada wspomnieć o każdym! Polecam odwiedzić Tonego, fryzjera szefa, człowieka tak zaufanego, że jeździ brzytwą po gardle Schultza. Gdy wyjdziesz z jego zakładu, nikt cię nie pozna, a Negocjacje na kilka dni podskoczą o punkcik w górę.

EXlusive Lombard

Kilka przecznic na południe od Eastern Market znajduje się EXlusive Lombard, najsłynniejszy lombard w Downtown. Właścicielem jest jeden z najbogatszych ludzi w Detroit, Paul Lidley, anglik. W



pracy pomagają mu trzy osoby, bo roboty dużo - oprócz skupowania i sprzedawania towarów, zajmuje się też wynajmowaniem łowców do poszukiwania ciekawych rzeczy, a przede wszystkim osobiście pilnuje oczyszczania i naprawiania zdobycznych przedmiotów. Ceny w jego Lombardzie są bardzo wysokie, ale można tam kupić prawdziwe cacka, głównie pereiki wprost z przedwojennej Europy. Kupisz u niego nawet zapalniczkę Zippo.

Lidley jest prawdziwym Anglikiem, dżentelmenem nie z tej epoki - zresztą bardzo przyjaźni się z Schultzem i często spotykają się w Ambasadorze na wspólnej kolacji. Z Lidleyem jest ciekawa sprawa, ludzie mówią, że zaleca się do samej córki Schultza! Nie wydaje mi się, żeby to była właściwa kobieta dla niego, ale dążenie do władzy pcha ludzi w dziwne kierunki.

Czarodziej

Skoro już mówię o najlepszym lombardzie, powiem też o najgorszym. Facet ma ksywkę Czarodziej, i jest cwaniakiem, co przybył tu ze stolicy i zaczął robić szemrane interesy. Facet ma dwa sklepy i trudno zrozumieć jak trzyma się w branży. Jedyne co go tłumaczy to doświadczenie - ma już koło pięćdziesiątki i robi wałki od wielu lat. W zasadzie już pół Detroit mówi, że to złodziej i kroi ludzi przy byle okazji - a jednak wciąż gość trzyma się na powierzchni i znajduje kolejnych frajerów do golenia.

Oszukuje na gamblach, sprzedaje trefny towar, bierze najlepszy, wciska kit i miesza w głowach. Wprowadził na rynek lewe talony na paliwo i nikt nie wie jak ocalił głowę, gdy dotarło to do Schultza. Ma wrodzoną zdolność spadania zawsze na cztery łapy. Czarodziej to pospolity cwaniak, który łazi w garniaku i udaje poważnego biznesmena. Nie łaź do jego lombardów, bo możesz być pewien, że towar, który tam trafił jest trefny i prędzej czy później będziesz tego żałował.

No, chyba że masz kumpla, który nie ma zahamowań i lubi komuś nastukać po ryju. Wtedy sam zaprowadzę cię do Czarodziejskich sklepików, pohandluj, zobacz, ile jest wart cwaniak ze stolicy, a potem przetrąć mu łeb.

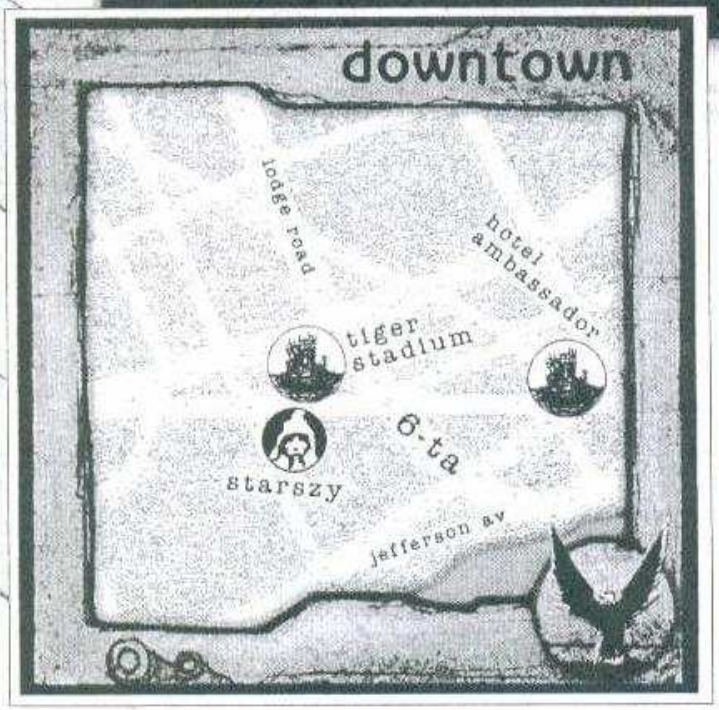
Chwasty trzeba wyrywać, i on nadaje się do wyrwania w pierwszej kolejności.

Buda

Jak już tak łazisz po Downtown, wejdź do Budy. To dawny hipermarket, jeden z mniejszych w dawnym centrum. Jak będziesz jechał 375-tą na południe od Eastern Market, na pewno znajdziesz. Jak co, to pytaj ludzi. Billy Blues zmienił go w swoje lokum i robi tam regularnie muzyczne imprezy.

W sumie każdego wieczoru można tam przez kilka godzin posłuchać Jam Session, zwłaszcza, że dwa lata temu podłączył się do tego Rudy i zmienił część lokum w pub, więc można też się czegoś napić.

Swoją drogą, znasz Rudego? To były menadżer Kociaka. Kiedyś po pijaku



próbował zaciągnąć ją do łóżka i skończyło się to dla niego dość nieprzyjemnie. Kociak zrobiła Rudemu transfer - tak go pieprznęła kluczem do kół w ryj, że wszystkie zęby poleciały na ulicę, a w gębie został mu klucz. Musieli go operować, bo mu przetrąciła szczękę i się klucz zaklinował. Ja pierniczę, historia jak z komiksu, nie?

W każdym bądź razie po tym wypadku Rudy opuścił okolice Mechstone i wyniósł się do centrum, by w końcu zadokować u Billego. Razem idzie im niezle, a ponieważ Billego Rudy raczej do wyra zaciągać nie będzie - można im wróżyć wiele lat dobrej współpracy.

Wracajac jednak do Budy. Siedzą tu zmęczeni harówą dla Schultza robotnicy, strażnicy, co to mają wolne, no i oczywiście, szumowiny - tych nigdzie i nigdy nie zabraknie.

Stadion Tygrysów

Dalej na południu drogi 10, przy węźle z M75 leży Stary Stadion Tygrysów, w którym zbudowano Osiedle Kontenerowe. Mimo, że w okolicy jest kilka kikutów po wieżowcach, to osiedle i tak cieszy się powodzeniem - mieszkanie na osiedlu to prawie zupełny spokój od podatków Schultza. Na dawnych trybunach stoi bez liku szop, domów z betonowych płyt i kamieni, stalowych bud i kontenerów, w których mieszkają ludzie. W wąskich uliczkach nietrudno o pobicie, gwałt lub śmierć. To istna Czarna Dziura w samym centrum miasta, zamieszkały przez największe skurwysyństwo spoza gangów.

Ludzie tu nie przepadają za Schultzem, i często otwarcie to manifestują, sprayując na ścianach wulgarne hasła pod adresem ojca Rodziny. Nie trudno się temu dziwić - tu jest bieda i bród, podczas gdy centrum włości Schultzów to połysk i elegancja. Zazdrość i zawiść to rzecz zwyczajna w tej sytuacji. Zresztą, nie łagodzi sytuacji działalność Clandeya, który wpada tu czasami i zarzyna kilka najbardziej burzliwych mieszkańców okolicy.

W tej okolicy działają dwie małe, ale głośne grupy, i prędzej czy później wybuchnie tu potężna jatka. Będzie wiele trupów i to raczej nikogo nie martwi. Jeśli tylko uda się ubić Clandeya, wszyscy będą szczęśliwi. Jednej grupie przewodzi FatBoy, gość, który mógłby być koszykarzem, gdyby urodził się pięćdziesiąt lat temu. Jakiś potomek Indian, Meksów, czarnuchów - pieprzony twór genów z całego świata. Trochę jak mutant. Skupił wokół siebie grupę kilku kolorowych i od tygodni uważnie przygląda się konwojom Schultza. Prędzej czy później coś z tego wyniknie.

Druga grupa, to już w zasadzie silny gang. Kilkunastu chłopa i kilka lasek od dłuższego czasu panoszy się i terroryzuje okolicę. Na razie nikt nie ma ich na tyle dość, by wezwać na pomoc Schultza, ale w końcu to się stanie. Przyjedzie Clandey i zrobi z nimi porządek. Zaczynają już wszystkim działać na nerwy, pieprzone dzieciaki.

Parking Tygrysów

Przy stadionie jest duży parking, na którym urządzane są treningi grup rajdowych. Warto podjechać i popatrzeć, co potrafi młodzież Detroit albo samemu spróbować swych sił. Zdarte opony, głośna muza z głośników na stadionie i beczki z płonącą benzyną - dla dodania emocji. Niestety, ostatnio są kłopoty z paliwem, więc benzynę zastąpiły deski i połamane meble. W każdym bądź razie - jak się pomylisz i wpierniczysz w taką beczkę, poczujesz niemiłe ciepełko. Zabawa trwa tam praktycznie całą dobę - choć w okolicach południa parking zarezerwowany jest dla treningów profesjonalnych zespołów, startujących pod szyldem Schultza. Potem, popołudniu i późną nocą jest już freestyle.

Starszy

Jedyny człowiek, który cieszy się w strefie Schultzów podobnym poważaniem i autorytetem co sam Schultz. Żyje w Brigtton St., w kamienicy, pozostałości po dawnej knajpie. Na parterze wciąż można się napić, choć barem bym tego nie nazwał. Wiesz, musisz umieć pogadać, i to ciekawie. Słuchaj, Starszy zaopatruje się w kawę i ma jej niezły zapas, więc warto się postarać, by łyknąć trochę czarnej. Na górze mieszka on sam. Całość urządzona jest ze smakiem, coś w stylu europejskim, wiesz, drewno, cegła, ten klimat wystroju.

Czym się właściwie zajmuje Starszy? Cóż, interesy, znajomości, udziały tu i tam. Nie wygląda na takiego co przymiera głodem. No cóż, tacy ludzie zawsze są ustawieni - bez względu na czasy. Podobno Starszy w dawnych czasach był ważną szychą w policji, czy nawet w FBI, ale trudno powiedzieć, czy to prawda. Na pewno umie obchodzić się z bronią, tego akurat jestem pewien.

Jak już mówiłem, jeśli Starszy powiedziałby "Nie", a Schultz "Tak", powstałby duży problem. Ludzie w Downtown nie wiedzieliby co robić. Na szczęście panowie darzą się starą, silną przyjaźnią. Starszy to podobnie jak Schultz elegancki, poważny facet po pięćdziesiątce, trochę otyły, ale nie na tyle, by warto o tym mówić.

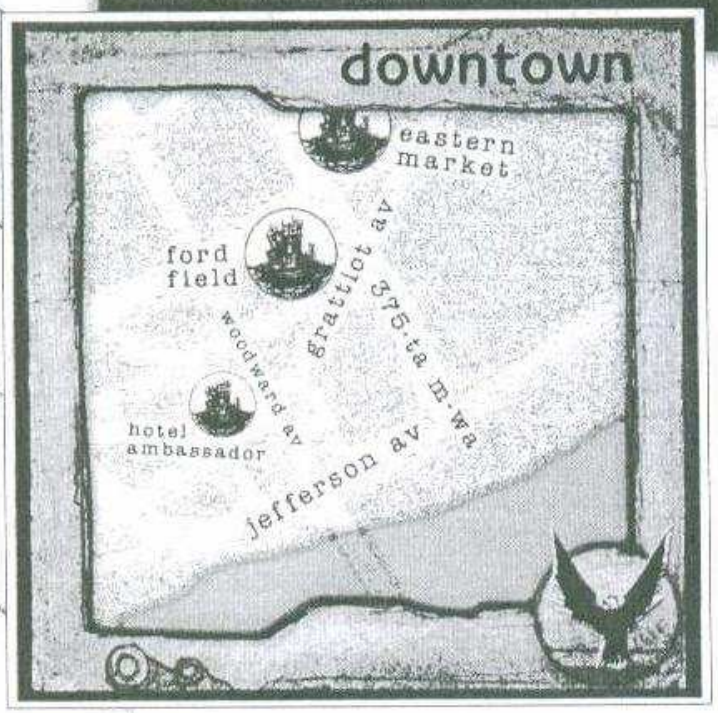
Na co dzień facet spaceruje ulicami, przesiaduje w lepszych knajpach, a co najdziwniejsze, wygląda jakby był co najmniej uczciwy, ani też byś nie powiedział, że potrafi zrobić miazgę z dowolnego frajera, który przegnie pałę. Ot, łazi sobie, zna wszystkich, pomoże temu czy tamtemu, pożyczy trochę gambli starej kobiecie, uczy dzieciaki grać w kosza. Dziwny człowiek. Nie z tego świata.

Ford Field

Ford Field, dawny stadion footballowy, mieści się tuż Comerica Park, w samym centrum Downtown. Dziś jest oczywiście zdewastowany, ale na nim odbywają się mecze footskulla. Porządku pilnują Dozorcy, pod których opieką znajduje się i ten obiekt.

Hot dog z rybki

Ale najważniejsze są hot dogi! Warto wpaść w okolice Stadionu Tygrysów, by zjeść najlepszego hot doga w tym mieście. Co prawda zamiast kiełbachy w bułce jest smażona ryba, ale uwierz mi, niebo w gębie. Płacić można wszystkim, choć Gruby oczywiście najchętniej bierze paliwo. Siedzieć tam późną nocą, przy zgiełku muzyki, wśród zapachu palonych opon i spalin i zagryzać hot dogiem z ryby. Oto Detroit w pełnej krasie. Jak będziesz miał szczęście - i wcale nie trzeba mieć go w nadmiarze - spotkasz Veronicę. To nowe bożyszcze Downtown, lubi tu wpadać wieczorami i bawić się z wszystkimi.



Sklep poszukiwacza przygód Jasona Holmesa

To jeden z najbardziej wypasionych sklepów, jakie istnieją. Jak sama nazwa wskazuje, jest tu wszystko dla każdego frajera, który nie chce siedzieć całe życie pięć metrów od swojej chałupy. Wyposażenie, spluwy, broń biała, leki, żywność, mapy, namioty i cokolwiek sobie zażyczysz, przedwojenne jak i produkowane obecnie.

Właściciel sklepu, Jason Holmes, to stary wyga nuklearnych pustkowi i wypalonych ruin - nic dziwnego, w końcu półkrwi Indianin. Doradzi, pomoże wybrać sprzęt, odpowiedni do twoich potrzeb i posiadanych gambli. Holmes dysponuje dużą ilością informacji zbieranych od łowców, których zaopatruje - stąd jego słynna kolekcja map. Za opłatą dostarcza plany różnych miejsc w Stanach. Jason Holmes wie również prawie wszystko o karawanach zdążających do i z Detroit. Jeżeli chcesz się wyrwać za miasto, to powinieneś zacząć od tego miejsca. Ale pamiętaj - to nie sprzęt uratuje ci dupę, tylko twoja wiedza jak z niego skorzystać. Taka mała rada, cytuję właśnie Holmesa.

Czy muszę wspominać, że sklepu strzeże kilku okolicznych drabów z bronią oraz dwa miłe dobermany?

Antykwariat Rosenbluma

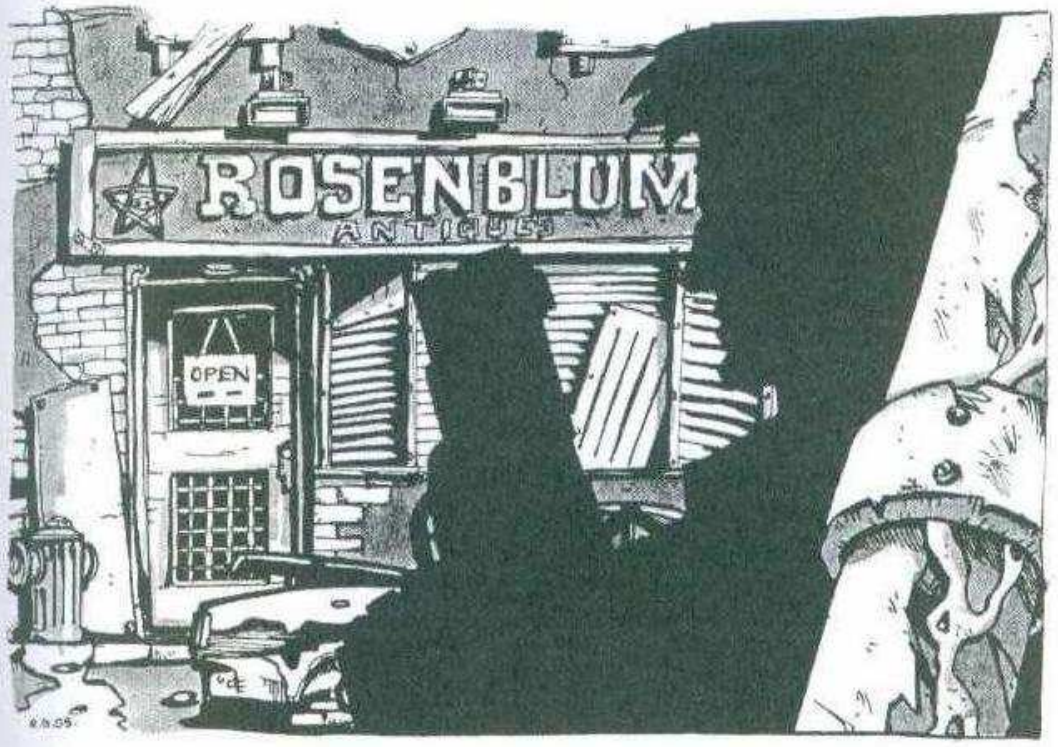
To jest dopiero miejsce. Mieści się w dawnej księgarni i bibliotece przy Antietam Avenue, na parterze. Nie urodziłeś się przed wojną, więc jeżeli chcesz zobaczyć, jak to kiedyś wszystko wyglądało, wstąp tam.

Całe pomieszczenie zastawione jest ciężkimi, drewnianymi regałami z... książkami. Tak, tak. Dokładnie. Kto tam by dziś czytał te knipy, zwłaszcza w Detroit? Wiesz, nam, starym pierdzielom czasami potrzebne są inne uciechy niż wyścigi. Znajdziesz tu tony książek sprzed wojny - paperbacki, klasyczne dzieła, encyklopedie, słowniki czy atlasy, i tak dalej. Oraz rozmaite pereł-ki, jakie pozostały po dawnych czasach - stare płyty, części od komputerów, komiksy, gadżety...

I najważniejsze - to jest antykwariat. Są tu na sprzedaż rzeczy pochodzące z odległych czasów oraz miejsc. Kupa antycznych, starych gratów, liczących sobie nawet stulecia. Jakieś dziwne, stare książki, maski, figurki, lampy, ludzkie czaszki czy też noże obrzędowe...

Właścicielem jest stary Żyd, Avram Rosenblum. Wygląda jakby się tu urodził, wiesz, rozsiewa taką aurę czy co. Chodzi za ladą w starym sweterku i wytartej jarmułce, spogląda co i rusz na swoje kolekcje zza niewielkich okularów, coś tam mamrocząc zza swej długaśnej brody. Wiek ma raczej nieokreślony. Jak to z Żydem, trzeba się targować. Stary dziadyga zna historię każdej rzeczy w swoim sklepie - nie wiem, jak to robi, ale tak jest.

I powiem ci jeszcze jedno. Kiedyś w jakiejś bibliotece przeglądałem album ze zdjęciami sprzed stu bodajże lat. Były tam fotki z drugiej Wojny Światowej, z jakiegoś miasta w Polsce. No i wiesz co zobaczyłem na jednej z fotografii? Sklep z witryną "Antykwariat Rosenbluma"...



Trzy kina

Na przeciwko Comerica Park, po zachodniej stronie Woodward Avenue stoją trzy dawne kina - Second City, Fox Theatre i State. Odbywają się tam czasem przedstawienia, zaśniemal non stop wyświetlane są przedwojenne filmy, pokazujące świat jakiego połowa mieszkańców miasta nie zna. Lepsze to od tego pieprzonego Tornado i w dodatku tańsze, dlatego w wolnym czasie ludzie walą tam tabunami.

Eastern Market

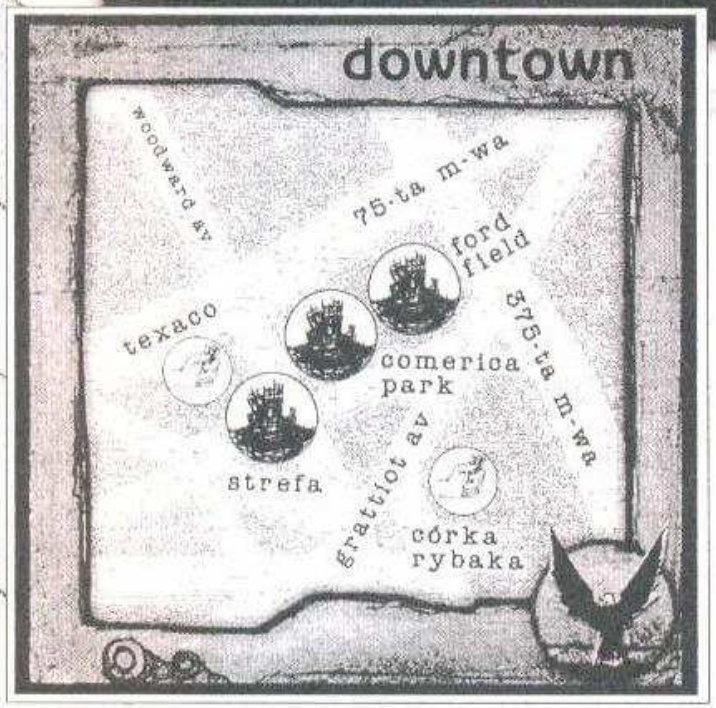
Nieco na północny wschód od kin, za węzłem drogowym M75 i M375 stoi Eastern Market, dawniej dzielnica handlowa, dziś jedna z najlepiej zachowanych części centrum. Jest to kolejne skupisko ludzi, trochę odremontowanych domów, sklepy, przejezdne ulice, strażnicy. Na terenie Farmer's Market & Restaurants znajduje się kilka knajp i jadłodajni, do których często chadzają ludzie. Strzelaniny i burdy mają tu rzadko miejsce.

W Eastern Market spędzisz dużo czasu. To kilkanaście uliczek z dziesiątkami sklepów, zarówno małych jak i dużych. Każdy chce tu coś uhandlować. Z najsłynniejszych warto wymienić co najmniej kilka osób.

Kim Dinley, przecwany Chińczyk, który ma rewelacyjne układy w Mechstone i wyciąga części z giełdy Mechstone, na którą "podobno" mają tylko wstęp ludzie Ligi. Jeśli szukasz unikatowych podzespołów do bryki, musisz tu zajrzeć.

Borneo, słynny spec od bojlerów, który prawie rozpieprzył pół Mechstone, teraz sprzedaje kuchenki mikrofalowe i kuchenki gazowe. Bardzo miły facet, ale za żadne skarby nie włączaj do prądu tych urządzeń, które ci wciśnie.

Jeśli szukasz muzyki - to najlepiej na Market, jest tu mały sklepik Tocco z płytami ściąganymi z całych Stanów. Cięższą muzę kupisz u Dark Birda - i zaklinam, nie mów do niego Bocian, mimo że tak czasem wołają go kumple. Nie przeżyjesz tego tekstu. Dobre, stare kawałki ma Sally, w lokaliku urządzonym na małą dyskotekę - słychać



ją na całej ulicy. U Cadillaca zaś pełna dyskografia króla, którą kopiuje za opłatą. Taaa, Elvis wiecznie żywy. Cadillac to nawiedzony rusek, który przybył tu na kilka lat przed wojną i został na zawsze. Oprócz płytek kupisz też u niego różową farbę w sprayu do pomalowania bryki i dużo gadżetów związanych z Elvisem.

Co jeszcze... O! Wojskowy sprzęt - jeśli potrzebujesz lornetki, saperki, siatki maskującej czołgi, czy czegoś podobnego - Hangar 8. Gość, który to prowadzi jest mocno pogięty, ale tak to już jest w tej branży. Generalnie - nie próbuj mu nic sprzedawać. Targowanie się z nim jest niebezpieczne, a słowa "Rekwiruję to żołnierzu" padają z jego ust zdecydowanie zbyt często.

Żarcie, towary z odległych miejsc, karawany z okolicznych stanów, drące się bydło, kaczki, kukurydza, alkohol, części do bryk, naboje, malowidła, meble i talerze, żarówki, śmieci z całego dawnego USA, smród i zgiełk, a gamble fruwają z rąk do rąk. Między tym wszystkim Policja chodzi i pilnuje, by zbyt wiele się nie gubiło. Pracuje tu naprawdę dużo ludzi - w końcu dlatego nazywa się to Market, nie?

Jadłodajnie

W Downtown jest kilkanaście jadłodajni (Niebieska, CocaCola, Piwnice Allego, Wspólna itp.), w których można zjeść coś na ciepło i uzupełnić energię na kolejny dzień harówy. W większości z nich można kupić tanie „huroniówki" i dania typowe dla całego Detroit, ale w odróżnieniu od sąsiednich stref, u Schultzów jadłospisy są wypaśne i masz wybór. Gdy weźmiesz co dają, typowy obiadek ku pokrzepieniu ciała, wezmą ci jakieś 3 gamble, chyba, że marudziłeś, to 5. Gdy nadmiar gambli uwiera cię w dupsko i chcesz pokazać, żeś nie byle kto, rzuć coś wartego z 50, a specjalnie dla ciebie ubiją świniaka, zrobią ci z niego obiad, jakiego nie zeżresz choćbyś się zesrał.

Texaco

Chcesz coś lepszego niż pomyje za gambla? No koleś, od razu mi wyglądałeś konkretnie. Idź do Texaco, gdzie zjesz najlepszą wołowinę z Teksasu. Z tymi krowami to jest super sprawa - właściciel jadłodajni, Billy Ray Carter, wywodzi się z Teksasu, kiedyś był jednym z najważniejszych dostarczycieli bydła do Detroit. Teraz jest stary, żaden już z niego kowboj, a Detroit pokochał. I został. Dziś, gdy Teksańczycy przypędzają bydło, nie zatrzymują się w hotelach Schultzów, tylko właśnie w Texaco. Co by nie mówić o Teksańczykach, trzymają się razem i to ich siła. Gdy raz do roku, na wiosnę, przybywają jego kamraci, Billy Ray jedną krowę rzuca na stoły za darmo! Jego znajomi i stali bywalcy się tego dnia najedzą...

Jeśli jesteś z Teksasu, na pewno potraktuje cię lepiej, a jeśli dawno nie było u niego żadnego rodaka, pierwszy obiad postawi ci za darmo. Zapłacisz opowieściami i wspólnym wspominaniem zielonych łąk ojczyzny przy kielichu.

Córka rybaka

Córka rybaka to bar, którym dowodzą trzy tłuste, brzydkie jak noc baby. Paskudne są niewyobrażalnie, ale smażą ryby tak, jak nikt. Zresztą ryba to dość powszechne żarcie w Detroit, jezior w okolicy sporo, a więc wnioski nasuwają się same. U Córki rybaka ryby przynajmniej zawsze są świeże i naprawdę dobrze przygotowane. A dla przybyszów z południa to już w ogóle rarytasy!

Strefa

Strefa znajduje się na terenie parkingów przy Grand Circus Park. Dostrzeżesz ją bez trudu. Ciężarówek i tirów jest tam jak mrówków, pomruk zapalonych silników niesie się kawał drogi, podobnie jak smród spalin i okrzyki ludzi, klaksony i nierzadko strzały. Strefa służy wszelkim karawanom, przyjezdnym podróżnikom i wędrownym handlarzom za miejsce spotkań, wymiany informacji i towarów. Nie masz gdzie spać? Możesz w Strefie na Stadionie Tygrysów. Chcesz zostawić na chwilę swój towar? Zapłać chłopakom w Strefie. Chcesz coś zjeść? Pełno tu wyżerki na świeżym powietrzu. Zorganizować karawanę lub podłączyć się do jednej z nich? Spoko - tu zawsze z kimś pogadasz na ten temat. Załatwić zapasy? Krążą tu gangersi, handlarze i farmerzy, opychający towar.

Najważniejszym miejscem jest Słup Informacyjny. To tu trafiają (o ile nie załatwią kuriera po drodze) listy tablicowe. To jest najważniejszy słup w Detroit, nawet Huroni czy Runnersi pokornie tu przychodzą, bo kto tam będzie dymał do ich stref, żeby poczytać ogłoszenia?

Strefa jest jak mrowisko - załatwisz tu wszystko, szybko i bez zbędnych pytań. Zjeżdżają tu ludzie z całej okolicy i handlują czym się da - informacją, gamblami, zleceniami.

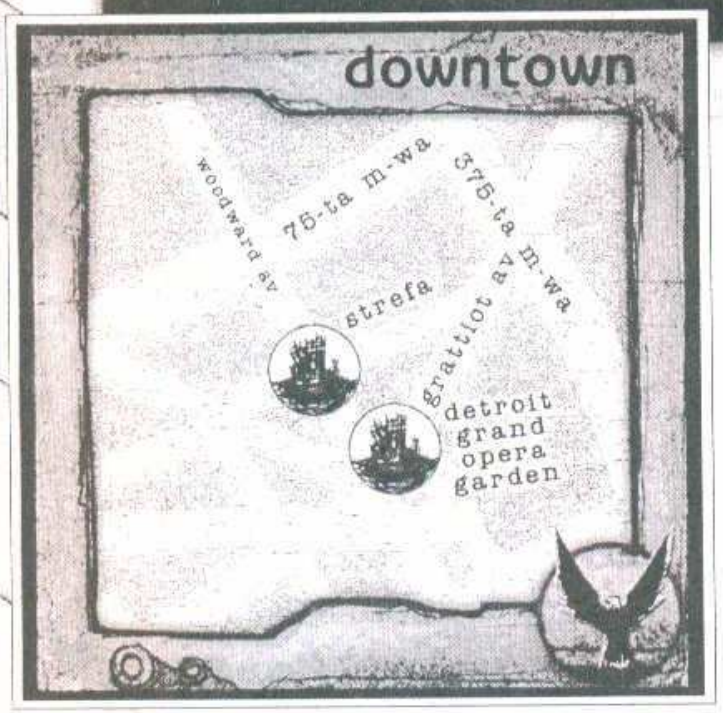
Benjamin B.

Porządku w Strefie pilnuje policjant Benjamin Blake lub po prostu B, jak na niego wołają. Facet ma ciężką rękę, gdy wali po pysku, ma też ciężkie poczucie humoru, ciężką ma też żelazną pałę, z którą łazi po Strefie. Żebyśmy mieli jasność - Strefa to nie jest miejsce dla aniołków, ani teren, gdzie kupuje się pączki, czy kołderki. Ludzie, którzy tu zjeżdżają to banda cwaniaków, typów spod ciemnej gwiazdy i zwykłych morderców. Jednak nawet w takim towarzystwie musi być ktoś kto daje po mordzie. To właśnie robota B. i jego ludzi.

Slim

Warto też wiedzieć kim jest Slim - młody łebek, ja wiem, może ma dwadzieścia lat. Nie uwierzyłbyś jak ważna to persona - szczególnie, gdy go zobaczysz pierwszy raz. Chudy, rozczochrany blondyn z jakimś niemrawym zarostem. Wygląda jak z postać ze starych kreskówek. Dopiero jak poznasz go bliżej, okaże się, że urodził się w Strefie i żyje tu od zawsze. Zna wszystkich, wie wszystko o wszystkich i wszystkim i wszyscy wiedzą, że on wie, co więcej wie czego nie wie i wie, jak się tego dowiedzieć, nawet jeśli ktoś chce, by tego nie wiedział, a jak mu zapłacisz Slim nikomu o nie powie, że wie, że ty wiesz. I jak? Nieźle, nie? Połapałeś się?

No widzisz, a on się w tym łapie. Slim to jedna z najważniejszych osób w Strefie. Mówi się, że niedługo odejdzie do Ambasadora, by pracować dla Schultza. Ojciec rodziny stawia na młodych. Razem z córką Schultza potrafiliby rządzić miastem.



Detroit Grand Opera Garden

Siedziba Dozorców mieści się na południe od Strefy, dokładnie na rogu Clifford i Farmer. Sześciopiętrowy budynek opery jest częściowo odnowiony - to znaczy zamurowano wszelkie ubytki w murach oraz niepotrzebne okna. Na reprezentacyjnych schodach przed wejściem głównym położono rampę podjazdową z betonu i stali, po której do budynku wjeżdżają samochody do walk gladiatorskich. Główny hall przystosowano do przetaczania po nim maszyn i wozów, i prowadzi on bezpośrednio na arenę.

Dawno temu wywalono wszelkie miejsca siedzące na parterze, scenę obniżono do parteru i tak powstała arena walk gladiatorskich: owalne pole o długości 60 metrów i długości 75 metrów. Widzowie obserwują walki z liczących cztery poziomy trybun w kształcie podkowy. Mogłyby spokojnie pomieścić całe Detroit. Arenę oświetlają reflektory na naftę i na prąd.

Po drugiej stronie areny znajdują się rampy prowadzące na zaplecze budynku, gdzie znajdują się warsztaty zawodników. Na drugim piętrze zaplecza mają swoje kwatery i sale treningowe gladiatorzy, ich menedżerowie i agenci. Na pozostałych 4 piętrach mieszkają wyłącznie Dozorcy i Szefowie.

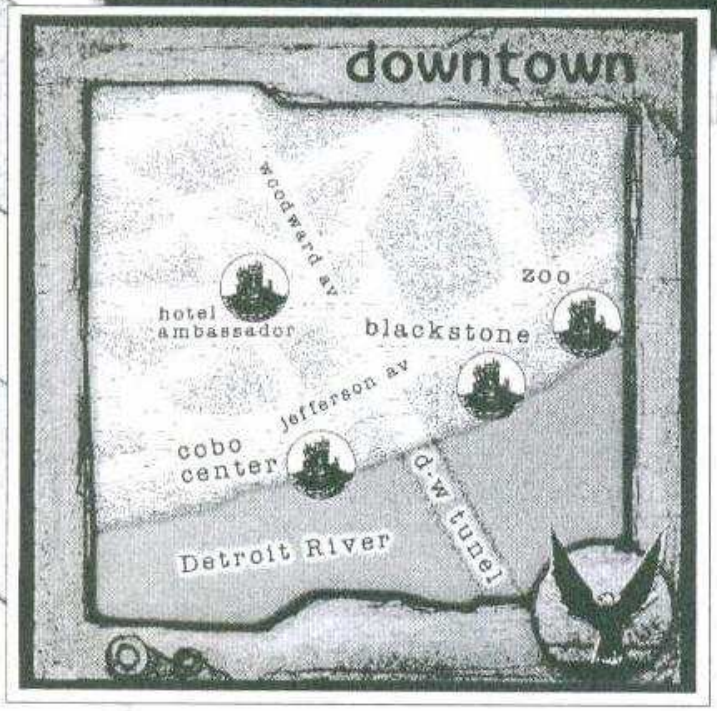
Dozorcy z Grand Opera Garden

Dozorcy nie mają wiele wspólnego z dawnymi ani dzisiejszymi glinami lub sędziami, lecz stoją na straży porządku - tyle że porządku na imprezach masowych, jakimi są tutaj krwawe walki na arenach, wyścigi itp.

Dozorcy stworzyli się sami, a potem dopiero położył na nich łapę Schultz. Od początku zawodów na arenach i torach potrzebni byli goście od pilnowania porządku. Nie, nie od lania pałami po głowie, ale szykowania areny do walki, obsługi oświetlenia, bo przecież wiele walk dzieje się wieczorami, sprzątania trupów, wraków i takich tam. W ciągu sześciu lat Dozorcy urośli w siłę i ze zwykłych tłuków od noszenia mioteł wyrośli na potężną organizację, z

którą należy się liczyć. Tak - lanie pałą zaczęło się dopiero wtedy.

Grupa dzieli się na Szefów, Roboli i Sierżantów. Szefowie, jak to szefowie, szefują i pilnują porządku. Z nimi trzeba rozmawiać, jeżeli chce się zorganizować zawody na największych arenach Detroit. Szefom bezpośrednio podlegają naczelni obydwu podległych grup. Robole wykonują ciężkie prace - mechanika, transport, sprzątanie, budowlanka, dostarczanie żarcia itd. Sierżanci to osobny patent. To brutalna grupa uzbrojonych strażników imprez, wyposażona w pałki z rur i łańcuchy, oraz grube, skórzane pancerze na korpus i podbrzusze, a dodatkowo gdy są na służbie, noszą jednakowe maski ze stali i skóry. Na plecach noszą napisy - „Dozorca GOG". Pilnują porządku podczas imprez i wkraczają do akcji, gdy publiczność przedobrzy z emocjami na trybunach. Szefowie rzadko kiedy wysyłają ich na akcje poza arenami, ale Sierżanci służą też jako ochroniarze swoich zwierzchników. Rekrutuje się



ich spośród twardzieli z gangów lub mieszczuchów, a także gladiatorów, którym nie widzi się żywot na laurach, tytułach i gamblach z walk. Jest to grupa groźna i znakomicie wyszkolona. Nawet jeżeli stajesz naprzeciw Sierżanta uzbrojony w spluwę, zastanów się dwa razy, co robisz.

Zarządca Dozorców, Mr Scott, nie słynie z 3 rzeczy - dobrego akcentu, urody, ani subtelności. Rządzi żelazną ręką swoją grupą, często kłócąc się z Ligami i gangami. Łysy gość z bliznami zamiast zmarszczek i z hakiem zamiast lewej ręki nie może przecież być inny, nie? A ten jego brytyjski akcent wykańcza każdego szybciej, niż gnat pana Scotta.

Stacjonują w Detroit Grand Opera Garden, przy dawnej ulicy Broadway, w centrum miasta, a spotkać ich można na prawie każdej większej imprezie sportowej w Downtown i na terenie Ligi. Samuch sierżantów jest coś koło 70, a Roboli jeszcze więcej.

Chciałbyś być Dozorcą? Jako Robol dostaniesz robotę, jeśli się na coś przydasz. Do Sierżantów można dostać się po efektownym sparingu w ramach egzaminu z walki wręcz i na broń białą

Arena gladiatorska na wieży Cobo Center

To tu Bracia Hubner pokazują, na co ich stać. Dach na szczycie obciętej wieży Cobo Center znajduje się na wysokości pięćdziesięciu metrów nad ziemią. Poza walkami pełni on funkcję domu gladiatorów Ligi. Wieżowiec stoi przy Woodbridge i Jefferson. Publiczność stoi lub siedzi na drugiej połowie dachu, za siatką, na wyciągnięcie ręki od gladiatorów. Walki można także obserwować z niezliczonych okien na wyższych piętrach budynków wokół Cobo Center - ale wtedy wygląda to jak zmagania mrówek.

Blackstone: Elektryczność dawkowana

Stara elektrownia węglowa Blackstone, jedna z dwóch jako tako działających w Detroit, to bodaj największych z atutów Schultzów w sprawowaniu kontroli nad miastem. Elektrownia została zamknięta jeszcze wiele lat przed wojną, około roku 2015, zaś uruchomiona dzięki wiedzy starego profesora Iglestona, który najgorętsze czasy apokalipsy przeżył w schronach pod Detroit. Węgiel wydobywany jest w kilku kopalniach na południe od Detroit i dostarczany przez konwoje Kompanii 8 Mili chronione dodatkowo przez Schultzów. Energii wystarcza na oświetlenie Downtown, zasilanie kilku z działających ośrodków przemysłowych, zaś resztę Schultzowie sprzedają sąsiednim strefom (z wyjątkiem Huronów, którzy mają własną elektrownię - wodną). Siłą rzeczy, energię oszczędza się jak tylko się da: za każde urządzenie podłączane do prądu się płaci. W strefie Schultzów pilnują tego Kwestarze - chodzą po budynkach, sprawdzają kto ile i jak zu-

żywa (na ile się to da sprawdzić) i ustalają cenę (żadnych liczników itp.!). Nie chcesz płacić - koniec prądu albo nawet do klatki.

Na zewnątrz - do każdej z dużych stref prowadzi z elektrowni osobna linia, za którą strefa płaci Schultzowi w całości, zaś wewnątrz już rozdzielają i sprzedają wedle własnego uznania. Najmniej płaci się za prąd właśnie w strefie Schultzów (co też przyciąga ludzi), do stref Ligi i 8 Mili energia płynie na mocy umów, zaś do Camino, Parkerów i Runnersów za gamble.

Zwykła nocna lampka równa się opłacie 1 gambla na miesiąc, działająca lodówka pożera 50 gambli, a np. taki luksus jak winda wymaga już osobnej zgody oraz zakładanego przez Schultzów licznika, i jeden przejazd obciążony jest opłatą od 3 do 5 gambli. I nic nie dadzą kłótnie z Kwestarzami - ich opinia jest ostatecznym prawem co do opłat w strefie.

Nie rzadko zdarza się, że jakaś linia nawala, albo cała elektrownia przestaje działać i prądu po prostu nie ma.

W Blackstone nieustannie pracuje na zmiany około stu mieszkańców Downtown, więc jest to jedno z niewielu względnie dużych miejsc pracy. Od niedawna noszą coś na wzór niebieskich mundurów z napisem Blackstone, więc można ich łatwo rozpoznać.

Detroit ZOO

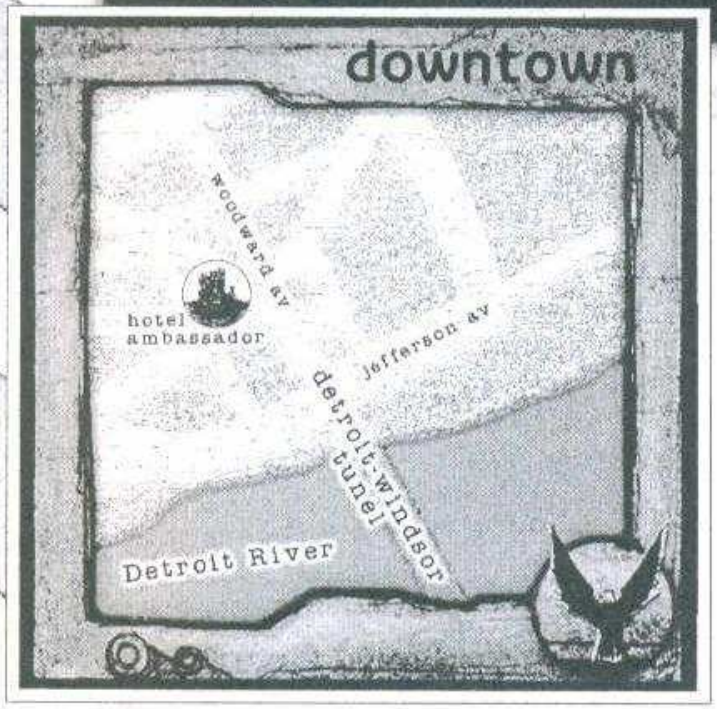
Zrujnowany ogród o powierzchni kilometra kwadratowego, w miejscu niewielkiego, przedwojennego ZOO: okratowane wybiegi dla zwierząt, olbrzymie klatki, budynki z terrariami z pancernego szkła. W klatkach trzymane są m.in. maszyny Molocha - siedzi taka nieruchomo przez tydzień, zagrzebana w piasku, aż ktoś ją podrażni, wtedy lepiej wykazać się sporym refleksem. Poza tym siedzą tu zmutowane monstra, bestie, dzikie zwierzęta, mutanci oraz ...dożywotnio zamknięci słynni przestępcy, np. z okolicznych band, napadających na karawany. W terrariach można podziwiać małe, paskudztwa czy niewielkich szpiegów Molocha.

ZOO jest strzeżone jak więzienie, zaś bestie i więźniowie są karmieni jednakowo. Dozorcą ZOO jest Big Willy, olbrzym o gołębim sercu i twardej ręce. Zamkniętych w klatkach ludzi traktuje na równi ze swoimi ukochanymi zwierzątkami, jednak nie pozwoli, by przeklinali czy złorzeczyli komukolwiek. Ostatnio trafił tu Joe Minnesota, słynny ganger, który od roku regularnie grabił karawany, zmierzające do Detroit. Był twardy i klął prawie przez tydzień. Teraz Joe siedzi spokojnie w klatce między potężnym Szablozębem a leniwym, lecz śmiertelnie jadowitym Ve-

Gdzie Blackstone nie sięga

Miejsca oddalone od linii energetycznych Blackstone muszą radzić sobie na inne sposoby - energię wytwarzają tam wiatraki czy generatory na paliwo, ale w tych miejscach oszczędzają już tak bardzo, że nawet człowiek pustyni nic by im nie doradził. Co tu gadać o drogim prądzie - w wielu miejscach w ogóle zapomnij o elektryczności, przecież ogień wystarcza do oświetlenia w nocy, ogrzania się i upieczenia żarcia.

Jakiś czas temu, będzie z dwa lata, mieszkańcy jednej z dziur na zachód od Detroit (na tabliczce mieli chyba London City), wykazali się niemałym heroizmem, a następnie pomysłowością: schwytali jedną z maszyn Molocha, zwaną Umbrella - dzięki wysoko rozwiniętej technologii, daleko przekraczającej ludzką, i ogromnemu parasolowi luster maszyna potrafi o wiele lepiej pozyskiwać energię słoneczną. I w ten sposób zasili sobie kilka chat i żyli jak w Las Vegas - lampki, srampki, co tylko chcesz. No, jednak, jak mawiają „wszystko co ma swój początek, ma też swój koniec", tak i do London City zawitało przeznaczenie: duży oddział Schultzów pod wodzą Białej Ręki zrobił wjazd. Nikt nie przeżył. Tak, za kontakty z Molochem kara jest tylko jedna.



nomem. Ludzie Joego nie byli żadną atrakcją, więc skończyli w klatkach na rynku w niespełna tydzień. Mieszkańcy strefy jakoś ich nie karmili.

Detroit-Windsor Tunel

Pod Detroit River ciągnął się niegdyś jeden z cudów Ameryki, słynny tunel łączący wybrzeże Kanady i USA. Tunel ten, o dziwo, istnieje do dziś, i jest własnością Schultza, zaś opiekuje się nim Kompania 8 Mili. Po drugiej stronie, w Windsor, niestety osiedlili się najdziksi Huroni (każdy, kto miał trochę oleju w głowie, przeniósł się już dawno za rzekę), którzy robią czasem wypady łódkami do Detroit, a co pewien czas próbują ataków na straże pilnujące tunelu.

Wjazd do tunelu wygląda jak jakaś antyczna świątynia: masa kolumn, w większości potrzaskanych, rząd tuneli i prowadzących do nich dróg.

Schultzowie

Barwy: Wznoszący się do lotu orzeł na białym tle
Przywódca: Ted Schultz.
Miejsce: Teren centrum miasta, od Melvindale do Grosse Pointe Park i Highland, przede wszystkim Downtown, główna siedziba w Ambassador Hotel.
Liczba członków: około 5000 mieszkańców strefy, w tym 600 właściwych członków organiazcji
Uzbrojenie: Dobre, dysponują także Bardzo Dobrym
Wyposażenie: Bardzo dobre; niemieckie samochody osobowe i limuzyny, buldożery; wozy opancerzone; ciężarówki, ciągniki siodłowe z rozmaitymi typami naczep
Animozje i sojusze: Niechęć do Sand Runners i Camino Real, półotwarta wojna z Parker Lot, obecnie neutralni względem reszty;
Wstęp: Normalna rozmowa, jak o pracę - z którymś z odpowiedzialnych za daną branżę VIP-ów Schultza.
Sława: 3

Taxi Shultza

Jeśli przydyndałeś do Detroit na piechotę lub w czyimś wozie, albo nawet swoją bryką, ale boisz się, że miejscowi szaleńcy ci ją rozkaszanią (bo nie wiesz gdzie, co i jak, gdzie nie wolno, a gdzie nie trzeba), możesz wynająć czarną brykę Schultza ze specjalnym znakiem gangu. Wtedy masz o wiele większe szanse, że nie będziesz się musiał bać o brykę pozostawioną przed knajpą.

Ale rozumiesz, nie znaczy od razu, że jesteś nietykalny. Nie tak dawno jeden frajer z Toledo wziął sobie za bardzo do serca respekt przed czernią i zaczął sobie pozwalać we Wspólnej. Wylądował obitą mordą w śmieciach, podniósł się dopiero na drugi dzień, a brykę Schultzów w międzyczasie chłopcy umyli i wytarli na połysk.

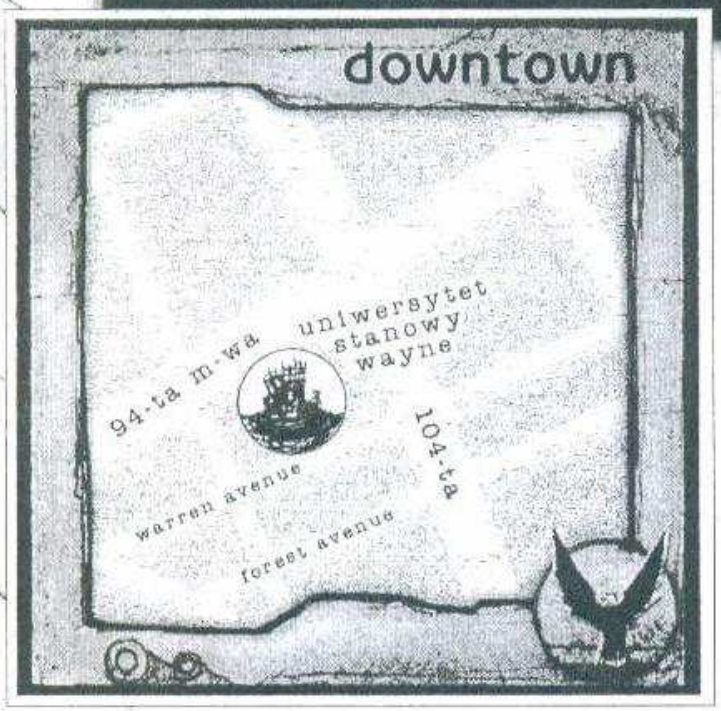
Podobny interes prowadzą i inne gangi (swoje znaki na wynajmowanych wozach), ale Schultzowe najbardziej odstraszają crashtesterów. Pożyczenie czarnego przeciętniaka od Schultzów kosztować cię będzie koło 20 gambli na dzień, od innych gangów różnie - jasne, że liczy się reputacja, ale nikt nie da tyle samo co za schultzowe, więc muszą odpuścić - biorą koło 10. poza tym to już nie ta klasa samochodów.

I jeszcze jedno - żeby ci w ogóle wypożyczyli, musisz wyglądać. A jeśli bryka ucierpi z twojego powodu, masz przewalone.

Dzień powszedni na terenie Schultzów

1. Przejeżdża karawana czarnych wozów, coś się dzieje. Sam Schultz gdzieś jedzie, albo jego VIP.
2. Przez miasto wlecze się jedna z wielkich karawan z NY, Appalachów lub Teksasu.
3. Ktoś wprowadza się do budynku. Ruch, budowlańcy, gamble w postaci mebli, ciekawscy sąsiedzi.
4. Crash test. Ktoś za szybko jechał, czy może jakieś dupki z prowincji zapatrzyły się na miniówkę...?
5. Znana persona Detroit na ulicy. Jedna z gwiazd Ligi, VIP Schultza?
6. Ważny transport Schultzów, trasa zablokowana, ludzie z ciężką bronią blokują dzielnicę.
7. Bójka, młokosy gonią się przez miasto, po chwili interwencja policji.
8. Pożar lub niebezpieczna awaria gdzieś w dzielnicy. Brak prądu.
9. Mecz ulicznego kosza lub footskulla, tłum ludzi, emocje i krew.
10. Odszczurzacze uciekają z kanałów, ranni, walą za sobą w głąb kanałów miotaczami ognia.

Assasyni Schultza



Gildia Archeologów

W północnej części Downtown, przy krzyżówce dróg M94 i 10 stoi kompleks dawnego Uniwersytetu Stanowego Wayne. W jego pobliżu leżą istne skarbnice wiedzy, zabezpieczane przez Archeologów i Schultzów. Muzeum Historyczne Detroit, Międzynarodowy Instytut Miejski, Biblioteka Publiczna, Nowe Centrum Naukowe i Muzeum Historii Afroamerykańskiej Charlesa H. Wrighta. Nudy? Może i nudy, ale stąd, z odzyskanych twardych dysków, płyt i książek bierze się wiedza pomocna w odbudowie miasta. Jeżeli nie jesteś wielbicielem lektur, to nie miejsce dla ciebie.

OK., będę się streszczał.

Budynki Uniwersytetu są siedzibą Gildii Archeologów. Tak, żebyś wiedział - cały Uniwersytet jest w gestii jajogłowych. Gildia Archeologów jest całkiem liczna: jajogłowych jest coś koło trzydziestu osób, a do tego dochodzą jeszcze różni pasjonaci w stylu Indiany Jonesa i Tomb Raidera. Tacy, co po prostu lubią łazić po piwnicach z latarką i wyciągać skarby. Nie wspominam o najemnych zbirach, którzy odwalają dla Archeologów brudną robotę - a to trzeba kogoś odsunąć na bok, bo blokuje dostęp do terenów badań, a to znów w kanałach zalęgło się jakieś paskudztwo, a po co tracić na to Archeologów?

Archeolodzy z Detroit to najlepiej zorganizowana obok Ligi Złomiarzy (z Miami) grupa zawodowa w byłych Stanach. Zajmują się szukaniem skarbów sprzed wojny i interesujących gambli. Niekoniecznie w ziemi: w niektórych miejscach Detroit jest od groma wraków, leżących całymi pokładami, jeden na drugim - wymiecionych przez podmuch nuklearnych wybuchów albo poustawianych przez roboty z fabryk, które nie miały już miejsca na składowanie gotowych pojazdów na parkingach. Nie wspominając już o zawalonych supermakertach, domach handlowych lub biurowcach, w których tunelach kryją się prawdziwe bogactwa. To źródło wszelakich dóbr - elektroniki, silników, części samochodowych, ubrań, szkła oraz metalu, ogromnej ilości metalu. No i lekarstw, oczywiście.

Co prawda na początku, jakieś dwadzieścia i więcej lat temu każdy w Detroit szabrował co się dało na własną rękę, ale ekipa Montany wpadła na pomysł wyręczania gangów w tej niewdzięcznej robocie. Na początku nie każdemu podobała się konkurencja ze strony jakiejś tam Gildii, ale po jakimś czasie - przeplatanym wymianą ciężkich, dziurawiących i wybuchających argumentów - Gildię pozostawiono we względnym spokoju, co więcej, większość gangów zabiega o jej usługi.

Archeolodzy to głównie ludzie spoza gangów. Archeologów przedwojennych jako takich tam nie ma, może oprócz ich szefa, Montany Johna. Montana to gość, który przed wojną miał za zawód grzebanie w ziemi za starymi gnatami i skorupami, a rządzenie Gildią idzie mu całkiem nieźle, jak widać. Szkoli ludzi, którzy nigdy nie byli archeolo-

gami albo w ogóle urodzili się po wojnie, a przejawiają chęć do penetrowania dziwnych, ciasnych i ciemnych miejsc. Szanuję ich wszystkich i podziwiam odwagę, ale grzebanie się w takim czymś to żadna zabawa jak dla mnie. Kiedyś zaatakują cię szczury, które tam się gnieżdżą, albo w końcu dopadnie zaczajona technorwa, wejdzie ci w dupę jakieś paskudztwo Molocha, kilka pięter złomu zwali ci się na łeb, albo jeszcze lepiej - natkniesz się na to świństwo z Zamkniętej Strefy... Ech, dobra, już nie kraczę.

Archeologów z Gildii spotkasz czasem nawet i tydzień drogi od Detroit - to w końcu specjaliści i pasjonaci, nie raz są wynajmowani przez kupców, którzy po drodze do miasta zauważyli ciekawy, wart zbadania szczegół w ruinach. Płacisz im z góry za robotę - pokrywasz koszta paliwa (jeżdżą swoimi wozami i nie zaoszczędzisz biorąc takiego na pasażera, a jak trzeba coś więcej niż łopaty i kilofy, zabierają na ciężarówkę cięższe maszyny), a dodatkowo płacisz zaliczkę, którą zostawiasz w siedzibie Gildii: jeśli robota jest blisko i na bezpiecznym terenie, licz jakieś 30 gambli na jednego, a jeśli daleko i z przygodami, to czasem nawet i dziesięć razy tyle. Zaś po robocie biorą, zależnie od umowy, od 20 do 30% wydobytych gambli. Nie ma sensu się targować, bo i tak wszystko opiera się o zaufanie do Gildii i renomę tej organizacji - Archeolodzy równie dobrze mogliby zataić to, co naprawdę znaleźli i wyciągnąć to sobie później. A jeśli nie znaleźli nic - po prostu zatrzymują zaliczkę. Co innego, gdy zlecasz Gildii znalezienie jakiejś dupereli, a nie wiesz gdzie można tego szukać. Wtedy mówisz o co chodzi, ile za to dasz, gdzie cię można znaleźć i tyle. Czekasz. Reszta zależy już od nich. Gdy znajdą - dowiesz się. Jeśli chcesz ich dodatkowo zmotywować, zapłać z góry zaliczkę i daj im termin, po którym ją wycofasz, jeśli nie znajdą.

Gildia wystawia masę towaru w stałych punktach na większości targowisk Detroit. Ich handlarzy spotkasz w Greektown, w Downtown, i w Mechstone. Możesz też pofatygować się bezpośrednio do budynku Uniwersytetu - cały parter jest otwarty dla ludzi. Można tu

sobie pooglądać różne cuda w gablotach i na setkach półek, same przedwojenne cacka - i większość da się kupić. Kupić, nie ukraść - przy wejściu stoi strażnik, czasem dwóch czy trzech, a w środku kręci się Archeolog-sprzedawca, który patrzy na rączki. Gdy szukasz czegoś konkretnego, albo jakichś ekstra rarytasów „spod lady", najlepiej po prostu spytaj, bo większość ich towaru i znalezisk jest zmagazynowana gdzie indziej.

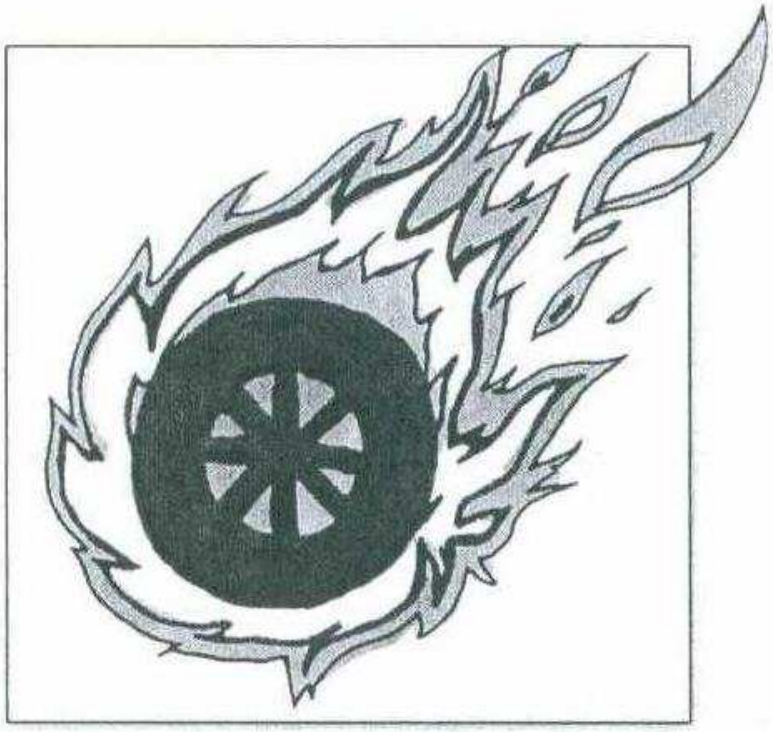
Gości z Gildii łatwo poznać - kobiety lub mężczyźni, obwieszeni pasami z różnymi dziwnymi narzędziami i workami na łupy, ubrani w kombinezony z mocnego, odpornego na wiele świństw materiału, plastikowe ochraniacze i skórzane łaty. Używają gogli, masek gazowych i hełmów ochronnych, bo w takich ruinach lub złomowiskach różne niemiłe rzeczy mają zwyczaj spadać na głowę. No i noszą broń - nie strzelają do siebie, w każdym razie niezbyt często, lecz do innych poszukiwaczy, którzy przypadkiem zechcą rościć sobie prawa do jakiejś dziury w ziemi lub wraku. Mają też miotacze ognia. Na rozmaite badziewie, siedzące w głębi tych apokaliptycznych kopalń. W ziemi i w hałdach złomu grzebią przy pomocy palników, pił, młotów, kleszczy, obcęgów i materiałów wybuchowych. Targają to wszystko na swoich zdezelowanych brykach lub po prostu na plecach. Nie mam pojęcia, jak oni nie dostają klaustrofobii w tych ciasnych tunelach, ani też - jak potrafią się zmieścić tam z butlą gazu Browna lub acetylenu, nie wspominając o spawarkach transformatorowych. Mają też kilkanaście przecinaków wibracyjnych, prawdziwych cudeniek. Tną wszystko jak masło. Nie chciałbym stanąć twarzą w twarz z gościem uzbrojonym w coś takiego i nie mieć spluwy w łapie. W jednym skrzydle uniwersytetu znajduje się hala przerobiona na garaż dla kilku koparek i spychaczy.

W każdym bądź razie to, co powinieneś zapamiętać to dwie rzeczy. Po pierwsze, ta gromada jajogłowych górników wyciąga z ruin masę ciekawych rzeczy i składuje na Uniwerku. Wiesz już, po co im tyle pomieszczeń? Goście mają tam super porządek i wszystko pospisywane w katalogach. W jednej klasie śrubeczki, w drugiej dupeczki...

No dobra, i druga wiadomość, którą warto zapamiętać - Uniwerek leży na terenie Schultza, a to oznacza, że Schultz ma pierwszeństwo w handlu z Gildią. W zamian jego ludzie pomagają i pilnują, by jakiemuś debilowi nie przyszło do głowy zrobić wjazd do Archeologów i zabrać trochę sprzętu. Oczywiście, zdarzają się włamy - kompleks Uniwerku jest naprawdę duży, jednak możesz być pewny, że żadna ciężarówka nie podjecie pod budynki Gildii tak po prostu i nie odjedzie załadowana bez zgody Archeologów i Schultza.

Gilidia Archeologów z Detroit

Barwy: Symbol młota i łopaty, skrzyżowanych razem
Przywódca: Montana John
Miejsce: Ich siedziba mieści się w centrum przy drodze 94, na skrzyżowaniu z Livernois;
Liczba członków: około 60
Uzbrojenie: 60 procent słabe, 40 standartowe (stać ich na wiele, ale po prostu nie używają ciężkiej broni)
Wyposażenie: standartowe; dużo rozmaitych narzędzi; samochody osobowe, furgonetki i ciężarówki.
Animozje i sojusze: wynajmowani przez wszystkich
Wstęp: klaustrofobikom dziękujemy!
Sława: 3



LIGA

Liga a „Wyścig"

Wydawnictwo Portal w marcu 2003 opublikowało dodatek do Neuroshimy „Wyścig", który w całości poświęcony był Lidze. Z tego powodu większość przedstawionych w tym rozdziale informacji ma swe rozwinięcia w tym suplemencie. Ten rozdział skupia się na najważniejszych miejscach i osobach zamieszkujących strefę Ligi. W dodatku „Wyścig" podaliśmy natomiast wyczerpujące informacje o startowaniu w Lidze, o regułach, torach, życiu codziennym. Znajdują się tam także poszerzone reguły prowadzenia pojazdów - by lepiej i barwniej oddać wyścigi.

- I wtedy powiedziałem do Wolfganga, mojego pilota - „wóz albo przewóz, dam się wyprzedzić i wiozę cię do szpitala". Patrzę na niego, a facet nadal krwawi. Kawał przedniej szyby wbił mu się w prawe ramię i przyszpilił go do fotela. Wolfgang spojrzał na mnie i wycharczał: „Wygraj dla siebie ten wyścig". Powiedziałem mu, co myślę o tej propozycji i zjechałem z trasy. Właśnie tak, dziewczyny, wolałem uratować życie kumpla i tylko przez to nie zostałem mistrzem. Macie ochotę na następnego drinka?

Liga to najważniejsza organizacja w mieście i cokolwiek na ten temat mówi Policja, Gildia Archeologów, czy nawet Kompania Ósmej Mili - gdyby nie było Ligi, mieszkańcy Detroit popełniliby zbiorowe seppuku. Te kilkanaście kwartałów miasta jest sercem zrujnowanego Detroit i jego wizytówką. Tak jak Huroni to najgłośniejsza grupa debili i właśnie tak postrzegani są wszyscy mieszkańcy miasta, tak Liga i wyścigi to nasze najsłynniejsze zajęcie. Wszyscy kojarzą Detroit z Huronami i nadmierną prędkością.

Krótka Historia Ligi

Na pomysł zorganizowania Ligi wpadł wiele lat temu Ted Schultz. A jakże. Cwany gość. Dam ludziom igrzyska, debile zajmą się pierdołami, a ja zajmę się rządzeniem - tak to sobie wykombinował, a następnie wprowadził w życie. Pierwszym szefem Ligi był Peter Ackroyd, legenda miasta, facet, który w trzydziestym ósmym swoim podkręconym Morrisem wjechał w głąb Molocha, wyrzucił worek granatów i wrócił do miasta.

Niezła akcja, nie? Roboty Molocha dosłownie osłupiały. Rozpędzony czerwony Mini Morris to było coś, na co nie były przygotowane. Od tamtego czasu, żaden czerwony, rozpędzony wóz, a już na pewno żaden Mini Morris nie przetrwa, jeśli zbliży się w zasięg czujników Molocha. Żelazny skurczybyk nabawił się fobii.

No więc Ackroyd został mianowany dyrektorem Ligi, przy praktycznie stuprocentowym poparciu zainteresowanych stron i zaczął się pierwszy sezon. Wystartował wtedy zespół sponsorowany przez Schultza, ekipa Camino Reals, Huronów oraz kilka niezależnych zespołów. Huroni rozbili się bodajże na piątym etapie i mieliśmy pierwszy pogrzeb w historii Ligi. Pierwszy sezon wygrał Stanley Brick, niezależny gość, który jeździł Audi A6. Drugi był Ackroyd ze swoim Mini Morrisem, trzeci był ktoś z Camino Reals.

Schultz dostał po dupie. Uśmiechał się gratulując zwycięzcom i podobno był to uśmiech śmiertelnie poważny.

Rok później jego zespół wygrał Ligę na sześć wyścigów przed końcem sezonu. Tym razem krzywo uśmiechali się szefowie Camino Reals, gdy gratulowali zwycięzcom.

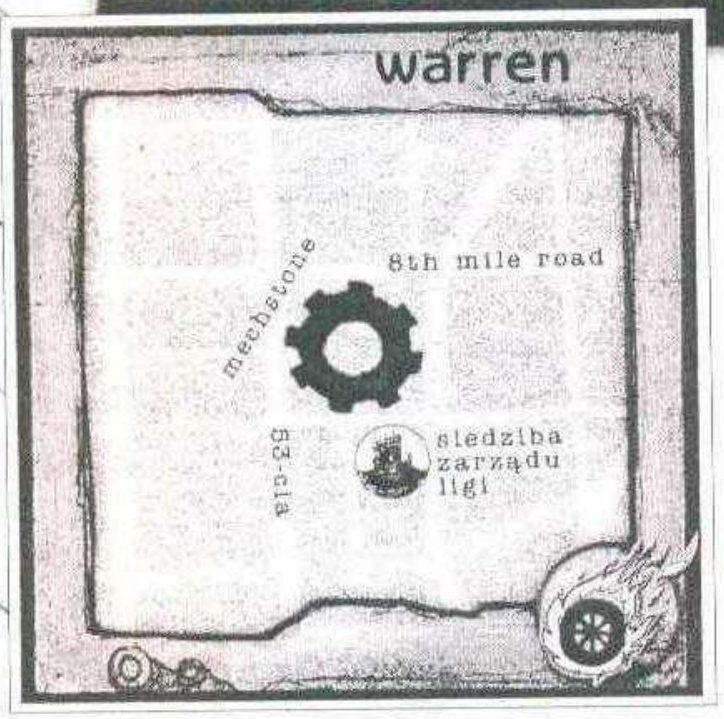
Rok później wygrał niezależny typ, z okolic Stadionu Tygrysów. Natychmiast kupili go Camino Reals i rok później jeździł już dla nich, ale wtedy Puchar Ligi ponownie wygrał Brick, tym razem jeżdżąc w barwach Schultza.

Liga zaczęła się naprawdę. To była wojna. Wojna bez strzałów, ale zacięta i niezwykle emocjonująca.

Liga dziś

Dziś Liga to - jak już wspomniałem - najpotężniejsza organizacja w mieście, jedna z największych sił w całych w Stanach. I nie chodzi o militarną siłę samej Ligi - jest ona bowiem węzłem, wiążącym najsilniejsze organizacje Detroit, a co za tym idzie, korzysta z ich siły. Zadrzeć z Ligą to ściągnąć sobie na głowę wszystkie gangi Detroit.

Liga jest pełna biurokracji i przepisów, do tego otoczona masą reguł i zwyczajów nigdzie nie opisanych, lecz respektowanych przez wszystkich. Można powiedzieć, że Liga to w dziedzinie organizacji odpowiednik tego, czym jest Nowy Jork w dziedzinie odbudowy świata - jest spory przegięciem. Ludziom na górze, których Schultz zebrał, by pilnowali „igrzysk", odbiło i z sezonu na sezon jest z nimi coraz więcej kłopotów. Goście stworzyli Zarząd, mają swoją siedzibę, a nawet sekretarkę. To jest po prostu kabaret.



Zarząd Ligi mieści się w dawnych biurowcach General Motors, zaraz przy Mechstone. Samo Mechstone to potężna fabryka, którą przerobiono na coś, co przypomina mrowisko - żyje tam około trzystu osób związanych z Ligą. Do dyspozycji mają warsztaty samochodowe, mieszkania, knajpy, burdel, i co tam jeszcze. Żyją tam sławy oraz dziesiątki pomniejszych rybek.

Teren Ligi to także spory obszar miasta, na którym toczą się rajdy i gdzie żyją wszyscy, którzy nie mają prawa mieszkać w Mechstone. Bo widzisz chłopie, Zarząd Ligi wydaje zgodę, na to byś mógł zamieszkać w Mechstone. Nie możesz tam wpaść i rozbić namiotu. Musisz mieć odpowiedni papier! Tak zgadzam się, to paranoja. W dzielnicach wokół Mechstone znajduje się kilkanaście zakładów mechanicznych, jadłodajni, sklepów, knajpek, moteli i czego tam jeszcze. Jak to w mieście. Jest tu duży ruch i trzeba przyznać, kierowcy raczej nie przypominają cioci Susy, o nie. Jeżdżą szybko i głośno. Czasem faktycznie zdarzy się jakiś wypadek, choć bez przesady. Naprawdę szybko jeździ się na torach. Tu, na mieście, to takie przedbiegi. Nic szczególnie niebezpiecznego. Zresztą nawet zwykłe ulice poprzerabiano na tory, i tam gdzie żyje dużo ludzi, a szczególnie dzieciaków - mieszkańcy poustawiali stare na ulicach wraki. Nikt się nie rozpędzi. Stare bryki to tu klasyczny obrazek, leżą wszędzie. Gdzie się obejrzysz, wszędzie jakiś wrak, najczęściej spalony, a zawsze pozbawiony wszystkich wartościowych części.

Dzielnice ożywają nocą, kiedy dzieci śpią. Wtedy miasto nie wygląda tak żałośnie, a odległe ruiny kryją się w ciemności. W knajpach leje się alkohol i wirują spocone ciała, a na ulicach toczą się małe wyścigi. Palą się beczki, kilka halogenów, do tego gra muzyka. Noce w tej okolicy są w dechę, można oderwać się od tego codziennego gówna, zapomnieć o tym, że żyjemy na wysypisku śmieci.

A rankiem? Rano trzeba się wyspać, a potem koło południa zacząć stawać na nogi. Usiąść do auta i dokręcić śrubki, wyczyścić karoserię, może skoczyć na giełdę i poszukać czegoś ciekawego. Poszukać jakiegoś zarobku i jakoś doczekać do nocki. A potem znowu impreza, muzyka, gorące ciała...

Z chęcią o tym wszystkim opowiem, bo jest tu masa ciekawych rzeczy! Nim o nich - oddajmy cesarzowi co cesarskie. Wpierw o debilach z Zarządu.

Zarząd Ligi

Biurowiec Zarządu ocalał praktycznie nienaruszony, a ślady pożaru i drobnych zniszczeń po wrześniu 2020 naprawiono już wiele lat temu. Teraz budynek z zewnątrz i wewnątrz prezentuje się okazale. Na górze są nawet kafelki i ubikacje z umywalkami. Może dlatego pierdzielom z Zarządu bije? Za dużo luksusu? Taa, coś w tym musi być.

No dobra, nie zadzieraj tak głowy. Nim trafisz do tych wykafelkowanych klopów musisz wejść na piętro. Nie jest to proste. Na parterze zatrzyma cię Sugar, murzyn wielkości niedźwiedzia.

Sugar to miły gość, tylko że ma niemiłą pracę - ma za zadanie wykopać za

drzwi każdego, kto chce truć dupę szefom Ligi. Facet wywiązuje się z tego zadania znakomicie. Wiesz, to nie jest tak, że kto wejdzie na portiernię od razu wylatuje oknem. Spokojnie. Żyjemy w cywilizowanym kraju. Sugar wpierw spyta, w czym może pomóc, a dopiero potem wywali cię przez... ha, ha.

Na górę wchodzi się po to, by złożyć wniosek o przystąpienie do Ligi. Po to, by złożyć zażalenie i skargę po jednym z wyścigów. Po to, by odebrać talony na paliwo. Po to, by dostać zgodę na wynajęcie klatki w Mechstone. Po to, by poprosić o wsparcie Służb Ligi - z powodu ataków na zespół i waszą brykę. W zasadzie istnieje tysiąc powodów, by wtarabanić się na górę i prosić o pomoc Zarząd Ligi. No, jest jeszcze najważniejszy powód - połowa ludzi w Lidze włazi na górę po to, by choć na moment rzucić okiem na Kathrine.

Ja pierniczę, czy oni ją ściągnęli z innego wymiaru? Tam na górze pracuje najpiękniejsza kobieta Stanów. Chodzący cud świata.

Kathrine siedzi w sekretariacie Ligi, obsługuje całą papierkową robotę, podczas gdy Zarząd tapla się w gównie, wzajemnych ciemnych sprawkach i interesach, i oczywiście w wolnych chwilach wymyśla kolejne przepisy, by jeszcze więcej papierków było w branży. Fucha agenta z sezonu na sezon staje się coraz bardziej kluczowa. Goście pokroju Franka nie mają czego szukać w Lidze. Niestety, już nie wystarczy być dobrym kierowcą. Chrzanić Zarząd. Wróćmy do Katty. Widzisz, ona po prostu dobrze się bawi i pomaga wszystkim, którzy czegoś potrzebują. Co prawda nie dostaniesz od niej herbaty, ani kawy, ale na pewno obdarzy cię uśmiechem, i dopóki nie zaczniesz się ślinić, będzie dla ciebie miła. Wysłucha co masz do powiedzenia i nawet pomoże napisać odpowiednie pismo do Zarządu. Chodzą plotki, że to ma się zmienić, bo teraz już nikt nie łazi tam z gotowym papierem, tylko wszyscy piszą razem z Katty. Banda erotomanów. He, he, moglibyśmy założyć klub. Żebyś wiedział, jak Jay jej nie cierpi. Chciałbym

zobaczyć jak się kiedyś złapią za włosy i zaczną szarpać. Kociaki, ach!

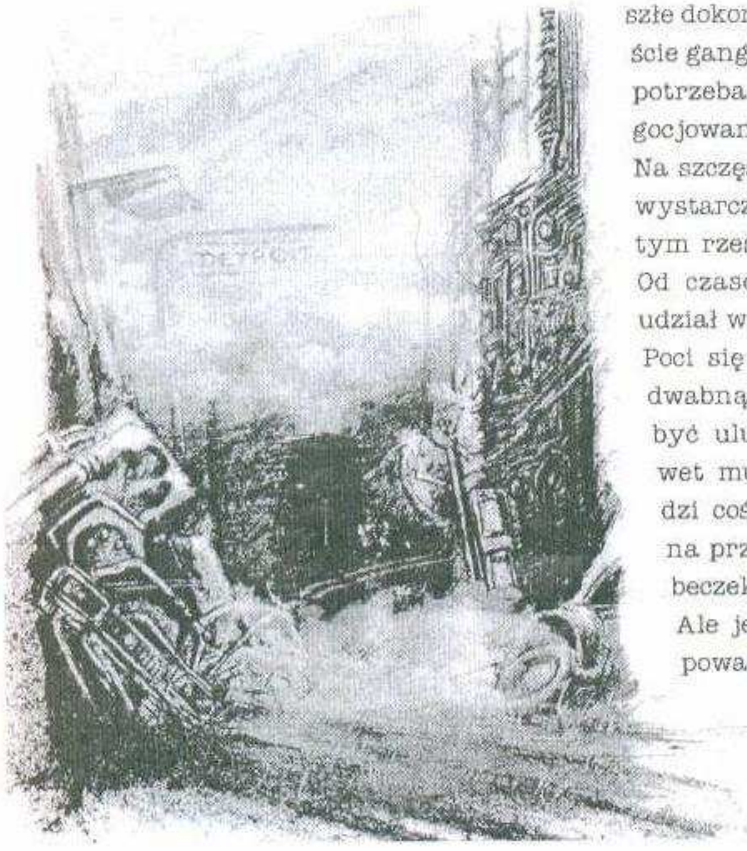
No więc, jak już wtarabanisz się na to czwarte piętro i będziesz miał sprawę na tyle ważną, że zostaniesz przedstawiony na posiedzeniu Zarządu (no pewnie, że mają posiedzenia!) będziesz mógł dowiedzieć się, co się kryje za drzwiami obitymi czarną skórą. Otóż znajduje się tam duży stół, sporo foteli i miejsce dla delikwentów takich jak ty. Oraz oczywiście kilku spośród dziewięciu cwaniaków, czyli zarządców Ligi. Przedstawiasz im co masz do powiedzenia. Goście wysłuchują. I tyle. Każą przyjść za kilka dni. I zaczynają się targi. Jak jesteś płotka, olejają cię. Jak jesteś ważniak, zaczną się przepychanki i próby sił poszczególnych gangów - bo przecież większość bossów z Zarządu to wtyczki różnych gangów. Czasem, gdy przyjdziesz z naprawdę ważną sprawą, umówią cię na lepszy termin, gdy będą wszyscy.

Przychodzisz po kilku dniach. Powiedzmy, że się pospieszyli i decyzja jest gotowa. Katty daje ci papier. Decyzje Zarządu zawsze są na papierze. Porządek w aktach musi być.

Koniec debat. Decyzja zapadła i nie ma od niej odwołania. Z Zarządem jest jak z Komisją Wojskową - na pierwsze i jedyne przesłuchanie przynoś wszystkie możliwe papiery i dowody, które mogą ci pomóc. Bo jak opuścisz gabinet, już nic nie można dodać. Rzym przemówił, koniec sporu.

I jak? Już ich nie lubisz?

Witaj w klubie. Jest nas coś ze trzysta osób. No ale Zarządu nikt nie ruszy. Nie da się.



Obecni członkowie Zarządu Ligi

Peter Ackroyd

Żywa legenda, chociaż wyblakła już trochę, bo zbyt wielu wyciera sobie nią tyłek. Ackroyd był wielki i do dzisiaj wielu ludzi mu ufa ze względu na przeszłe dokonania. Żeby utrzymać w mieście gangów taką instytucję jak Liga potrzeba charyzmy, umiejętności negocjowania i manipulowania ludźmi. Na szczęście Ackroyd opanował je w wystarczającym stopniu, tracąc przy tym rzeszę przyjaciół.

Od czasów, kiedy ostatni raz brał udział w wyścigu przytył i wyłysiał. Poci się i często przeciera czoło jedwabną chustką. Facet nadal chce być ulubieńcem publiczności i nawet mu wychodzi. Czasami zarządzi coś, co podoba się wszystkim, na przykład ufunduje kilkanaście beczek piwa dla całego Mechstone. Ale jeśli chciałbyś z nim gadać o poważnych sprawach, o polityce na przykład, przestaje być uczynny. Na każdą prośbę odpowiada, że ma związane ręce i żeby

gadać z Schultzem. Nie chodzi o to, że nie ma w Lidze nic do powiedzenia, bo de facto ma do powiedzenia najwięcej. Rzecz w tym, że woli nie narażać swojej pozycji i nie zrażać sobie gangów. Dzięki takiej postawie zachował stanowisko od początku istnienia Ligi.

Człowiek Schultza: Bernard Livingstone

Bernard Livingstone wygląda jak brat bliźniak Teda. Jest może trochę młodszy i przystojniejszy, ale jeśli chodzi o sposób bycia i przekonania osobiste, to wypisz wymaluj stary Schulz. W Cylindrze i w Klatce plotkuje się nawet, że faktycznie obaj są braćmi. Słyszałem pogłoskę, że Bernard jest synem Teda, chociaż według moich obliczeń Schultz musiałby go spłodzić w wieku dziesięciu lat. Z najciekawszym przypuszczeniem wystąpiła Chip. Dziewczyna twierdzi, że Bernard jest klonem Schultza i niedługo ulice miasta zapełnią się innymi klonami. Chip nawet zaczęła się już pakować do wyprowadzki.

Facet dba, by wola Teda była uznawana za świętość. Nie przepuści żadnego pomysłu, który nie spodobałby się Schultzowi, a nawet jeśli idea przejdzie, pomysłodawca pożałuje, że coś takiego w ogóle zaproponował. Bernard potrafi uprzykrzyć życie każdemu - nie straszy, nie bije, jedynie skrupulatnie trzyma się wszystkich postanowień i praw. Nie tak dawno Maria Ortega wyszła z propozycją zdjęcia limitów uzbrojenia w wyścigach ze strzelaniem. Livingstonowi nie przypadło to do gustu, ale wszyscy pozostali zapalili się do pomysłu. Kiedy ogłoszono zasady na nowy sezon, wyglądały cacy aż do pierwszego wyścigu. Żaden z wozów nie wystartował, bo po wstępnym ostrzale rozwalały się w drobny mak. Okazało się, że nowe zarządzenie nie przewiduje możliwości zwiększenia opancerzenia na wozach do walk, a moderatorzy Bernarda skrupulatnie dopilnowali, by żadne z aut nie było opancerzone lepiej niż to przewidują przestarzałe przepisy.

Bernard jest wrzodem na tyłku Zarządu. Jako tako dogaduje się jedynie z Ackroydem. Pozostali nie lubią go, chociaż okazują mu szacunek. Jest przecież przedstawicielem Schultza, założyciela Ligi.

Człowiek Sand Runners: porucznik Jason Bricks

Największy luzak w całym zarządzie, co nie znaczy, że jeśli spotkasz go, to poda ci rękę. Na posiedzeniach zarządu facet lubi sobie stroić złośliwe żarty z pozostałych, dogadywać i przerywać co chwila. Ludzi, którzy według niego nie znaczą nic traktuje jak powietrze. Ważniakom ostentacyjnie okazuje lekceważenie. Jason Bricks ma z metr osiemdziesiąt wzrostu, krótko ostrzyżone włosy i dłonie wielkości łopaty. Nie potrafi czytać ani pisać, świetnie za to się kłóci, doprowadzając dyskutantów do białej gorączki swoim niezrozumieniem tematu dyskusji. To nie jest głupi facet, po prostu miejsce w Zarządzie nie interesuje go. Wolałby naparzać się z Gas Drinkersami albo jarać z kumplami jointy w Warsztacie doktora Dymka.

Zastanawiasz się dlaczego właśnie on siedzi w Zarządzie? Po pierwsze jest debilem, więc ma odpowiednie kwalifikacje. Po drugie to najlepszy kumpel Hollyfielda, szefa Sand Runners. Mały wie, że do rozmawiania z dupkami trzeba odpowiedniego człowieka, też dupka. Bricks świetnie pasuje do zarządu i być może z tego powodu pozostali członkowie nie zażądali zastąpienia go kimś innym.

Jason jest analfabetą, więc na posiedzeniach towarzyszy mu sekretarka. Taka fajna osiemnastka z sięgającymi do kostek włosami w kolorze złota. Jest bardzo milusia i jeśli chcesz coś załatwić przez Bricksa, uderzaj od razu do niej. Nawet nie wiesz ile razy zmieniała treść dyktowanych przez niego lub czytanych mu tekstów.

Człowiek Huronów: Howie Farland

Hieronimus Bosch Farland, duma Dzikusów, członek Magicznej Szóstki, cham i prostak, wspomniany został przy opisie Huronów. Jego polityką w Zarządzie jest brak polityki. Dopóki jakieś postanowienie nie godzi bezpośrednio w Huronów, Howie ma je w nosie. Jeśli chodzi o zgnojenie wszystkich pozostałych, Howie jest za. Mówię ci, to chyba najgorszy ze wszystkich palantów. Z pozostałymi da się przynajmniej pogadać, zanim powiedzą ci, żebyś spieprzał. Howie mówi to zanim otworzysz usta.

Ten kuternoga daje się we znaki całemu zarządowi, ale jest przynajmniej kompetentny. Jeżeli sam coś wymyśli, wiadomo przynajmniej że pomysł będzie miał ręce i nogi i nie postawi na głowie całego porządku w Lidze. Nie są to może błyskotliwe idee, ale działają. Najczęściej, po obowiązkowych kłótniach, zakulisowych rozmowach i przy dodatkowych układach te pomysły przechodzą. Po prostu wszyscy pozostali są mniej uparci niż Farland.

Człowiek Camino Reals: Maria Ortega

Ludzie mówią na nią Córka Ognia, bo podobno jej ojciec był inżynierem od bomb atomowych. Poza tym Maria to naprawdę ognista dziewczyna - pełna temperamentu i gniewu. Z niewyjaśnionych powodów Clinton B darzy ją szacunkiem, a przynajmniej ogranicza swoje samcze zapędy i pozwala, żeby reprezentowała go w Lidze. Chociaż mieszkańcy Detroit nie lubią typków z Camino, Maria zdaje się być wyjątkiem. Jest najbardziej rzeczową i życiową osobą w Zarządzie. Potrafi dobrze pokierować obradami i zaproponować innym wzajemnie korzystne układy i w rezultacie Liga nie musi długo obradować. Chyba tylko dzięki niej chłopaki nie pozabijali się nawzajem.

Córka Ognia brała kiedyś udział w wyścigach prowadząc czerwonego Jaguara. Dzisiaj jej samochód stoi jako pomnik licznych zwycięstw w dzielnicy kolorowych. Ortega zrezygnowała podobno z kariery rajdowca pod wpływem proroczego snu. Święta Katarzyna ostrzegła ją przed śmiercią w czerwonym aucie i od tamtego czasu Maria jeździ tylko, gdy musi. W ogóle jej prorocze sny, z których lubi sobie drwić Bricks sprawdzają się niepokojąco często. Jako osoba głęboko wierząca, Maria uważa je za szczególny dar.

Człowiek Kompani 8 Mili: Toshiro Yuko

Dziadkowie Toshiro urodzili się jeszcze w Japonii, ale on sam jest już Amerykaninem z krwi i kości. Słysząc jego nazwisko i patrząc na niego, mógłbyś sądzić, że masz przed sobą grzecznego samuraja i faktycznie Toshiro jest facetem zamkniętym w sobie i pilnie wykonującym polecenia Higgs. Nie wtrąca się do kłótni, stara się nie zadzierać z pozostałymi, chyba, że chodzi o finanse. Jako skarbnik Ligi Yuko jest naprawdę ważnym gościem. Kiedy mowa o pieniądzach potrafi kłócić się do upadłego, przekonywać, błagać i prosić, a nawet ze zdenerwowania wbić w stół nóż. Facet ma łeb do interesów. Przez jego ręce przechodzą wszystkie talony na paliwo, on ustala ceny, pozwala handlarzom wchodzić na tereny

Ligi i decyduje o wielu, wielu innych sprawach. Liga jest w bardzo dobrej kondycji finansowej, ale i tak oskarżany jest o defraudację i różne przekręty na korzyść Ósmej Mili. Nie wiem, na ile prawdziwe są te oskarżenia.

Zwycięzca poprzedniego sezonu: Thomas Golfista

Ten facet nie zawinił niczym, a i tak dosięgło go przekleństwo uczestniczenia w Zarządzie. Wygrał jedynie poprzednią Ligę, bo jest zajebistym kierowcą. Oprócz prowadzenia samochodu potrafi również świetnie grać w golfa, a poza tym nic. Pomiatają nim jak chcą, więc siedzi cicho, albo w ogóle nie pojawia się na posiedzeniach. Ten człowiek ma w teorii bronić interesów samych zawodników, ale nie jest w stanie przekonać pozostałych, żeby zamknęli się na chwilę. Smutne.

Thomas zdaje sobie sprawę, że inni rajdowcy patrzą na niego krzywo i wstydzi się swojej bierności. Podejrzewam, że z tego wstydu już nigdy nie wygra żadnego wyścigu, albo wręcz całkowicie poświęci się grze w golfa.

Człowiek mniejszych gangów: Słodki Pete

Polubisz go z miejsca. To najbardziej sympatyczny sukinsyn jakiego kiedykolwiek będziesz miał okazję spotkać. Facet jest miły, grzeczny i bezkonfliktowy nawet w momencie gdy wbija ci nóż w plecy. W założeniu reprezentuje wszystkie pomniejsze gangi i niezwiązanych z żadną organizacją ludzi. Faktycznie ludzie, którzy wybrali go lata temu mają teraz na głowach większe problemy niż bielizna Patti albo już dawno nie żyją. Jako człowiek bez poparcia Pete byłby nikim. Dlatego w zamian za poparcie popiera Schultza. Albo Camino Real. Czasami Ósmą Milę. Wykiwał już chyba każdego, a niektórych kilka razy. Mimo wszystko Pete jest użyteczny, bo zawsze to dodatkowy głos, który można łatwo kupić. Oczywiście trzeba się liczyć z tym, że w innej sprawie kupi go kto inny.

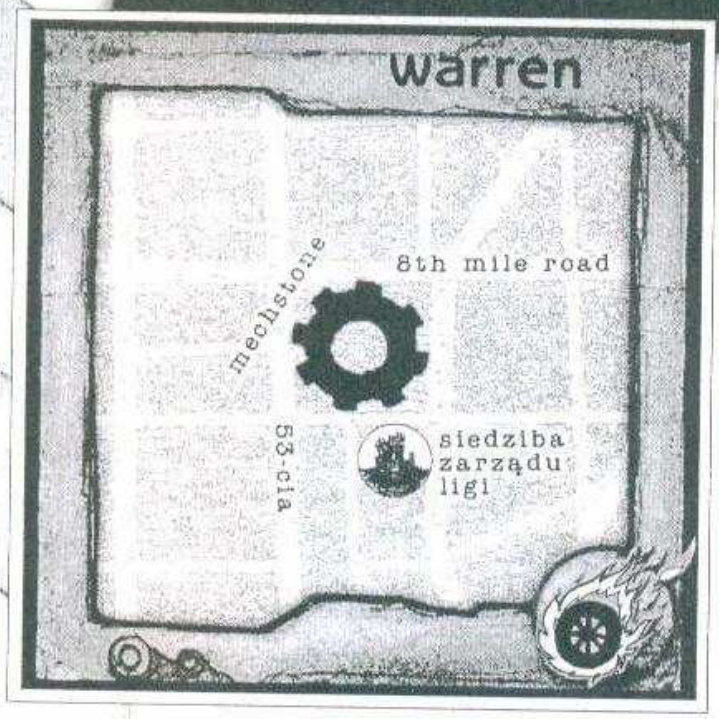
Pete Cierpi na ciekawą odmianę Mount Rashmoor. Przez chorobę zawsze ma na twarzy uśmiech niewiniątka. Jak tu go nie lubić?

Krwawy Morgan

Najprostszą drogą do wkurzenia Krwawego Morgana jest nazwanie go Krwawym Morganem. Jeśli zobaczysz gdzieś wielkiego draba z brodą do pasa na wszelki wypadek nie zwracaj się do niego takim imieniem, bo to może być właśnie... wiesz kto. Oto historia:

Morgan upił się na nabrzeżu Huronów. Spał jak zabity i przeszkadzał łażącym tam dzikusom. Ci zepchnęli go na bok, na jakąś obluzowaną deskę i po niedługim czasie decha oderwała się, a Morgan popłynął rzeką. Pan czuwał nad nim, bo ocknął się dosyć szybko, ale nie wiedział co robić, bo bał się wody. Traf chciał, że na jednym z zerwanych mostów pili jego kumple. Zaczęli się nabijać z Morgana, nazywali go piratem i krzyczeli, że jeśli Krwawy Morgan ładnie przedstawi się i poprosi, rzucą mu linę. Morgan przedstawił się jako Krwawy Morgan, herszt piratów i ładnie poprosił. Kiedy wdrapał się na most zarżnął wszystkich tępym nożem.

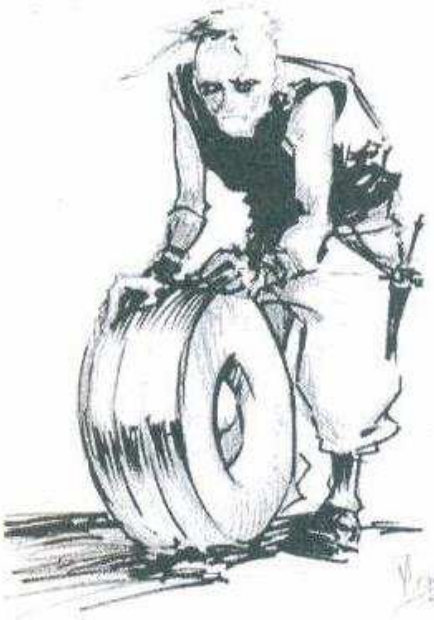
Co Krwawy Morgan robi w Zarządzie Ligi? Straszy swoim wyglądem i reputacją, poza tym reprezentuje ludzi spoza terenu miasta, ale związanych z Detroit. Wybrał się sam i zabija bez mrugnięcia okiem każdego, kto chciałby wejść na jego miejsce.



Tereny Ligi

Mechstone

W 2012 roku General Motors za olbrzymią kasę wybudowało w centrum miasta potężną fabrykę. Był to wałek stulecia, olbrzymia kasa i popis potęgi korporacji, która walczyła o pozycję na rynku. Ta fabryka miała być pokazem możliwości firmy. W pełni zautomatyzowana, nieszkodliwa dla środowiska, postawiona w samym centrum miasta - po to, by każdy mógł wiecznie natykać się na potężne logo GM.



Kupa kasy w reklamę. Cóż, kontrowersyjny pomysł, ale faktycznie, sprzedaż im skoczyła. Jak już postawili tą fabrykę w środku miasta, ludzie jakoś przyzwyczaili się do marki. W końcu ją nawet polubili.

No a potem, wszystko się zesrało.

Teraz pozostałości potężnej hali zamieniono w Mechstone. Miejsce, gdzie żyją Ligowe ekipy. Są tu knajpy, prysznice, prąd, ogrzewanie, wszystko czego potrzeba, by w spokoju żyć. Możesz spotkać Jay, Patti, Franka i setkę innych sław Ligi. Ludzi, którzy są symbolami Detroit.

Tak bracie, obaj wiemy, że to mieszkańcy Mechstone rozsławili nasze miasto, a nie Schultz i jego sprzątaczki...

Hala

Mechstone to najniezwyklejsze miejsce świata. No, może jest jeszcze kilka bardziej porąbanych miejsc, w końcu świat po wojnie trochę się porąbał. W każdym bądź razie Hala Mechstone należy do czołówki - na przestrzeni ładnych paruset metrów kwadratowych znajduje się skomplikowana konstrukcja z klatek. Każda klatka to garaż - a tych garaży jest tu sporo ponad sto, a ponieważ ludzie w Mechstone muszą jakoś żyć - żyją nad swoimi garażami. Klatki są piętrowe. Wielopiętrowe, można rzec - jedna na drugiej. Klatka na parterze to garaż, klatka na górze to magazyn narzędzi i części, klatka wyżej jest miejscem do chlania piwa, klatka jeszcze wyżej sypialnią... Wiesz, każdy urządza się jak chce, ale schemat raczej jest stały.

Klatki są poobijane blachą (kolejny dodatek do NS, gdzie występuje Blacha. Co za gość!) z różnych bryk, więc całość wygląda kolorowo i różnorodnie. Tu ściana klatki ma dospawany bagażnik z Forda, tam dach z jakiegoś Tira, gdzieś jeszcze dach to skomplikowana konstru-

kacja z desek rozdzielczych, przypominająca wnętrze Skoloca Millenium. Ludzie w Mechstone mają klasę i dużo wyobraźni.

W Hali żyje i pracuje sporo ponad dwieście osób, kierowców, mechaników, agentów i wszelkiej innej maści cwaniaków, od dostawców żarła do panienek lekkich obyczajów. To kolorowa, czasem wybuchowa i bardzo fajna grupa ludzi. Tu wszyscy się znają i w sumie tworzą dość ciekawą rodzinę. Rodzinę, która non stop rywalizuje, podkłada sobie świnie i robi wszystko, by być lepszym od kogoś z klatki obok.

Tak, kłótnie, mordobicia i podkładanie sobie nóg jest tu na porządku dziennym. I dobrze nam z tym.

Rewizor

W Mechstone żyje masa ludzi. Nie będę opowiadał o wszystkich - zresztą o wielu już pewnie słyszałeś, co? Mało kiedy tematem anegdot jest Rewizor, więc tego typa pewnie nie znasz. To bezwzględnie gość, na którego powinieneś uważać. Mieszka w małej, dwupiętrowej klatce, blisko knajpki Klatka. Pracuje dla Schultza.

W zasadzie nie wiadomo jakim cudem Zarząd dał mu tu prawo mieszkać i co oficjalnie tu robi. Niby kręci się przy zespołach, coś tam doradza, coś czasem wymieni, czy sprzeda. Tak naprawdę gość zwyczajnie węszy i słucha. Wszyscy wiedzą, że Rewizor szpieguje, ale jakoś wcale mu to w pracy nie przeszkadza. Gość robi swoje. Tu pyta, tu podsłuchuje, tam zastraszy, czy przekupi. Informacje zanosi do Schultza.

Jeśli chcesz wydymać Teda, Rewizor zrobi ci z dupy garaż. Dowie się co knujesz i dołoży kilka faktów od siebie. To jest pieprzony psychopata prowadzący nieustanne śledztwo, a na dodatek potrafi przywalić.

Wiesz, zawsze znajdzie się ktoś, kto mu doniesie za kilka gambli.

Dlatego nie warto robić brzydkich numerów zespołom jeżdżącym dla Schultza. Nie ma nic przyjemnego w kontaktach z Rewizorem.

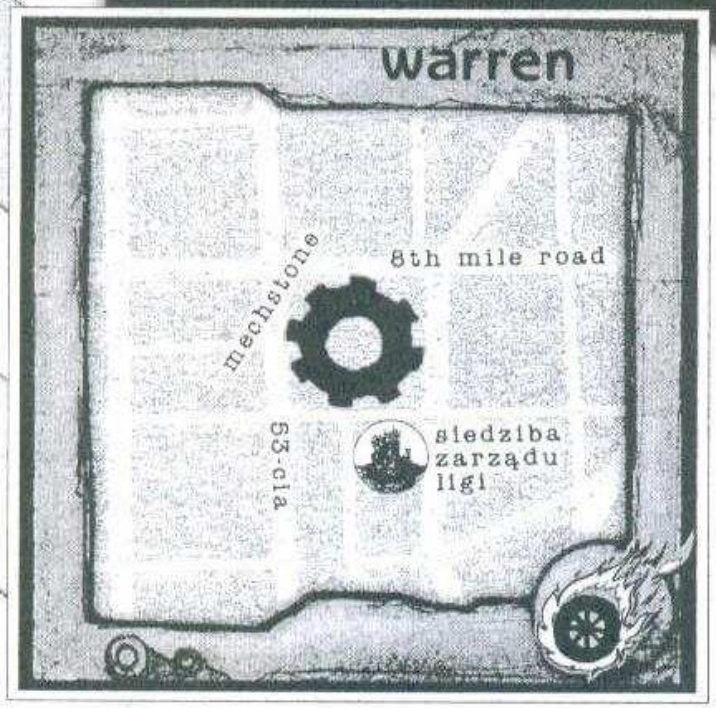
Cylinder

Najlepsza knajpa w mieście. Cylinder. Knajpka wisi pod sufitem Mechstone, a jej konstrukcja opiera się na trzech zespawanych, nieco zmodyfikowanych autobusach. Brytyjskich autobusach. Wiesz jak wyglądały autobusy w Europie? Były bracie piętrowe. Do tego konstruktor knajpki dodał kilka bryk podwieszonych pod spodem, do których dostać się można włazami w podłodze autobusów - dla tych, co lubią ciasno i intymnie spędzić wieczór.

Właścicielem knajpy jest Su, córka faceta, który to wszystko zorganizował. Niestety, zginął w czterdziestym piątym, na treningu przed wyścigiem. O jeden popis za dużo. W każdym bądź razie teraz interes prowadzi Su, wraz z trzema babeczkami, z których jedna jest po czterdziestce i uwierz mi bracie, mimo wieku pokazuje co znaczy mieć w sobie ogień. Dziewczyna ma w sobie ogień. Dużo ognia.

W Cylindrze są najwyższe ceny (w okolicy), najlepsze drinki (w mieście) i najlepsze laski (na świecie). Knajpa zwycięzców. Nie siedzą tu kmiotki z ogona tabelki Ligi. Tu bawi się śmietanka Ligi: Jay, Patti, Dore, Smooth - spójrz na tabelę i będziesz wiedział kogo tu spotkasz. W knajpie gra dobra muzyka, alkohol leje się strumieniami, ludzie się śmieją i bawią, panny tańczą na barze i tulą się do siebie mrucząc.

Hej! Cylinder to nie jest burdel. Żebyś mnie źle nie zrozumiał. Jest tu sporo pięknych ciał i panuje tu luźna, erotyczna atmosfera, ale Cylinder to zde-



cydowanie coś więcej, niż prozaiczny przybytek rozkoszy. Cylinder to najlepsze towarzystwo, określony styl życia, to wreszcie manifest zwycięzców.

Jedno pytanie? Jak się tam wchodzi?

Podnośnik hydrauliczny. Jak winda.

Ah! Warto jeszcze wspomnieć o „Galerii okazów" najciekawszej grupie zdjęć w okolicy. Ludzie znoszą do Cylindra różne odjazdowe fotki, a Su wiesza ja ku radości klientów. Mamy zdjęcie z legendarnego wybuchu, jak pieprznęła ściana butli gazowych o włos nie zabijając Przewodnika, jest Jay podczas pamiętnego wieczoru mokrych podkoszulek z czterdziestego siódmego roku, jest też Dziki po dachowaniu na Dzika. Niezapomniane momenty!

Klatka

Klatka to najpopularniejsza i największa knajpa w Mechstone. Cztery klatki powierzchni i pięć pięter wysokości, potrafi pomieścić do stu osób. Tu załatwia się interesy, obśmiewa przeciwników, tu żyje Liga. O! Najważniejsze. Tu spotkasz tego debila Franka!

W Klatce bawią się dosłownie wszyscy, wpada tu każdy, kto tylko się wciśnie i nie ma innych ważniejszych spraw na głowie. Można pokpić z innych zespołów, usłyszeć nowinki i plotki, zjeść coś i dobrze wypocząć. Zazwyczaj gra tu dobra muzyka, troszkę w klimatach Meksyku, wiesz Santana - te klimaty, bo szef to prawdziwy Meksykaniec z krwi i kości, pożeracz fasoli i wirtuoz gitary. Czasem po pijaku daje niezły koncert, a jak wtedy panny zaczną tańczyć, to od strony Cylindra słychać tylko jęk zazdrości. Ach! To są wieczory!

Możesz tu zjeść placki kukurydziane, popcorn, chili i przefiltrowaną wodę. Jak akurat jest dostawa, można się napić kawy lub wódki. Czasami podają fasolę. Całość urządzona w klimatach Desperado - wiesz, kaktusy na ścianach, drewniane deski na podłodze, żeby się fajnie tupało, drewniane ławy. Fajnie jest. Naprawdę dobre miejsce do spędzenia wolnego czasu.

Przewodnik

Przewodnik to autor pewnej książki, wydrukowanej w Detroit i sprzedawanej wszędzie, byle daleko od Detroit. Czasem osiąga nawet cenę 50 gambli. „Koła śmierci" to 60-stronicowa kniga, w której Przewodnik pokazuje „całą prawdę" o Detroit, uczy sztuki prowadzenia samochodu w sposób znany tylko Detroitczykom, uczy tajników mechaniki, pilnie w mieście strzeżonych, opowiada o wyścigach, Lidze itd. Wszystko to kosmiczny stek bzdur. Ci, którzy nigdy na własne oczy nie widzieli stolicy czterech kółek, ani nie znają się zbytnio na mechanice czy ściganiu się, czytają to z wypiekami na twarzy i po chwili przyznają, że faktycznie, Przewodnik jest najlepszym mechanikiem całego Detroit, jak pisze, i wszyscy tam są jego uczniami. Jego rady mają największy wpływ na Zarząd Ligi, jest także jednym ze wspaniałych kierowców, biorących udział w wyścigach. Cóż, w rzeczywistości prawdą jest tylko to, że Przewodnik rzeczywiście mieszka w Detroit. Zanim napisał książkę, był tu nikim. A potem - całe miasto zaryczało ze śmiechu. W końcu przestał być nawet pośmiewiskiem i zyskał swoje miejsce w społeczności - jako chory dziwak, psychol innego gatunku, żyjący w jakimś swoim wyimaginowanym świecie. Przewodnik wiecznie gdzieś chodzi szybkim krokiem, ze spuszczoną głową, na nikogo nie patrząc, mimo, że ludzie pozdrawiają go z uśmiechem i pytają, czy czasem nie pisze czegoś nowego. Podobno pisze.

Zabawy w Mechstone

Ringo - jedna z ważniejszych rozrywek w Mechstone. Bierzesz kołpak od bryki i zaczynasz się ganiać po dachach klatek. Super zabawa. Zazwyczaj bierze w tym udział kilkanaście osób i tyle samo kołpaków, a czasem więcej (warto mieć dwa, trzy kołpaki pod ręką). Jak trafisz kogoś z przeciwnej drużyny w łeb, masz punkt. Jak strącisz go przy tym z dachu klatki na ziemię dodatkowe pięć punktów.

Chłopie, ale wygrzew! W powietrzu fruwa dobrze ponad dziesięć wirujących tarcz, ludzie się drą, skaczą, przeskakują z klatki na klatkę. Super zabawa jak spotkają się dwie dobre drużyny, wiesz, wtedy zaczyna się taktyka, zaganianie w ślepe zaułki, tam, gdzie kończą się klatki itp. Trzeba tylko uważać, żeby nie wybić szyb w Cylindrze, bo Su dostaje wtedy pasji i wyciąga strzelbę na gumowe kule, którą dał jej kiedyś jakiś kochaś gliniarz i wali bez opamiętania. Raz dostałem po dupie taką gumową kulą, to przez dwa tygodnie na klopa nie mogłem... A zresztą, nieważne.

Wracając do Ringo. To najlepszy sposób by się wkręcić w towarzystwo, jeśli jesteś tu nowy. Dostaniesz kilka razy w łeb kołpakiem i od razu cię ludzie polubią. Spróbuj, polecam.

Harbour

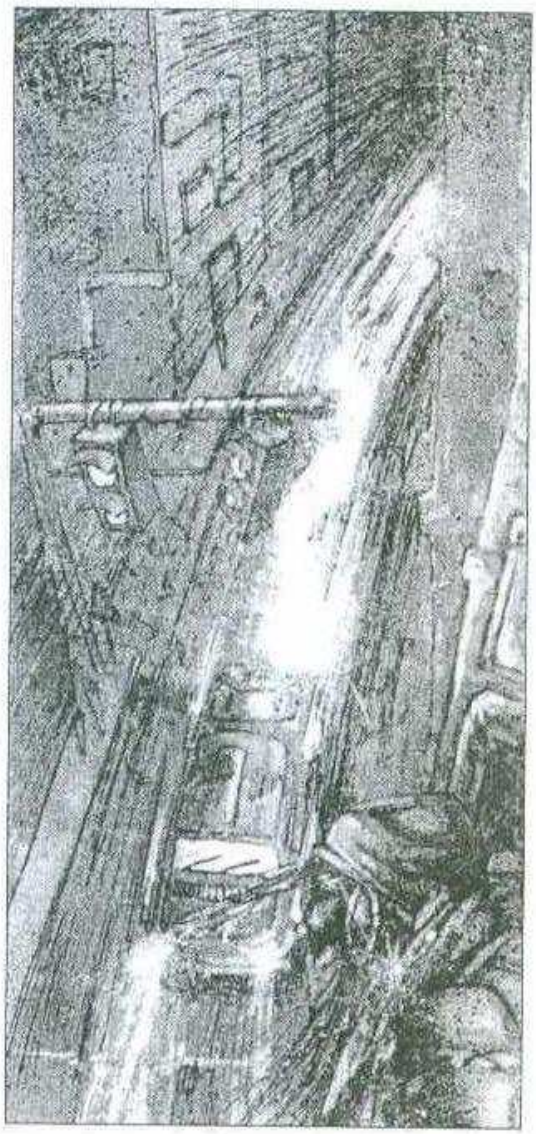
Co tu dużo mówić. Nie ma drugiej takiej knajpy w mieście. Ba, zdziwiłbym się, gdyby była gdzieś na świecie podobna knajpa. Grają tu smętną muzykę. Wiesz, blues, czasem jakieś inne kawałki, jak Shape of my Heart Stinga, czy coś w tym stylu. Podają wódkę. Nie przesadzają ze światłem.

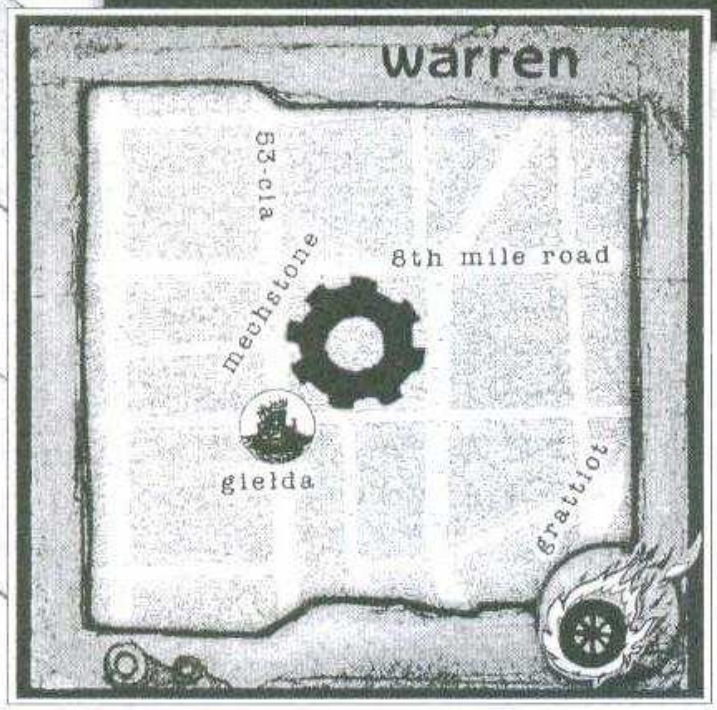
To miejsce, w które idziesz się upić. Gdy masz dola. Gdy chcesz uciec od zgiełku. Gdy masz wszystkiego dość. Niewiarygodne, co?

Wiesz, w Detroit nie ma parku, gdzie możesz się przejść i w spokoju zebrać myśli. Nie ma tu ciszy i samotności. Wszędzie hałas, zgiełk i gwar, huk silników i głośna muza. Nie ma w tym mieście prywatności. No, może są miejsca, gdzie nie ma małolatów. Znajdziesz tam zmutowane psiska i walące się na łeb ruiny.

Lepiej już przyjść do Harbour i upić się. Tak po staremu, szczerze i w spokoju.

Knajpka ma kilka klatek obitych blachą, proste stoliki, dobre nagłośnienie i nastrojowe, przytłumione światła. Prowadzi ją Delighty, w skórcie Dee.





gość po wypadku. Paskudnie złamał obojczyk i już nigdy nie usiadł za kierownicą. Ogólnie jest tu niezły klimat do długich nocnych gadek o życiu.

Giełda Mechstone

Przed Mechstone jest parking - legendarna Giełda Ligi. Pewnie już o niej co nieco słyszałeś, co? Ale tego pewnie nie znasz, posłuchaj. Był tu kiedyś taki gość co handlował bojlerami. Równy typ, sprzedał ze trzy bojlery i naprawiał je potem przez dwa lata, praktycznie co trzy dni! Kurcze, taki bojler to zajebiście zawodna maszyna! W końcu - jak gość powiedział - gwarancja się skończyła i przestał naprawiać. No bracie, strach było kłaść się do łóżka w Mechstone. Trzy klatki dosłownie odparowały. Fajny gość. Dobrze, że nie sprzedawał piecyków gazowych. Rozpieprzyłby całe Mechstone, he, he...

No czemu się nie śmiejesz? Znałeś to?!

No bez jaj. To po co ja tu się produkuje. No, żesz chłopie...!

Na Giełdzie można kupić praktycznie wszystko, trudno żebym się teraz dokładnie rozpisywał co. Jest tu i żarcie i części do samochodów i ubrania, różne rzeczy. Tłum ludzi, z których połowa chce cię oszukać, a druga już cię oszukała. Raz na miesiąc Giełda zostaje zamknięta, a towary wystawia Zarząd Ligi - wtedy zakupy robią tylko ludzie z branży, pracujący w Mechstone. Wtedy na rynek trafia najlepszy towar - bo Zarząd w swoich magazynach ma niezwykłe rzeczy - ściągane z całego świata, przez wynajętych łowców. Stałe zlecenie ma też Gildia Archeologów. Zarząd ma kupę gambli, by inwestować w poszukiwania rzadkich części do bryk i dobrze tą kupę gambli inwestuje, trzeba przyznać.

Crazy & Spicy

Na plecach Mechstone jest trochę wolnej przestrzeni, jakieś skarłowaciałe krzaki i drzewka, a potem trochę asfaltu i kolejne zabudowania dawnej fabryki. Jest tam szpital, magazyny paliwa, a nieco na wschód Labirynt, czyli siedziba Crazy & Spicy. C&S to jedna z dwóch firm projektujących tory wyścigowe na zlecenie Ligi. W branży są jeszcze inne ekipy, ale mają siedziby poza Mechstone i projektują trasy głównie na openy i prywatne wyścigi. Rzadko uda im się zdobyć zlecenie od Zarządu. Polityka, polityka, polityka. Nie zmienisz tego, choćbyś miał najlepszych inżynierów świata. C&S ma w Zarządzie wtyki przez Toshiro Yuko - więc dostaje zlecenia. Chłopaki sami zbudowali swoją siedzibę - wykorzystali fragmenty dawnych magazynów produkcyjnych fabryki i przerobili je po swojemu. Zwieźli tam kilkaset bryk i sprasowali je tworząc konstrukcję przypominającą mityczne labirynty. Stworzyli wysokie na ponad dwadzieścia metrów ściany i ustawili je tak, że tworzą się bajeranckie wąwozy. Czasem robią tam wewnętrzne wyścigi.

Jak ta kupa blachy się kiedyś przewróci, huk będzie słychać nawet w Nowym Jorku.

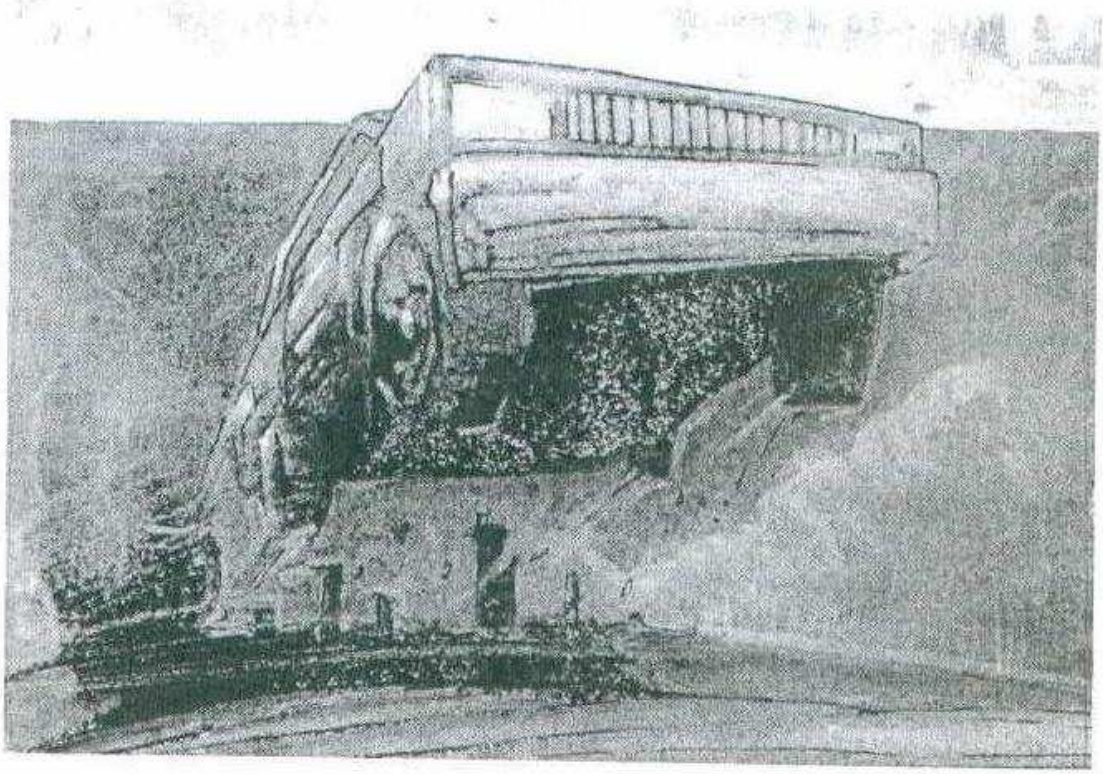
Szefem C&S jest Pike Biody, ale od kilku lat nikt nie widział żeby był trzeźwy. Faktycznie interes trzyma za pysk Puchacz. Ciekawy typ, który jak dostał angaż w firmie wsiadł do Żuczka i pojechał świętować w przedmieścia. Wrócił dwa dni później, a jak się okazało, na przedmieściach powstał jeden z najciekawszych, choć dość skromnych (ze względu na możliwości tylko jednego spychacza) torów. Siedziało to we mnie od dziecka - podobno powiedział jak wrócił.

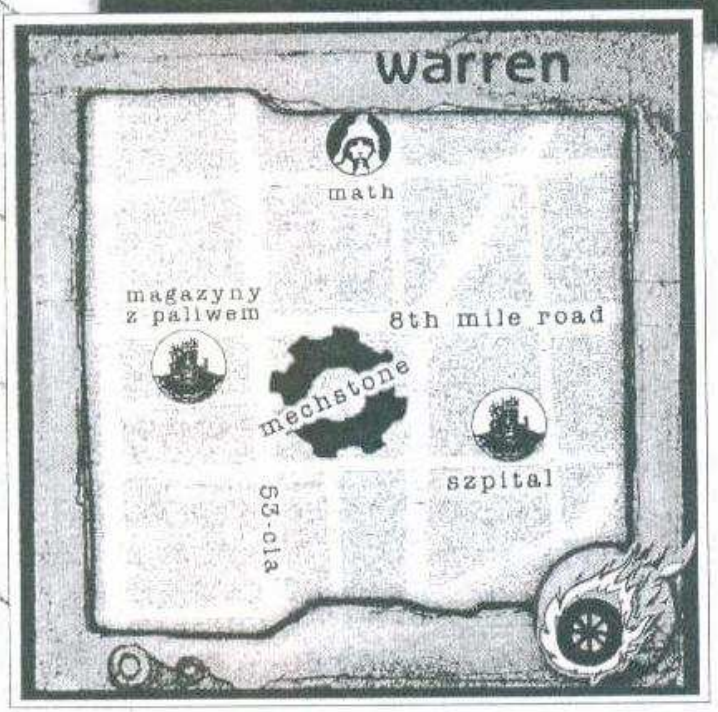
C&S mają kupę ciężkiego sprzętu (z czego najsłynniejszy jest Żuczek - spychacz, którym często ruszają na miasto pomagać przy wypadkach, gdy coś się zawali, lub zwyczajnie po pijaku zabawić się na niezamieszkanych ulicach Detroit). Jeśli chcesz coś w mieście rozwalić, możesz się śmiało do nich zgłosić, za gamble potrafią wiele - zwłaszcza, że ich pozycja w branży jest tak silna, że nie boją się zbytnio o to, że kogoś wkurzą. W sumie to nikt nie wie skąd mają aż tak dobre chody u góry, ale takie są właśnie fakty.

Cheerleaderki

Cheerleaderki to gang dziewczyn, które żyją wyścigami i uwielbiają rajdowców. Przychodzą na każdy wyścig i kibicują. Dopingują wszystkich po kolei. Świetnie znają każdą ekipę i zawsze znajdą jakieś trafne hasło, które zagrzeje dany zespół do boju. Im bliżej do końca wyścigu, tym bardziej kibicują prowadzącemu, a na koniec całkowicie koncentrują się na osobie zwycięzcy. Tego się nie da opisać, jeśli kiedykolwiek wygrasz wyścig, zobaczysz co to znaczy być ubóstwianym przez Cheereaderki.

Dziewczyny mają własny sprzęt grający, kostiumy z minispódniczkami, i te takie kije, które podrzuca się na paradach. Buławy chyba. Drą się w niebogłosy, są roześmiane i potrafią porwać całą widownię. Co sprytniejsi zauważyli, że Cheerleaderki posiadają ogromną wiedzę na temat każdej ekipy. Wiedzą jaki jest ulubiony kolor Franka, jaką maskotkę nosi przy sobie Chip, kto w danym roku wygrał





Ligę. To znakomite źródło informacji, jeśli wiesz o co mi chodzi. Problem w tym, że Cheereaderki rozmawiają tylko z rajdowcami, a najchętniej z tymi wygrywającymi. Jeśli nie masz się czym pochwalić, nawet nie zagaduj do nich.

Hot Wheels

Niewielki gang (około 20 gości), lubiący sobie pojeździć - zwłaszcza po dachach samochodów. Bardzo często wystawiają załogi do wyścigów lub do walk gladiatorskich samochodów. Są dobrymi mechanikami i mają własny warsztat niedaleko giełdy. Na maskach swoich wozów, a także na plecach malują symbol - płonącą oponę. Przewodzi im T-Bone, czarnoskóry rajdowiec.

Konsultanci

Nie są organizacją, ale ludźmi, którzy cieszą się tym samym przywilejem. To spece pod opieką Ligi - technicy od projektowania tras, fachowcy od odgruzowywania, inżynierowie od robót drogowych i silników. Oprócz tego lekarze, księgowi oraz wojskowi. Słowem każdy, kto może się przydać przy organizowaniu wyścigów. Jeśli potrzebny jest fachowiec w danej dziedzinie, Liga płaci konsultantowi i ten wykonuje swoją robotę, a kiedy skończy otrzymuje umówione wynagrodzenie w talonach na paliwo. To bardzo fajne zajęcie, bo większość konsultantów mieszka na terenie Ligi i bawi się razem z rajdowcami, a oprócz zadań kontraktowych łapie rozmaite fuchy. Konsultanci są różnorodną grupą. Są wśród nich geniusze i oszuści, szuje i ludzie uczciwi. Wszyscy są zadowoleni ze swojego przywileju i zazdrośnie pilnują, by jak najmniej nowych osób otrzymało tytuł.

Szpital

Szpital mieścił się w budynku - tu zaskoczenie - dawnego szpitala. Tak było jeszcze miesiąc temu, dopóki się nie spalił. Po pożarze przeniesiono go do budynku obok, ale jest to prowizorka. Część lekarzy zginęła w ogniu i Liga na gwałt szuka nowych.

W szpitalu kuruje się przede wszystkim urazy odniesione w czasie wyścigu. Usługi są bardzo drogie, ale stoją na dobrym poziomie (to znaczy stały przed pożarem). Rzadko kiedy przyjmują tutaj kogoś, kto nie uczestniczy w ligowych wyścigach, a nawet jeśli, to zdzierają z niego niemiłosiernie. Interwencja lekarza kosztuje 50 gambli, a każdy dzień w szpitalnym łóżku 30 gambli. Dla obcych ceny mnoży się razy trzy.

Magazyny z paliwem

Magazyny są dobrze strzeżone, położone z dala od innych budynków. To cztery solidne baraki z betonowych płyt i grubej blachy, postawione nad podziemnymi zbiornikami. Można wjechać do środka i zatankować albo bronić się wewnątrz przed atakiem. Zbiorniki mają pojemność tysiąca hektolitrów, ale rzadko kiedy są wypełnione po brzegi. Można powiedzieć, że to zaskórniak Ligi

- paliwo przeznaczone jest na doraźne potrzeby. Można tutaj przyjść i zrealizować talon, ale nie więcej niż sto litrów dziennie.

Stałą ochroną, złożoną z czterdziestu najemników dowodzi stary Henry Oak, były członek Sand Runners, który pożarł się ze swoim dawnym gangiem i odszedł. W razie potrzeby Henry rekrutuje najemników z zewnątrz. W ostatnich dniach Gas Drinkers stali się szczególnie agresywni, więc każdy, kto wygląda na godnego zaufania i potrafi posługiwać się bronią, może liczyć na zatrudnienie.

Okolice Mechstone

Liga to coś więcej niż tych dwustu popaprańców żyjących w Mechstone. Oj, bracie. W Detroit ludzi zdrowo porąbanych jest o wiele więcej. Większość skupiła się w tym rejonie - okolicach Mechstone - i razem tworzą kolorową, zwariowaną społeczność, żyjącą tylko jednym: adrenaliną.

Okolica przypomina dobrą grę wideo. Ludzie uśmiechnięci, często na haju, ubrania kolorowe, muzyka na full, a ulicami samochody jeżdżą z właściwą prędkością. Niech Schultz myśli co chce. Serce Detroit jest tu. Nie w tym jego faszystowskim Downtown, pełnym sprzątaczek i garniturów nie z tej epoki. U tego mafioza gościarze myją szyby, zamiatają ulice i odszczurzają miasto. Kretyni.

Wiesz do czego służą szyby w naszej dzielnicy? Do wybijania. Podczas gry w miejskiego golfa.

Wiesz do czego służą nam mury? Do uprawiania graffiti. Place? Do gry w basket. Ulice? Do bicia rekordów.

W naszej części miasta się żyje. Nasze miasto to wyścig, a nie kremówki i cholerny five o'clock. Dlatego na naszych chodnikach spotkasz Carmen, czy Chip, a w innych częściach miasta kobiety, które z daleka można pomylić z mutantem...

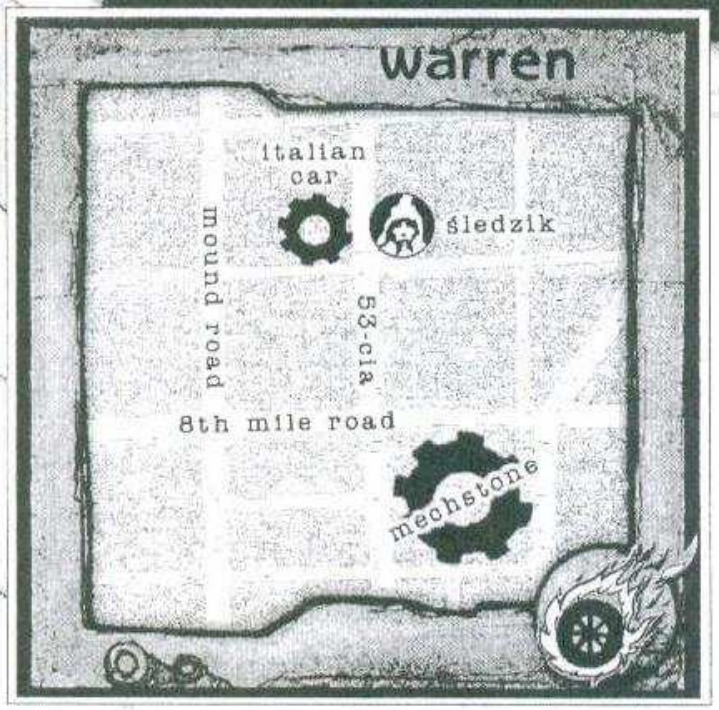
Hasak Onito

Kiedy mówię o dzielnicach Ligi, zawsze zaczynam od graffiti - bo po tym można poznać nasz rejon. A jeśli mówię o graffiti, mówię o Hasak Onito. Ten Japoniec to artysta i najsłynniejszy grafficiarz w okolicy. Pracuje non stop, ranek, wieczór, noc. Żre jakieś cholerne placki, które przygotowuje mu jego dziewczyna z Tahiti. Podczas roboty pali jakieś wodorosty i ogólnie wydaje się po prostu nieśmiertelny i niezniszczalny. Przede wszystkim zaś jest symbolem tej części miasta. Dzięki niemu te ulice mają swój charakter i nikt nie ma wątpliwości, że trafił na tereny Ligi, i że tu liczy się szybkość, adrenalina i piękne kobiety. Te symbole emanują z obrazów na murach budynków. Onito maluje pędzące bryki, niezwykłe laski i co tylko przyniesie mu wyobraźnia. A przynosi mu zazwyczaj magiczne i niezwykłe obrazy.

Jeśli masz trochę gambli, a najlepiej jeśli masz trochę farb możesz śmiało mu zlecić pomalowanie ci bryki, czy kawałka ruin, gdzie masz swój kąt. Facet podchodzi do swojej pracy ze sporą dawki pasji i zaangażowania.

Math

Z Mechstone do części miasta gdzie są wszystkie tory wyścigowe jedzie się odgruzowaną i połataną śródmiejską trzypasmówką. Po jej wschodniej części jest kilkanaście wieżowców z dawnego centrum handlowo kulturalnego i żyje tam sporo ciekawych osób. Jednym z pierwszych budynków, które rzucą ci się w oczy jest dawny South Bank, dziś wymalowany w kilkaset wirujących studolarówek. Wewnątrz żyje Math.



W zasadzie trudno powiedzieć, dlaczego Math nie pracuje w Mechstone. Mechstone to szczyt. Czemu nie wdrapał się tam? Gdyby tylko zrobił jeden krok - wyciągnęłyby się po niego dziesiątki rąk. A jednak siedzi w swojej dziurze, dwieście metrów od starego teatru i nie wydaje się, by miał zamiar się stamtąd ruszać. Nie wiem... No dobra, olać problemy lokalowe gościa. W końcu mieszka w ruinach starego banku. Nie jest tak źle. Skupmy się na tym, czym gość się zajmuje. A zajmuje się rzeczą dziwną. Analizami i statystykami. Robi statystyki Ligi. Rząda słono za swoją robotę, ale i tak ma kolejkę klientów. Najbogatsze zespoły, takie jak ludzie Shermana kupują wszystkie jego podliczenia, papiery i wnioski.

Math ma armię dzieciaków, które nauczył liczyć i - w ograniczonym stopniu - pisać. Dzieciaki siedzą na wszystkich wyścigach i notują w zeszytach najdziwniejsze rzeczy. A on to wszystko potem zbiera i przetwarza, jak jakiś cholerny komputer sprzed wojny. Zresztą podobno Math ma kilka działających komputerów - udało mu się uruchomić coś, co zostało w banku. No więc dzieciaki zbierają mu dane, a potem on podaje wyniki: Frank źle wychodzi z ostrych zakrętów, bo za późno wrzuca trójkę. Patti za lekko trzyma ręczny. Swift wchodzi modelowo w ronda. I do tego masa cyferek, prędkości, metry, kąty...

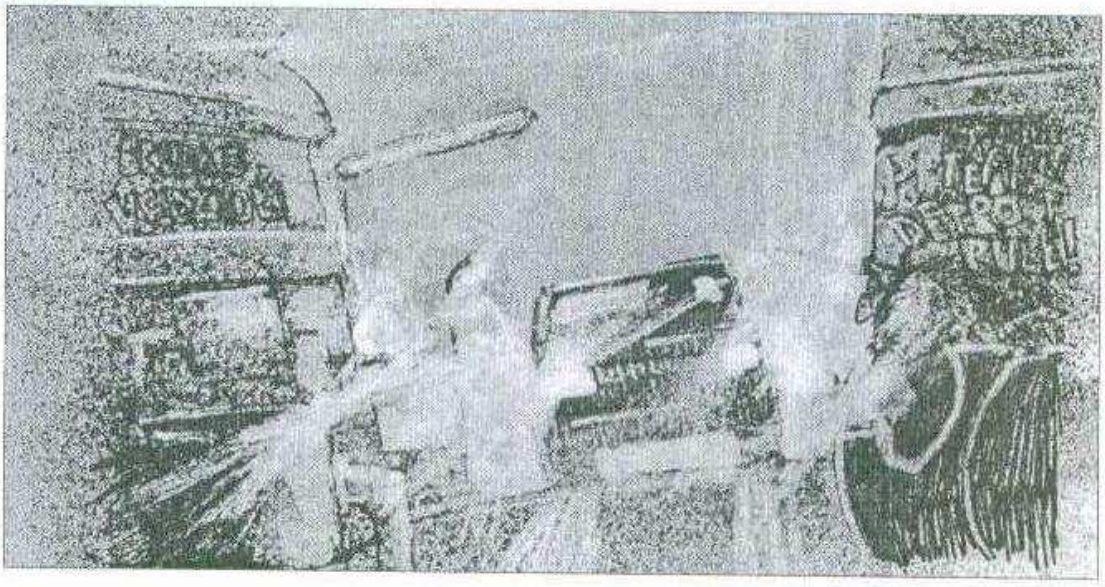
A jak masz kupę gambli, dowiesz się i więcej: tego, jakie opony są najtrwalsze, jakie karabiny zacinają się najrzadziej podczas wyścigów, dopalacze montowane przez którego mechanika dają najlepsze wyniki... Math wyciąga cuda z notatek swojej armii dzieciaków.

Italian Car

Kilkanaście metrów dalej jest budynek starego teatru. Dziś mieści się tam jeden ze słynniejszych kabaretów w mieście - słynny Italian Car. Miejsce jest znane z wielu powodów - ale ten najważniejszy powód jest, że tak powiem, scenograficzny. Na scenie teatru zaparkowany jest prawdziwy włoski Fiat. Niesamowita bryka. Nie uwierzysz, dopóki jej nie zobaczysz. Bryka zmieściłaby się do bagażnika mojego wozu sprzed wojny. Włosi to kurduple. Nie znam żadnego Włocha, więc pewności nie mam, ale oceniając po tym Fiacie, można założyć, że przeciętna wzrostu w Europie wynosi jakieś 1,5 metra. Pieprzeni Chińczycy są od nich wyżsi. Chińczyk by się do tego Fiata nie zmieścił, jak babcię kocham.

Wracając do kabaretu - mamy tu w okolicy kilku showmenów, a wiesz, napięcie w mieście duże, więc po wyścigach niektórzy lubią wpaść i się pośmiać. Ekipa najczęściej robi sobie jaja z Schultza lub z Nowojorczyków, więc jak masz podobne poczucie humoru to możesz śmiało walić w każdy weekend, cała noc wygłupów i fazy. Ah, tylko przed wejściem odłóż ten oskard, bo się ludzie na sali połapią, że jesteś z Nowego Jorku, ha, ha...

Zresztą, jak znasz kilka dowcipów sam możesz stanąć na scenie i poopowiadać - to dość przyjemny sposób na



zarobienie na żarcie i drinki - bo tym właśnie płaci właściciel Italian Car, niejaki Roszecki, chyba Czech, czy Australijczyk nie wiem, słabo go znam. Wejście na przedstawienie jest gratisowe, tyle że i tak zostawiasz gamble w barze, żeby nie siedzieć o suchym pysku. Swoją drogą znasz to? Wychodzi Nowojorczyk z kibla cały mokry, od stóp do głów, i uśmiechnięty jak dziecko. Pyta się go ktoś: Coś ty tam robił? A gość ociera wodę z pyska i mówi: Naprawiłem bojler. Ha, ha, niezłe, nie? Naprawiał bojler, ha, ha...

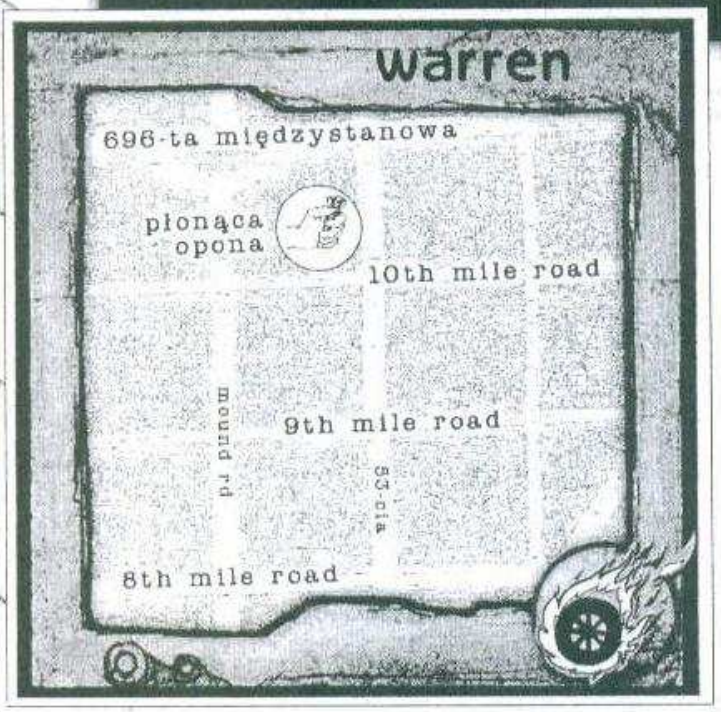
Goldfield (Śledzik)

Szemrany typ, Goldfield. Częściej mówią na niego Śledzik. Mieszka w bloku naprzeciw Italian Car, ale to akurat jest mało istotne, nie będziesz przecież załatwiał z nim interesów w domu. W każdym bądź razie, gdyby ci nadepnął za bardzo na odcisk i chciałbyś go osobiście odwiedzić, to jest to ten trzypiętrowy budynek z pozostałościami salonu Sony na parterze. Trzecie okno po prawej, z szybą. Tak naprawdę to jest plexi, a nie szyba - podarunek od Schultza. Żebyś się nie zdziwił, jak będziesz tam coś wrzucał. Znajomemu prawie nogę urwało, jak chciał granat wrzucić. Schultz? Tak, kiedyś Śledzik podesrał chłopczyka, który zalecał się do córki Schultza. Chłopczyk miał na drugi dzień dachowanie, którego niefortunnie nie przeżył, a Śledzik dostał w prezencie szybę z plexi i łaskawe spojrzenie Schultza.

Nawet jak wynajmiesz kiedyś Śledzika, możesz być pewien, że przy pierwszej okazji wyda cię Schultzowi - jeśli będzie miał z tego jakiś zysk. Podpadłeś Schultzowi - nie zadawaj się z Goldfieldem.

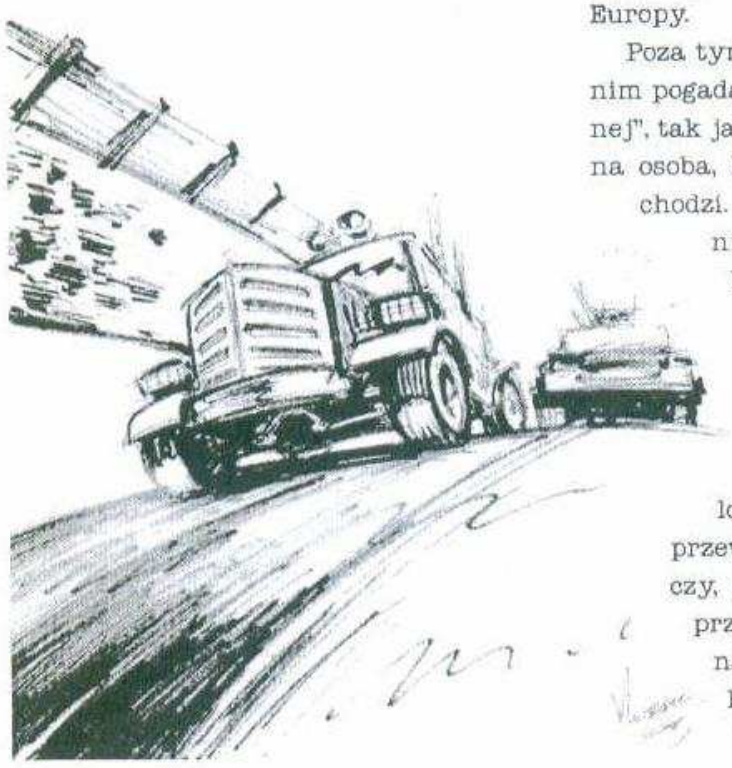
Śledzika najłatwiej spotkać w Klatce, bo spędza tam sporo czasu. Kręci się też po Mechstone, mimo że nie pracuje w żadnej z ekip. Cwaniak. Wszędzie się wciśnie, wszystkich zna, do każdego się uśmiechnie. To jest taki pieprzony spryciarz. Handluje informacją. Wie kto gdzie za ile. I możesz być pewny, że jak sprzeda ci newsa, co planuje Patti w najbliższym rajdzie, zaraz pójdzie do niej i sprzeda jej info, że o to pytałeś.

Pieprzony wąż. W swoim fachu jest najlepszy. Dlatego jeszcze żyje. Ach! Swift go nienawidzi. Jeśli chciałbyś kiedyś do niej wystartować, lepiej żeby cię nigdy nie widziała w towarzystwie Goldfielda.



Really Fast Food

Gdzieś w tej okolicy powinien też stać zaparkowany stary autobus szkolny, wymalowany w płomienie wzdłuż całej długości. To jeżdżący bar Jimmiego Marciano. Woow! Teraz się zorientowałem! Przecież Marciano jest Włochem! Marciano nie zmieściłby się do tego Fiata z Italian Car. Nie zmieściłby się nawet do całej dywizji Fiatów. Marciano to tłuścioch, który nażarł się w młodości tyle makaronu, co cała nasza dzielnica razem wzięta. W życiu nie wlazłby do tego Fiata. Może dlatego facet uciekł z Europy?! Nie mógł jeździć samochodami dla kurduplii I pewnie dlatego pierwsze co zrobił po przyjeździe do Stanów to zakup autobusu. Facet chciał poczuć się komfortowo.



Marciano jeździ tym gruchotem w okolice wyścigów i serwuje żarcie na miejscu. Nie jest to może najlepsze żarcie na świecie - jakieś cholerne glutomakarony zapiekane z serem i polewane ketchupem, ale jak człowiek głodny, to w końcu idzie do Marciano. Zresztą, podobnych jeżdżących bud jest kilka, wspominam o Marciano, bo to jedyny autobus, w którym możesz zjeść makaron. W pozostałych królują smażone ryby.

Sam nie wiem, co gorsze.

Marciano ma jeszcze tą zaletę, że do każdego posiłku dodaje butelkę zimnej wody gratis, co jest całkiem fajnym gestem. No ale jak się ma układy z odpowiednimi ludźmi i można sobie pozwolić na filtrowanie wody z rurociągów miejskich... No właśnie. Cwaniak z Europy.

Poza tym to miły gość jest, można z nim pogadać, choć głównie o „piłce nożnej", tak jakby była w mieście choć jedna osoba, która rozumie, o co w tym chodzi. Ale Marciano z uporem maniaka opowiada o tej grze. Drugi temat to zapiekany makaron.

Więc wszyscy gadają z nim o „piłce nożnej". Grupa facetów w białych podkolanówkach biega po zielonej trawce, a jeśli któryś się przewróci, łapie się za nogę, krzyczy, tarza po murawie i trzeba przerywać mecz. Nawet nie można bezkarnie nikomu przywalić. Gra dla facetów to football amerykański. Ot co.

Loża

Swoją drogą nie wspominałem jeszcze o Loży, a przecież widać ją praktycznie z każdej części naszej zrujnowanej, kolorowej dzielnicy. Tam, gdzie są tory wyścigowe zaparkowany jest żuraw, taki duży, wysoki jak skurczybyk żuraw z podwieszoną budą - najbardziej komfortowym kontenerem współczesnego świata. Barek, kanapa, lornetki. Pełna kultura.

Kiedy odbywa się wyścig, a Schultz, lub inny z wielkich bossów chce obejrzeć, jak spisują się jego podopieczni - korzysta z Loży. Podobno niezwykły widok, choć kto to może wiedzieć, nie?

Płonąca Opona

Prawdziwy przedwojenny luksus w wydaniu obecnych czasów. Stoliki, krzesła, w miarę czyste okna i sprawna szafa grająca, oraz scena dla artystów - dawna tradycja żywych występów w knajpach powróciła jak tylko skończyły się odtwarzacze i MTV. No i oczywiście wszystko w stylu samochodowym - kanapy z tylnich siedzeń, stoliki z wyciętych i przeszlifowanych dachów, stołki z metalowych felg...

Właściciel knajpy, Joe Hakermann, zna się na rzeczy. U niego zawsze dostaniesz świeże jedzenie (albo coś od niego nieodróżnialnego), piwo i alkohole. Po specjalnych cenach można nabyć przedwojenne trunki - rzadko kiedy, ale zawsze lepsze to niż kukurydzianka. W knajpie jest zawsze porządek - Hakermann zatrudnia ośmiu ochroniarzy, uzbrojonych w topory i broń palną, którzy wyganiają rozrabiających klientów. Żarcie podają prawdziwe kelnerki, ładne jak na obrazku. Jeżeli jakaś przypadnie ci do gustu, możesz udać się z nią do dyskretnego miejsca na piętrze, bo część pracuje tu na dwa etaty. Nie pomyl się tylko, bo ochrona uzna cię za namolnego i wyniesie przez drzwi.

Vasquez

Kilka tygodni temu w mieście pojawił się Vasquez. Czterokrotny mistrz Ligi w barwach Camino Reals, legenda ostatnich sezonów. Dwa lata temu wycofał się z wyścigów i wyjechał z miasta. W sumie nikt nie wiedział dlaczego. Na razie łazi po okolicy, wita się z ludźmi, ale jakiś... Kurcze, zmienił się. Dawniej tryskał humorem, to był gość z ikrą, prawdziwa gwiazda Ligi. Teraz wyciszony, spokojny. Po okolicy łazi na piechotę, samochód jak zaparkował po przyjeździe tak stoi.

Póki co mieszka z Chip i diabli wiedzą co knuje. Podobno nie kontaktował się z Camino od czasu powrotu. A Chip przecież jeździ dla Kompanii 8 Mili...

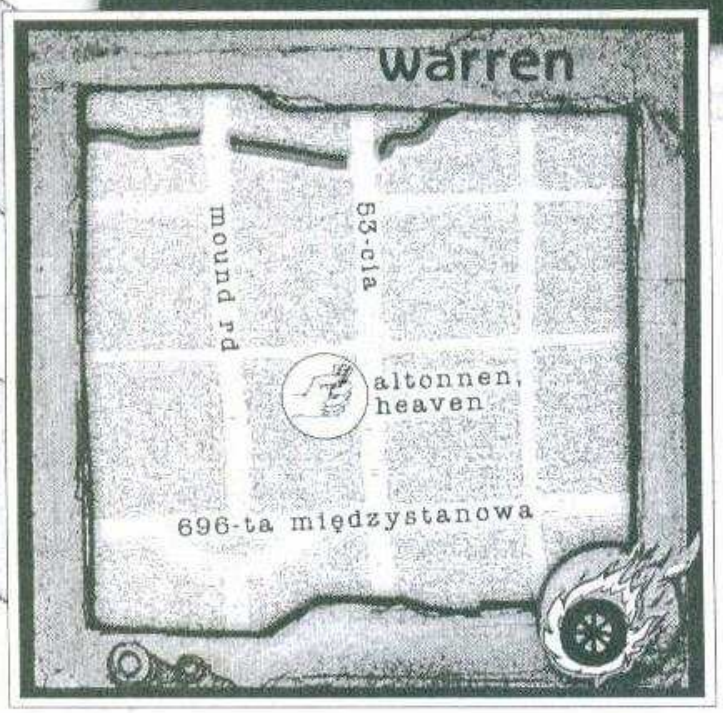
Czujesz swąd? No właśnie. Będzie dym.

Deski

Dobra, przenieśmy się trochę na wschód, w kierunku torów. Po drodze minięsz kilka osiedli i skupisk wieżowców. W tej okolicy zapanowała ostatnio moda na deskorolki (szczególnie wśród dzieciaków). Sport jest mocno niebezpieczny, ale to właśnie pociąga chłopaków. Mają coś koło dziesięciu deskorolek, odkupionych od różnych handlarzy (Archeolodzy szukają dla nich kolejnych) i bawią się pośród ruin. Wiesz, wdrapują się jak najwyżej jakiegoś rozpieprzonego budynku, a potem deska pod nogi i wio, zjazd w dół.

Ja pierniczę, nie wiem, jak można przeżyć taki zjazd.

Popisy zbierają coraz więcej kibiców i wzbudzają coraz większe zainteresowanie. Nie ma się czemu dziwić, jak widzisz chłopaka, co zjeżdża praktycz-



nie po pionowej betonowej płycie, w końcu odbija się od jakiegoś wspornika, łapie ręką drutu zbrojeniowego i przeskakuje na kawał gruzu, na którym ląduje, obraca się o 180 stopni i dalej zjeżdża w dół, rozpędza się i wybija na jakiejś szafie i wpada przez okno do ruiny obok, przebiega kilka metrów i wskakuje na poręcz, bo tylko tyle zostało ze schodów...

Po chwili ląduje na chodniku. Przejechane pięć pięter ruin, na oko jakieś dwadzieścia metrów wysokości. Szok. Jak braknie w Detroit benzyny, Liga przerzuci się na deskorolki. Zresztą już teraz bawi się w to kilku kierowców, ostatnio Parker rozpieprzył sobie łokieć i szefostwo z Camino omal nie urwało mu jaj. Ma zakaz jazdy na deskorolce, ale parę dni temu znowu go widziałem, jak łaził z tą ekipą gdzieś po ruinach. Wiesz jak to jest - adrenalina uzależnia...

Underground

Jeszcze dwa, trzy lata temu goście na dwóch kółkach byli jedynie tematem żartów, zaraz obok Schultza i Nowojorczyków. Rzecz powoli się zmienia, a wyścigi motorów odkrywają przed wszystkimi zupełnie nowe emocje i kolejną dawkę adrenaliny.

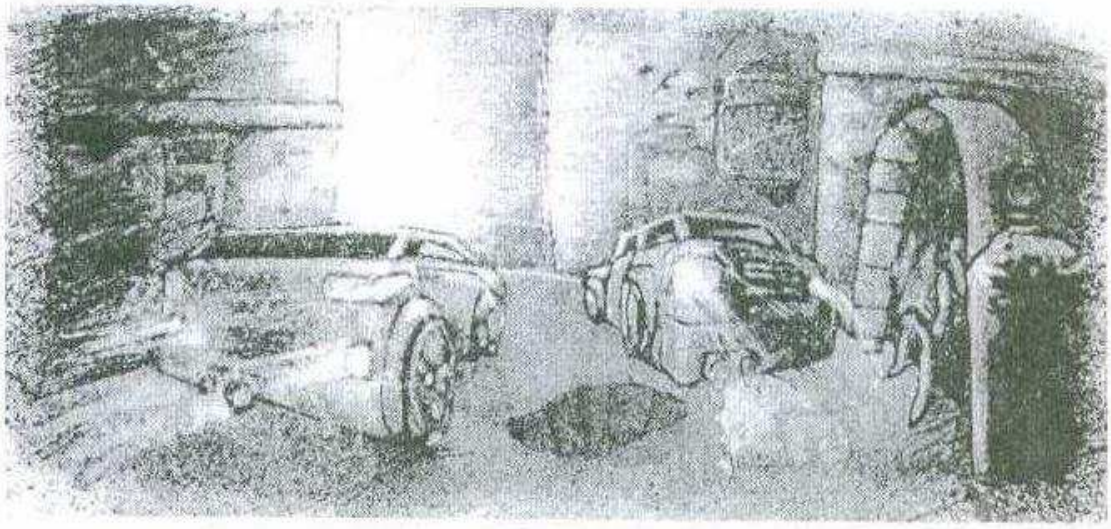
Wszystko zaczęło się od dwóch łebków z południa Detroit. Dziś obaj nie żyją, zginęli podczas wyścigów, które wymyślili. Ale legenda żyje i ma się coraz lepiej. I coraz więcej ludzi decyduje się na tą szaloną formę zabawy. Wyścigi motorowe w podziemnych kanałach pod Detroit. Wiesz, kanalizacja w mieście już dawno się posypała i pod poszczególnymi dzielnicami jest masa podziemnych kanałów, niektóre z nich mają całkiem sporą średnicę lub wysokość. Odnaleźli je goście od dwóch kółek i zaczęli się nieźle bawić.

To jest coś wielkiego. Nie wiem jaka czeka nas przyszłość, ale wydaje mi się, że Liga ma przed sobą ciężką próbę - bo coraz więcej małolatów zamiast rajcować się wyścigami Ligi, złazi pod ziemię i tam szaleje. A ludzie zbierają się w szerszych odcinkach - podziemnych halach, komorach, przez które przebiega trasa, i czekają.

Wyobrażasz sobie? Ciemność przecinana tylko snopami reflektorów. Potężny hałas. Ciasno. Mokro i ślisko. To jest obłęd. Niestety, ginie dużo ludzi. Naprawdę sporo. Nie ma wyścigu, by ktoś nie roztrzaskał się na jakimś zakręcie, czy zahaczył łbem o obniżony w którymś miejscu strop. Póki co, cała zabawa dopiero się rozkręca, a reguły rajdów kształtują - myślę, że docelowo chłopaki znajdą sobie jakieś określone, w miarę bezpieczne kanały. Na razie to jest żywioł. Pionierka. Fajna sprawa.

Heaven

Im bliżej dzielnicy torów, tym więcej ludzi mieszka w wieżowcach - jest coraz bardziej kolorowo i głośno. Coraz więcej knajpek i sklepów. Sklepy póki co, oleję. Zajrzyjmy do Heaven. Dawniej była to remiza, dziś to najwspanialsze miejsce na ziemi. Głośna muzyka, piękne kobiety, wieczory miss mokrego podkoszulka i wiele innych wspaniałych



happeningów. Możesz tu kupić prochy, spotkać kobietę na całe życie i więcej niż kilka kobiet na całą noc. Raczej nie posiedzisz przy stoliku i nie załatwisz interesów - bo nie ma tu zbyt dużo stolików, a już na pewno nie ma warunków do załatwiania interesów. Jest zaś dużo przestrzeni do zabawy, dobre nagłośnienie i dużo ciał.

I niemal każdego wieczoru jest tu Patti. Potrzebujesz jeszcze jakichś słów zachęty? Wątpię.

Altonnen

Altonnen to szkoła jazdy założona przez Drew Battego, zwanego Szpanerem. W swoich najlepszych czasach Batty był w czołówce Ligi, dziś już nie ma tyle pary i odwagi - młodzi wykopsali go z Mechstone. Rozłożył się kilka metrów od Heaven - i był to całkiem zrozumiały wybór. Cały teren remizy za wyjątkiem knajpy należy do niego. Szpaner otworzył szkołę jazdy. Uczy tłumoków spoza miasta wszystkich trików, które my w Detroit ssiemy z mlekiem matki.

Nie bierze dużo, potrafi wiele i gdyby nie to, że straszny z niego erotoman, byłby całkiem spoko gościem. No ale co go spotkasz, jak tylko otworzy japę to o gołych dupach gada. Niewyżyty maniak. W każdym bądź razie za kółkiem pokazuje, co dało mu siedem sezonów w Lidze. Opanowanie, spokój, pewność. I tego głównie uczy. Kiedy wchodzisz w zakręt - czas ma zwolnić, a ty spokojnie masz chłopie ocenić sytuację i podjąć właściwe decyzje, a nie panicznie majtać kierownicą.

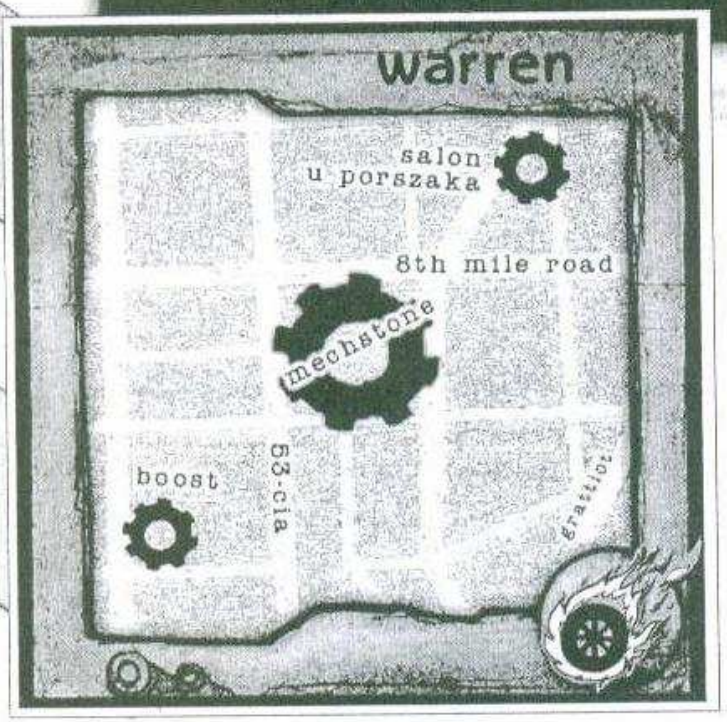
Szpaner zawsze powtarza: *Człowieku, spokojnie, masz dobre pół sekundy na decyzję. Nie panikuj!* Brzmi to idiotycznie, ale to prawda. Nie panikuj.

Salon u Porszaka

Mówi się, że w Detroit samochody leżą na ulicach. No właśnie. Leżą. Złomu u nas dostatek. Ale jeśli myślisz, że przyjedziesz do Detroit i w ciągu jednego dnia znajdziesz sobie gdzieś na poboczu zaparkowany dobry, gotowy do drogi wóz, to chyba jesteś chory. Może jeszcze ma być zatankowany?

Jeśli chcesz brykę, która będzie służyła ci do jazdy a nie do pchania - zgłoś się do jednego z salonów. Sława Detroit jest spora - więc ludzie zjeżdżają z całej okolicy, by kupić tu dobrą brykę. Stąd właśnie salony.

W okolicy Mechstone jest kilka salonów i każdy z nich mogę polecić - raczej nie zdaża się, by właściciele robili kogoś w konia. Wiesz, po pierwsze, naprawdę mamy bryk pod dostatkiem i



nie mamy potrzeby oszukiwać i sprzedawać rzęchów, po drugie - zawsze jest szansa, że sprzedasz gościowi felerny wóz, a on wróci do ciebie z kałachem i zrobi ci kilka dziur w brzuchu.

Salon u Porszaka jest o tyle interesujący, że można tu kupić dobre, szybkie, szpanerskie bryki. Pracuje tu kilkanaście osób, które poszukują odpowiednich wozów, stawiają je na nogi, remontują, czyszczą, i pilnują, by jakiemuś zgrywusowi nie wpadło do głowy którąś z nich zwędzić. Całym interesem dowodzi Porszak, łysy jak kolano cwaniak urodzony w Vegas. Przyjechał do Detroit wiele lat temu, zaczął startować w Lidze i wsiąkł w miasto. W wypadku rozpieprzył sobie bark i chirurdzy nie zdołali wszystkiego właściwie poskładać do kupy. Musiał przerwać karierę. Zajął się handlem szybkimi brykami. Czasem współpracuje z Chromeboyem, gdy potrzebuje pomocy geniusza. Z ciekawostek - chłopaki Shermana jeżdżą bryką, która pochodzi z jego stajni. Niezła wizytówka, co?

Boost

Buster to nie tyle salon z brykami co zakład, w którym bryki można podkręcić. Porucznik Collins ma co prawda na składzie kilka jeepów i motocykli na składzie, ale ceny jakich żąda są cholernie wysokie. Widać, że facetowi żal się rozstać z tymi bryczkami i stąd te zaporowe ceny.

Na szczęście za bardziej rozsądną cenę można tu dozbroić własny sprzęt. Collins żyje z montowania broni na samochodach, zarówno maszynowej, jak i każdej innej. Jeśli tylko coś ma kolce - on znajdzie sposób, by zamontować to do auta. Facet wie, jak walczy się samochodami i potrafi tak umieścić odpowiednie elementy, by podczas zderzeń i taranowania były maksymalnie skuteczne. Ilość broni, którą Collins ma na magazynie jest niesamowita. Jeśli chcesz wystawić auto do walk gladiatorskich, lub masz zamiar ruszyć na podbój terenów Molocha - jego zakład to obowiązkowy przystanek!

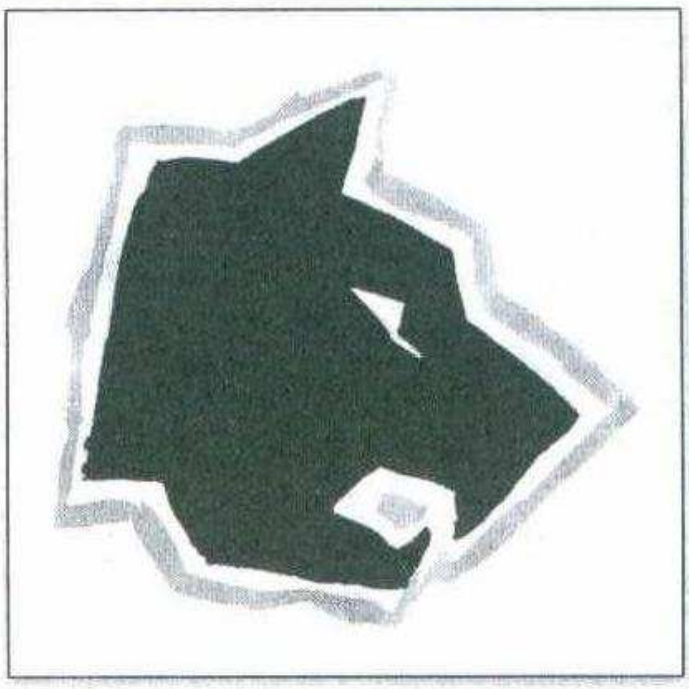
Aha! Zwracaj się do niego „poruczniku". Tak jest bezpieczniej.

Tory

Jeśli jakiś idiota opowiadał ci, że prawie go rozjechali szaleńcy jeżdżący setką na blacie po ulicach Detroit to znaczy, że nieopatrznie wlazł w dzielnicę rajdową. Kilkaset kilometrów kwadratowych powierzchni miasta przeznaczonych na wyścigi. Są dobrze oznaczone, ale widać twój kumpel nie należał do sokołów.

Wszystkie tory skupione są na południe od Mechstone, poznasz bez pudła.

Najważniejszą i niezmienną częścią tego rejonu są Cztery kwartały, czyli miejsce, gdzie wiele lat temu skonstruowano tory jazdy i pozostały niezmienne do dziś. Zazwyczaj wygrywają na nich stare wygi Ligi, które znają tam każdą dziurę i każdy zakręt. W tym rejonie znajduje się też Damnation Alley, czyli tor treningowy, na którym można testować możliwości podrasowanych bryk i formę kierowcy.



HURONI

- Flaszka pusta...
- Ja pierniczę, już się skończyła?!
- Mała jakaś była. Wkurzają mnie takie małe butelki. Jeden obieg i już pusta! Nie no, serio się wkurzyłem.
- Ciekawe kto wymyśla takie małe flaszki. Mam ochotę mu przywalić.
- To pewnie Schultz i te jego mądrale! Ale mnie ten facet wkurza! W zeszłym tygodniu czarne auto prawie potrąciło moją siostrę. Idziemy bić Schultzów!
- Spoko. Skoczę po łomy i zwołam jeszcze chłopaków.

Ludzie, którzy przebywali w Detroit zbyt krótko, by zrozumieć na jakich zasadach funkcjonuje miasto, opowiadają o gangach szpanerów, anarchistach, ścigających się samochodami dzikusach. Chodzi o Huronów. Ten gang to widokówka. Opowiada się o nim na całym kontynencie. Jest w tym trochę prawdy - to Huroni przyczynili się do odrodzenia miasta po wojnie. Żaden gang nie wpłynął tak bardzo na wizerunek miasta swoim światopoglądem i zachowaniem. Naprawdę rzadko trafia się osoba, która słyszała o Detroit i jednocześnie nie słyszała o Huronach oraz ich wyczynach. Ci faceci uosabiają „zbiorowe wariactwo Detroit", czyli legendę przenoszoną z knajpy do knajpy i powtarzaną jak kontynent długi i szeroki. Huroni są nieokrzesani, odważni, pełni dumy i pasji. Są bijącym sercem Detroit. Wśród mieszkańców miasta i obcych słyną z barwnych strojów i z zamiłowania do wyścigów. W głębi serca nadal pozostają wędrowcami - nomadami, którzy żyją chwilą. Noszą się kolorowo i krzykliwie. Dominują skórzane kurtki - obowiązkowo nabijane ćwiekami, ozdobione łańcuchami, plakietkami i naszywkami. Indiańska część społeczności Huronów dodaje do ubrań elementy „etniczne" - frędzle, rzemienie, ptasie pióra. Podobnie rzecz się ma z ich samochodami i motocyklami - samochody z kłami, kratami na oknach i przedziwnymi ozdobami na masce, jak na przykład chromowane metalowe czaszki, pazury, maskownice wyrzeźbione w zębate paszcze. Mają tam również motory - wielkie, ciężkie, ryczące hogi, z obowiązkowo pionowymi wydechami, crossy najeżone kolcami, choppery z kaemami. Bardzo często Huroni malują na pojazdach płomienie, czasami dawne indiańskie symbole, znaczenia których nie pamięta już chyba nikt.

Od początku swojego istnienia Huroni kochali swobodę i walczyli z każdym, kto próbował im odebrać wolność. Po części dzięki nim, w okolicy Wielkich Jezior nigdy nie rozwinęło się niewolnictwo. Cała grupa skupiła się wokół grupy sześciu charyzmatycznych liderów. Owi przywódcy Huronów nie ustalili jakichś stałych praw czy zakazów, każdy problem załatwiali z osobna, twarzą w twarz z tym, kogo dotyczył. Indiańska część gangu nazywała liderów Magiczną Szóstką, ponieważ zdołali uczynić z bandy anarchistów zwartą i rozwijającą się społeczność, bez uciekania się do drakońskich metod. Szefowie gangu nie starają się wyróżniać spośród szeregowych członków i na tym polega ich wyjątkowość. Są pierwszymi wśród równych, tyle, że biorą na siebie obowiązek decydowania o ważnych sprawach. Magiczna Szóstka to ojcowie założyciele, sędziowie, dowódcy wojskowi i kumple do piwa. Jeśli plemię nie ma problemów, władza nie jest potrzebna. Jeśli problemy pojawiają się, ludzie, którym można zaufać biorą się za ich rozwiązywanie.

Schultz powiedział kiedyś o Huronach - „to nie gang, to plemienna rozpierducha" - i miał dużo racji. To nie jest jakaś organizacja ludzi pod bronią, która sterroryzowała czy uzależniła od siebie kilka tysięcy mieszkańców strefy, jak ma to miejsce w innych strefach Detroit. Wszyscy Huroni stanowią jednolitą społeczność - krzyżówkę indiańskiego plemienia i anarchistycznej utopii. Każdy może robić co ma ochotę, dopóki nie szkodzi innym. Zamiast praw Huroni mają zwyczaje i niepisany kodeks postępowania. Dopóki ktoś okrada inny gang, jest git. Jeśli okradł kogoś z plemienia, musi stanąć przed Magiczną Szóstką. Big Mo Kovalski przygląda się wówczas takiemu przez dobre pięć minut i pyta na przykład: „dlaczego to zrobiłeś Danny?". Danny

drapie się wówczas po rozczochranej głowie i odpowiada: „Wiesz, Mo, potrzebowałem nowej skrzyni biegów... A ten nóż od dawna mi się podobał". Big Mo kiwa głową i mówi z charakterystyczną flegmą i powagą: „No, nóż bajerancki; wiem, że bez auta ciężko, ale przemyśl sprawę, Danny - po co ci nóż, skoro zaraz obetnę ci rękę i po co ci sprawne auto, skoro zaraz tak ci nakopię do dupy, że przez resztę życia na niej nie usiądziesz?". Danny myśli i odpowiada: „Wiesz Mo, jednak nie powinienem był tego kraść. Oddam i nie ukradnę więcej". Mo kiwa głową ze zrozumieniem: „Wiem Danny, też kiedyś miałem trzynaście lat i byłem małym głupim sukinsynem. A teraz spieprzaj i nie grzesz więcej".

Każdy Huron uczy się, że lepiej nie zadzierać ze swoimi. Ponieważ kochają swój styl życia, nie pozwolą go zepsuć czarnym owcom. Gdyby Danny pokazał środkowy palec, albo został złapany na kradzieży drugi raz, Mo wymierzyłby mu taką karę, jaką uznałby za stosowną, bez wzywania policji i bez sądu. Dla Huronów to naturalne - jeśli chcesz być jednym z nich, nie szkodzisz pozostałym. Jeśli nie chcesz - nikt cię nie trzyma.

Od rządzenia i walki o teren Huroni wolą zadymy i wymyślenie nowych odmian wyścigów. Walki gladiatorskie samochodów, strzelaniny z innymi gangami, a i nierzadko między sobą, wyścigi po dachach samochodowych wraków są dla nich wymarzonym sposobem na spędzanie wolnego czasu. Przypisuje im się pomysł zorganizowania pierwszego Wyścigu ze Śmiercią, czyli szaleńczego rajdu na północny zachód, aż do wschodniej linii Frontu Molocha, w zachodnim Wisconsin. Uwielbiają walki gladiatorskie, pojedynki na broń palną oraz na noże. Każdy Huron ma swój nóż, z którym nigdy się nie rozstaje.

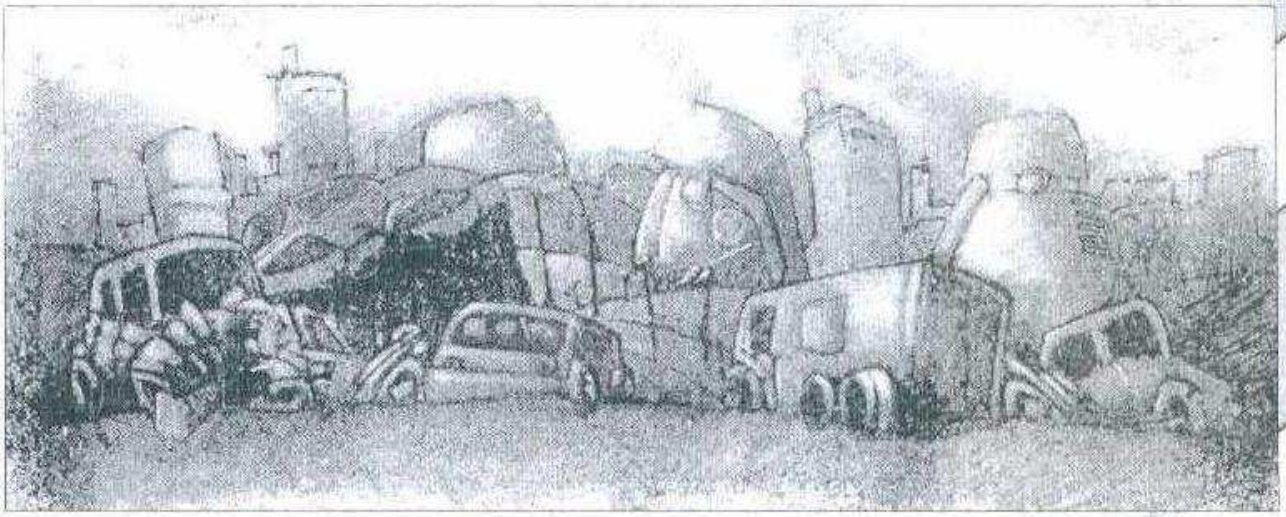
Rywalizacja między Huronami jest powszechna i naturalna. Jeśli ktoś zginie podczas walki gladiatorskiej, nie można mieć żadnych pretensji do zwycięzcy. Podobnie podczas wyścigów i innych ryzykownych zabaw - każdy bierze odpowiedzialność za siebie. Zdarzało się, że do Gas Drinkers docierały wieści o wojnie domowej na terenach Huronów, a kiedy „zatroskani sąsiedzi" wpadali do strefy plemienia, walczące ze sobą grupki natychmiast jednoczyły się i kierowały lufy w stronę przybyszów.

Bez dwóch zdań Huroni są nieprzewidywalni. Jednak można im wybaczyć wiele, ponieważ robią najlepsze imprezy pod słońcem - ogniska, panienki, konkursy w prowadzeniu bryk i motorów. Wydawać by się mogło, że imprezują dzień w dzień. Jeśli cię polubią, poznasz co to prawdziwy bal. Bo Huro-

Wygnanie

Powszechną karą wśród Huronów jest wygnanie. Recydywiści, którzy nie zapracowali sobie na kulkę w łeb (i wszystkie inne śmieci) lądują w Windsorze. Cypel zamieszkują najgorsze szumowiny i zbiry. Po Detroit krąży złośliwe powiedzonko, że jeśli dzikusy dały komuś kopa za granicę strefy, jest to albo wybitny intelektualista, albo męt, jakiego świat nie widział. To chyba prawda, bo wśród Huronów spece nie cieszą się takim szacunkiem jak w innych stronach, a Windsor nie należy do najsympatyczniejszych miejsc. Na cyplu półkoczowniczy żywot wiodą wszyscy ci, którym nie przypadło do gustu życie w mieście. Najczęściej nazywa się ich Wyrzutkami i nie każdy pamięta, że pierwsi Huroni zasiedlili cypel z własnego wyboru. Poprowadził ich Milcząca Gwiazda, który nie zgadzał się z ideą życia w mieście, na podobieństwo innych gangów.

Milcząca Gwiazda został potem zadźgany własnym nożem i jego plan wyruszenia na wędrówkę wraz z Huronami spalił na panewce. Wyrzutki osiedliły się w Windsorze i postanowiły, że już nigdy nikt nie będzie nimi rządził. Od tamtego czasu z roku na rok na cyplu dzieje się coraz gorzej.



ni są gościnni - może stąd tylu obcych kojarzy Detroit właśnie z nimi i opowiada potem, że mieszkańcy Detroit żyją popisami i wieczną zabawą.

Gang opanował duży obszar południowo-zachodniego Detroit. Jest to generalnie teren gruzowisk między nitkami dawnych autostrad Międzystanowych 94 i 75, gdzie jest mnóstwo samochodowych cmentarzysk, aż do Allen Park i zabytkowego Fortu Wayne na Detroit River. Kontrolują Melvindale, Lincoln Park, Ecorse i River Rouge. Wspomniane trasy są bardzo ważne, bowiem to jedne z arterii prowadzących na zachód i południe, do Indiany i Ohio. Magiczna Szóstka szczególnie uważnie pilnuje porządku na obszarze biegnącego przez teren Huronów szlaku handlowego, kończącego się w centrum Detroit. Nie można tak sobie beztrosko strzelać do handlarzy, prawda? No, przynajmniej nie każdego dnia. A na pewno nie tak często, jak do transportów innych gangów.

Gang potraktuje cię różnie, w zależności od tego, kim jesteś. Turystów i zamiejscowych, którzy mieli szczęście (bądź nieszczęście) znaleźć się w strefie, Huroni starają się nastraszyć. Oczywiście nie sięgają z miejsca po giwery, po prostu demonstrują: „Jesteśmy twardzielami. Z tych luzackich twardzieli". W tym momencie kolej na twój ruch. Musisz pokazać swoją klasę. Jeśli jesteś sławny, chłopaki potrafią to docenić jak nikt inny i okażą należny szacunek. Nie ma znaczenia, czy to zła, czy dobra sława - dla nich liczy się sam fakt, że mają przed sobą kogoś znanego. Huroni cenią sobie rangerów i wojowników. Wyszczekany cwaniak szybko uznany zostanie za swojego. Spece nie są szanowani - wśród Huronów dalej pokutuje przekonanie, że wykształceni ludzie wywołali wojnę i należy ich traktować z podejrzliwością.

Z członkami innych gangów z Detroit obchodzą się surowiej - najpierw pytają, czego kolo tu szuka, potem biją. Nie zawsze w tej kolejności. Bez uprzedzenia i skrupułów walą do tych, z którymi prowadzą wojnę.

Prawo wewnątrz gangu jest proste - słuchasz Magicznej Szóstki i respektujesz jej praw: nie kradniesz z zapasów, nie wspomagasz innych gangów, nie gwałcisz kobiet i nie zabijasz swoich - chyba że w obronie własnej. Inaczej albo czeka cię wygnanie, albo uśmiercenie. Ulubionym sposobem egzekucji jest przeciąganie frajera. Nie ma ścisłego podziału na podwładnych i szefów, o wszystkim decyduje opinia Huronów o danym członku ich gangu. Im bardziej

charyzmatyczny i odjazdowy, tym więcej ludzi go słucha.

Co ciekawe, u Huronów nie ma porażającej liczby uzależnionych od Tornado. Wolą inne dragi - kwasy, wódę, trawkę, LSD. Chłopaki nie lubią oglądać się wstecz.

Główna kwatera Huronów leży na terenie Narodowego Muzeum Lotników Tuskegee, i jest nią główny park maszynowy i parking samochodów. Obecnie Huroni przenoszą ją do Fortu Wayne, który jest łatwiejszy do obrony niż muzeum. Tam też mieszkają dzieciaki, które się w gangu urodzą i tam znajduje się ich główny skład zapasów i broni. Są to też dwa najsilniej bronione miejsca na terenie Huronów.

Najbardziej aktywni są w okolicach południowo-wschodnich części Detroit, w okolicach kwatery głównej, a także przy wspomnianych już autostradach, z których czerpią większość części i samochodów. Ostatnio kręcą się nieopodal torowisk przy Dearborn, co drażni chłopaków z gangu Parker Lots - wybuchają tam częste bijatyki. No i oczywiście Wieża Reagana - tam też często bywają.

Co robić, gdy spotkasz Huronów? Nie okazuj strachu. Pokaż im, żeś gość z jajami ze stali, a nie z piasku. Zaimponuj czymś. A czasami wystarczy wyciągnąć kistę piwa. Lecz wiesz, jak jest. Nie zawsze masz ją pod ręką.

Historia Huronów

Ta społeczność ma długą i barwną historię. Jej zarodkiem stała się ekipa Josha McClaine, słynnego przywódcy powojennych niedobitków z okolicy Wielkich Jezior. Grupa McClaine'a wędrowała w poszukiwaniu żywności, uciekając przed bandytami, aż w końcu urosła w siłę i osiadła w Detroit. Ojcowie dzisiejszych Huronów to prawdziwi weterani walki o byt w powojennym świecie. Nazywano ich wówczas Steel Panthers, a wiąże się z tą nazwą zabawna historia. Podczas swoich wędrówek grupa McClaine'a została napadnięta przez świetnie uzbrojony gang motocyklowy. Koczownicy zimowali wówczas w częściowo zniszczonym sklepie odzieżowym. Po dwóch dniach oblężenia motocykliści wycofali się w końcu, ponosząc duże straty z rąk ludzi w ubraniach z logo skaczącego kota. Po północy rozeszły się wieści o silnej ekipie „stalowych panter", z którą nie warto zadzierać. Do dzisiaj ubrania Pumy cieszą się wśród Huronów dużym wzięciem.

Na początku było tylko sześć Stalowych Panter - McClaine i ludzie, których spotykał podczas swojej wędrówki w pierwszych dniach po zagładzie. Dzisiaj nazywa się ich Magiczną Szóstką. W dwa lata po wojnie grupa McClaine'a liczyła sobie od dwudziestu do stu ludzi i była bardzo różnorodna. Josh pozwalał przyłączyć się każdemu, kto przedstawiał jakąkolwiek wartość. Nie ciągnął za sobą starców, kalek i ludzi chorych; kobiety przyjmował tyko jeśli były młode. Josh włączał również do grupy dzieci, pod warunkiem, że były zdrowe i ich liczba w gangu nie przekraczała jednej czwartej liczebności grupy. Dzięki temu McClaine zapewniał swojej małej społeczności przetrwanie i ciągły wzrost.

Przełomowym okresem w historii grupy McClaine'a były lata 2035 i 2036. Groźba Molocha stała się faktem, a tereny bezpieczne dotąd od wpływów band zaroiły się od młodocianych oprychów. Josh czuł się już wówczas stary, na dodatek jego choroby dawały znać o sobie coraz częściej. Zadecydował, że czas wzmocnić szeregi i zawarł przymierze z plemieniem Huronów - niewielką grupą Indian wędrujących wzdłuż brzegów Jezior. Obie grupy zobowiązały się do wspólnej obrony terenów i wzajemnej

współpracy w czasie pokoju. W praktyce bardzo szybko obie grupy przemieszały się i zlały w jedną. Ludzie McClaine'a sami siebie zaczęli nazywać Huronami.

Historyczną decyzją Josha był rozkaz przeniesienia się do Detroit. Huroni byli wówczas silną i liczną grupą. Nadal pozwalali przyłączać się ludziom z zewnątrz, pod warunkiem, że byli zdrowi i młodzi. Gang rozrastał się, ale nastały lata ciężkich zim i upalnych lat. Tak duża społeczność nie mogła już żyć jak koczownicy, tym bardziej, że tereny, po których się poruszali zostały doszczętnie ogołocone z wszelkich dóbr. Na północnym zachodzie Huroni słynęli ze sprawnych samochodów i zawziętości, więc McClaine doszedł do wniosku, że jeśli „wprowadzą się" do Detroit, nie napotkają na opór.

Josh mylił się. Już od 2027 w ruinach miasta trwały walki o wpływy. Niewielkie gangi i grupy zadymiarzy starały się opanować Detroit siłą i podstępem, ale okazywały się zbyt słabe by utrzymać władzę. Organizacje powstawały i upadały, zmieniały barwy, reorganizowały się, dzieliły lub łączyły z innymi grupami a nawet reaktywowały. Kiedy Huroni przekroczyli rogatki, wszystkie one rzuciły się na „dzikusów" i wydały im wojnę. Walki o Detroit nie trwały długo. Huroni wywalczyli sobie własne tereny w mieście i ostatecznie uformowali gang.

Magiczna Szóstka

Jimmy Bruno

Jest najmądrzejszym z Huronów. Wszyscy traktują go jak starego wodza plemienia, znającego odpowiedź na każde pytanie. Gdyby go nie było, Huroni dawno byliby już wspomnieniem - wydymał by ich Schultz albo inna zorganizowana strefa. Do niego najczęściej udają się Huroni, kiedy potrzeba rozsądzić spór. On też załatwia w imieniu szóstki interesy z cudzoziemcami na tyle starymi, że pamiętają czasy sprzed wojny.

Najczęstsze pytanie, zadawane przez Huronów w razie kłopotów czy jakiegokolwiek trudnego problemu, to „Jimmy Bruno, co mamy zrobić?"

Ten krzepki pięćdziesięciolatek w momencie wybuchu wojny studiował na uniwersytecie stosunki międzynarodowe. Dzisiaj nikt w Detroit nie potrafi tak jak on opowiadać o świecie przed wojną. Kiedy słuchasz jak Bruno opowiada o chlebie z piekarni w sąsiedztwie, czujesz w ustach chrupiącą skórkę i miękkie ciasto. Dzieciaki uwielbiają Bruna, a on uwielbia dzieci. Ich nie interesuje stanowisko Wielkiej Brytanii w sprawie kryzysu paliwowego, nie znają pojęcia Kocioł Bałkański, a Jimmiemu bardzo to odpowiada. Facet woli mówić o Internecie, meczach baseballu i ciasteczkach szczęścia. Jest naprawdę dobry w opowiadaniu.

Jimmy bawi się też w handel, jest pośrednikiem. Skupuje od Łowców rzadkie przedmioty, antyki sprzed wojny - porcelanowe lalki, sprzęt elektroniczny, plakaty z gwiazdami filmowymi. Jest detalistą - drobną rybką wśród innych pośredników. Nigdy nie pragnął czegoś więcej. Z powodu tych łzawych historyjek i braku ambicji w poważnym handlu może wydawać się miękki, ale nie wolno zapominać, że to wciąż ten sam Jimmy Bruno, towarzysz McClaine'a, członek Magicznej Szóstki.

Big Mo Kovalski

Kiedy McClaine spotkał Kovalskiego obaj mieli po czternaście lat. Mo był największym i najbardziej powolnym chłopakiem, jakiego Josh kiedykolwiek widział. Sprawiał wrażenie debila, ale

Ponieważ nie dysponujemy zdjęciem Magicznej Szóstki, tutaj pozowała nam wędrowna trupa aktorska z Appalachów. Wszystkich Huronów serdecznie przepraszamy.

na gruzach cywilizacji nie przebiera się w przyjaciołach, tylko podaje rękę każdemu żywemu człowiekowi. Mo zawsze był bardzo silny i wytrzymały i te cechy bardzo przyczyniły się do przetrwania grupy. Kovalski potrafił przywalić w pysk jak nikt inny i do dzisiaj, pomimo czterdziestu krzyżyków na karku, jest w stanie rąbnąć w mordę tak, że trzeba drutować szczękę.

Poważny, flegmatyczny i małomówny Mo miewa czasami przebłyski humoru, które zdradzają, że wbrew pozorom jest łebskim facetem. Mówi o sobie „jestem największym Polakiem naszych czasów" i faktycznie jego sława w Detroit dorównuje gabarytom. Mo uwielbia wszelkiego rodzaju zadymy. Nie potrafi usiedzieć w spokoju dłużej niż miesiąc. Jako jeden z Magicznej Szóstki staje na czele band Huronów, którzy idą kogoś sklepać. Dzierży wówczas wielką drewnianą pałę i wolno acz metodycznie okłada nią przeciwników, samemu nie zważając zbytnio na ciosy. Kovalski nie lubi broni palnej „bo hałasuje". Nie przepada również za samochodami „bo za szybko jadą". Woli iść na piechotę, choćby miał do przejścia kilkanaście kilometrów. Największy Polak Naszych Czasów kieruje Huronami w czasie łupieżczych najazdów i walk z sąsiadami. Dba również o bezpieczeństwo żyjących na obrzeżach miasta wieśniaków, którzy dostarczają gangowi żywności.

Big Mo Kovalskiego boi się każdy Huron. Uchodzi za nieśmiertelnego - krążą legendy o tym, jak do niego strzelano, jak odnosił śmiertelne rany, ale zawsze wychodził z tego cało, zdążywszy jeszcze rozprawić się z przeciwnikiem czy zamachowcem.

Biały Aniołek

McClaine przygarnął ją, ponieważ przypominała mu jego młodszą siostrę. W momencie wybuchu wojny miała cztery lata i była całkowicie bezradna. Nikt nie przysporzył Magicznej Szóstce tyle kłopotu co ona - do dzisiaj Jimmy Bruno wspomina dzień, kiedy została porwana przez zdegenerowanych kanibali, a pozostali tropili ich przez pięć dni i w końcu stanęli do nierównej walki. Wygrali cudem, kiedy stojąca w sąsiedztwie ruina zawaliła się pod naporem wiatru, grzebiąc nadciągających tłumnie przeciwników. Z całej Magicznej Szóstki to ona uważana jest za najbardziej magiczną. Huroni wierzą, że potrafi sprawiać cuda. Biały Aniołek, a właściwie Angelica, nie pamięta swojego nazwiska. McClaine zwracał się do niej „siostro" i tak samo nazywa ją reszta Magicznej Szóstki. Białym Aniołkiem określają ją wszyscy inni.

Trzydziestoparoletnia Angelica zachowała dziecinne rysy twarzy. Ubiera się na biało, nosi duże ilości taniej biżuterii. Ma długie, jasne włosy, blado-

zielone oczy i bladą cerę, przez co wydaje się być sennym widziadłem a nie osobą z krwi i kości. Dla Huronów to wcielenie świętej. Traktują ją jak ikonę, do której trzeba się modlić. Spełniają wszystkie jej zachcianki - jeśli Aniołek powie grupce nawalonych drabów, żeby przestali katować jakiegoś zabłąkanego Gas Drinkersa, posłuchają jej bez chwili zastanowienia, podniosą nieszczęśnika i otrzepią z kurzu. Angelica jest infantylna i rozpieszczona, ale nieobecna myślami. Zachowuje się jak wariatka, zbierając kwiatki i plotąc z nich wianki, albo puszczając kaczki w wypełnionym wodą leju. Z reguły jeśli odzywa się, mówi coś zupełnie wyrwanego z kontekstu albo nie pasującego do sytuacji. A Huroni słuchają jej i błyskawicznie robią co każe. Jest ich Białym Aniołkiem. Jeśli coś się jej stanie, szczęście odwróci się od Huronów, a los sprowadzi na nich zgubę.

Henry Jones

W całej Ameryce nie ma chyba drugiego Indianina, który znałby tak dobrze kino. Henry Jones doprowadza wszystkich do szału, cytując ulubionych bohaterów, albo odnajdując podobne sytuacje w znanych mu filmach. Wyobraź sobie, że jesteś Huronem, który przekrada się przez złomowisko śledząc poczynania Schultzów. Razem z tobą podąża niewysoki Indianin. Jego skóra pokryta jest plamami z powodu jakiejś nieznanej choroby. Nosi bluzę z napisem „Nie ufaj ewolucji - zmanipuluj się sam". Ma buty z wysoką cholewą, zupełnie jak Elvis, kapelusz jak John Wayne i prochowiec jak Bogart. Jest świetnym tropicielem i wiesz, że możesz mu zaufać, do momentu, kiedy wychylasz się zza rozwalonego wozu a ten szepce ci do ucha: „to zupełnie jak w *Oknie na poddaszu*". Teraz pomyśl, że zanim skończy się dzień, facet znajdzie takich porównań jeszcze z pięćdziesiąt i o każdym powie ci w najbardziej nieodpowiednim momencie.

Henry Jones ma duże szczęście, że należy do Magicznej Szóstki. W innym wypadku Huroni już dawno straciliby do niego cierpliwość. Facet jest stałym klientem wszystkich trzech kin w Detroit. Potrafi naprawić projektor, za niewyobrażalne sumy sprowadza filmy. Chociaż jego głównym źródłem dochodu jest handel alkoholem, marzy o założeniu własnego kina Huron. Kłopot w tym, że miałby słabą frekwencję na seansach. Gangerzy olewają filmy. Wolą zabawę na żywo. Mimo wszystko Jones nie poddaje się. Często jeździ do Nowego Jorku, gdzie ma z kim pogadać. Przy okazji przywozi plotki z szerokiego świata a także - o czym wie niewielu, amunicję i broń dla Huronów, wymienioną za alkohol i inne używki. Zupełnie jak w filmie *Sto karabinów*.

Henry Jones to największy cwaniak wśród Huronów. Jeśli tylko da się coś załatwić, załatwi to. I to tanio.

Soulman Bob

Kiedyś miał umysł, z którym równać się mógł tylko Jimmy Bruno, ale cóż, zestarzał się. A dziś? Cóż może ci powiedzieć stary Soulman Bob, między jednym machem a drugim? Nic interesującego. Najstarszy z Magicznej Szóstki jest rubasznym dziadem, który siedzi pod Detroit, pierdzi w fotel i twierdzi, że dba o interesy gangu za granicami. Słynne powiedzenie Soulmana „pomyślimy o tym jutro - będziemy starsi i mądrzejsi", albo równie znane "słońce świeci, ptaki srają, nie przejmuj się" - rozpowszechniły się nie tylko wśród Huronów. Bob jest leniwy, rozwiązły i lekkomyślny. Nie uznaje autorytetów i pomimo siwych włosów nosi się jak młody punk. Huroni uwielbiają go. Złośliwi twierdzą, że połowę tego

żarcia, które ma dostarczać gangowi przejada sam, ale wszystkie złośliwości podszyte są sympatią a nawet podziwem, połowa dzieciaków z farm spod Detroit nazywa go tatą.

Dziadek Bob nie lubi, kiedy obarcza się go jakimikolwiek obowiązkami. Twierdzi, że gdyby chciał mieć obowiązki, zostałby Schultzem. Jednak wbrew swoim słowom dba o żołądki reszty Huronów równie pilnie jak o swój własny. Bez przerwy podróżuje między farmami i wioskami. Jego wysłużony Ford krztusi się i dymi jak kotłownia, ale od wielu lat pokonuje kilometry bezdroży. Bobowi stale towarzyszy wielki włochaty kundel Szczota - pies, który nigdy nie rusza się z przedniego siedzenia, nie wydaje dźwięków, i który powszechnie uchodzi za wypchanego.

Gdy jeździ w interesach za miastem, ciągnie za nim zawsze wataha młodych Huronów, szukających okazji do bitki. Wiadomo, gdy trzeba załatwić żarcie, czasem trzeba komuś przywalić. Dlatego też obcy traktują postrzegają Soulmana Boba jako przywódcę najgorszego z huroński gangów.

Bob dogaduje się także w imieniu szóstki z Kompanią 8 Mili, z którą łączy ich wiele interesów.

Howie Farland

„Co słychać, Howie?" pytają ludzie na ulicy. Howie nie zatrzymując się pokazuje środkowy palec. Wszyscy wybuchają śmiechem, a ten znika za rogiem. Facet twierdzi, że nazywa się Hieronimus Bosch Farland ale nikomu nie chce się nazywać go tak długim imieniem. Howie jest zły. Nie tylko z tego powodu. Jest zły, ponieważ była wojna, gniewa się na pana Schultza, zgrzyta zębami na widok czarnej kawy, bo od tego zapachu chce mu się rzygać. W jego żyłach płynie krew Irlandczyków, Murzynów z Kenii, Indian, Rosjan i Bóg wie jakich jeszcze nacji, a Howie nienawidzi cudzoziemców. Jak słyszy gościa nawijającego po francusku, wyskakuje do niego z kosą. Facet miał kiedyś psa i nazwał go „Zejdź-mi-z-oczu".

Dziwisz się, że Howie jest przedstawicielem Magicznej Szóstki w Wieży Reagana? Ja nie. Dziwisz się, że Huronów uważają za dzikusów i szpanerów? Howi jest kulawy, więc wspiera się lasce. Oczywiście nie na zwyczajnej, ale na takiej eleganckiej, z główką rzeźbioną w kości słoniowej. Do tego nosi normalne ciuchy Hurona, a przede wszystkim tony złotej biżuterii i lustrzanki. Facet jest krótkowidzem, ale za nic się do tego nie przyzna. Cierpi na jakąś chorobę kości, ale zastrzeli każdego lekarza, jaki przed nim stanie. „Spieprzaj" to jego dzień dobry, do widzenia, dziękuję i proszę. Kiedy wyciąga środkowy palec, mówi „przepraszam". Jeśli strzela komuś w łeb ze swojej fikuśnej pukawki z długą lufą, to znaczy: „nie podobasz mi się na pierwszy rzut oka, ale jeszcze przemyślę sprawę". Tyle można powiedzieć o Howim, bo nikt nie ma ochoty poznać go lepiej. Mówią, że zmienił się od czasów śmierci McClaine'a. Kiedyś był upierdliwy, ale nie do tego stopnia.

Czy można powiedzieć o nim coś dobrego? Właściwie tak. Jego żona Wendy jest jeszcze gorsza.

Tereny Huronów

Elektrownia Wodna

Huroni są bardzo dumni ze swojej elektrowni wodnej i nie pozwalają się do niej zbliżać żadnemu obcemu, choćby nie wiadomo kim był. Dzięki wytwarzanej w niej energii elektrycznej są niezależni od Schultzów, a dzięki zaporze do pewnego stopnia kontrolują rzekę. Elektrownia pracuje na pół gwizdka - na stałe pracuje tylko jeden zespół prądnic, a drugi czeka w rezerwie. Energii starcza na pokrycie potrzeb plemienia. Huroni nie sprzedają nadwyżek.

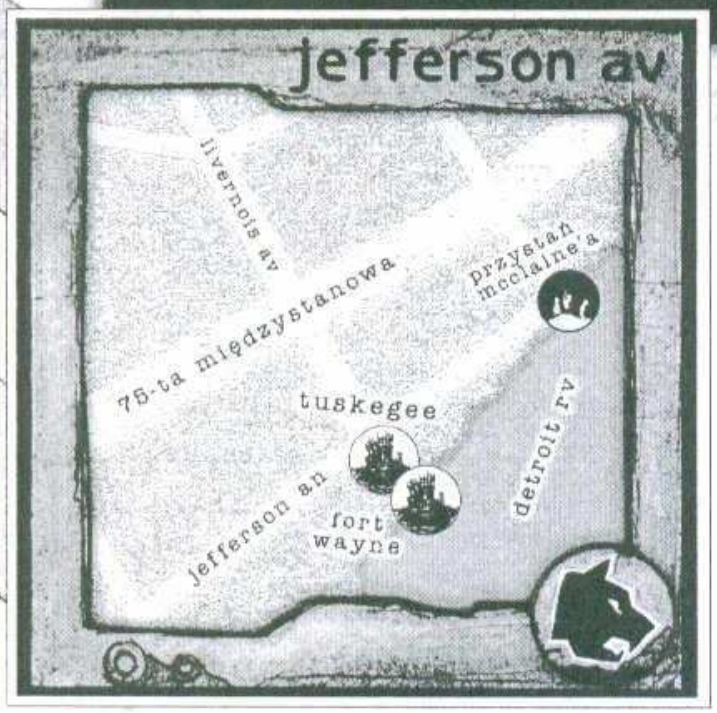
Elektrownia jest jednym z najważniejszych obiektów w strefie gangu, nie tylko dlatego, że produkuje prąd. Po zaporze można przedostać się na drugi kraniec rzeki - samochodem lub na piechotę. Tego miejsca pilnuje około dwudziestu uzbrojonych po zęby facetów, gotowych wezwać posiłki, jeśli tylko zajdzie taka potrzeba. Dwóch spośród nich to osobista obstawa Barneya Lumilla. Barney ma ponad osiemdziesiąt lat i przez całe swoje życie mieszkał w mieście. Przed wojną pracował w OCP, jednej z największych korporacji w Detroit. Był jednym z tych korporacyjnych sukinsynów gotowych sprzedać własną matkę za obietnicę awansu. Po wojnie okazało się, że jedyną praktyczną umiejętnością, jaką opanował jest umiejętność zawiązania krawata - w sam raz, żeby się powiesić. Ale Barney zawsze był ambitny. Przetrwał kilka lat, a przez ten czas uczył się z każdej książki jaka wpadła mu w rękę. Został cholernym bogiem survivalu, a na dodatek potrafił zrobić wszystko. Gdybyś mu dał kosiarkę do trawy, zrobiłby ci z niej broń laserową. Kiedy Barney spotkał Huronów, na początku plemię doceniło jedynie jego umiejętność przeżycia. Dopiero potem stał się pierwszym i jedynym specem, którego zaakceptowali.

Dzisiaj Barney umiera na raka i jest jedyną osobą, która wie o co chodzi w tej całej elektrowni. Jego uczniowie nie okazali się tępi - byli po prostu... Huronami. Nie można ich winić, za brak zainteresowania fizyką i elektrotechniką. Huroni mają zgryz, bo jeśli po śmierci Barneya dojdzie do poważnej awarii, mogą pożegnać się z prądem. A bez prądu nie ma warsztatów samochodowych, ładowania akumulatorów i światła w ciemności.

Narodowe Muzeum Lotników Tuskegee

Solidna konstrukcja budynku sprawiła, że muzeum ocalało po wojnie i nadaje się do zamieszkania. W czasie walk o Detroit Huroni wyparli z niego największy z ówczesnych gangów w Detroit. Na tym etapie wojny obu stronom brakowało już amunicji, więc o budynek muzeum walczono wręcz. W prawym skrzydle budynku wybuchł pożar, który szybko stłumiono, ale ślady pozostały do dzisiaj.

Huroni wybrali to miejsce na swoją kwaterę główną z powodu niesamowitej scenerii. Żaden inny gang w mieście nie może pochwalić się takimi bajerami jak samoloty z czasów drugiej wojny światowej, czy kadłub F 15. Huroni nie mieli szacunku dla muzealnych eksponatów (a raczej ich pozostałości) i rozszabrowali co się dało. Szczególnym wzięciem cieszyły się wszelkie emble-



maty lotnicze, mundury i odznaczenia. Złote rączki gangu postawiły sobie za punkt honoru odrestaurowanie niektórych maszyn i chociaż do dzisiaj nie udało się doprowadzić do stanu używalności żadnego z samolotów, mechanicy wymontowali niektóre podzespoły i złożyli kilka urządzeń, które działają, ale nie mają praktycznego zastosowania, jak na przykład fotel-katapulta czy rotor śmigłowca. Do wyjątków należą niektóre elementy uzbrojenia. Kwatera główna musi być odpowiednio broniona, a prestiżu systemowi obronnemu dodaje działko Vulcan i kilka bomb kasetowych uzbrojonych na nowo.

Muzuem prezentuje się okazale, ale nie jest praktyczną kwaterą. Tak naprawdę trudno je obronić (ta sztuka nie udała się poprzednim właścicielom), poza tym zmęczona konstrukcja budynku grozi w niektórych miejscach zawaleniem. Na dodatek system ogrzewania muzeum oparty był w dużej mierze na ogrzewaniu podłogowym i po licznych awariach nie daje wymaganego ciepła. A przecież właśnie tutaj wychowuje się dzieci. Lewe skrzydło budynku jest przedszkolem, żłobkiem i szkołą w jednym. Najmłodsze dzieciaki wychowują się tu pod okiem matek i starych kobiet plemienia. Dzięki temu są bezpieczne i nie plączą się pod nogami dorosłym.

Muzeum ma trzy piętra. Na każdym z nich znajduje się wielka sala ekspozycyjna, z której przestronne korytarze wiodą do mniejszych salek albo do pomieszczeń biurowych. Duże sale to magazyny, w których trzyma się wspólne dobra gangu - zapasy żywności, amunicji i lekarstw. Każdy Huron i tylko Huron ma prawo kupić tutaj potrzebne mu towary, dzięki czemu plemię jest niezależne od kupców z miasta. Oczywiście w muzeum nie ma wszystkiego, co potrzebne do życia. Zlokalizowana w jednej z bocznych sal bimbrownia nie nadąża na przykład za potrzebami społeczności. Między piętrami kursuje duża winda, zasilana z elektrowni wodnej.

W stojącym przy głównym budynku hangarze, z którego wytoczono wszystkie samoloty, stoją teraz samochody. Huron chodzi na piechotę tylko z własnego wyboru. Hangar numer dwa jest lepiej strzeżony - tam umieszczono wozy opancerzone i uzbrojone, przygotowane do ewentualnych walk na ulicach. Huroni nie dysponują żadnymi cudami militarnymi, ale porządnego, niewyszukanego sprzętu jest sporo. Podobnie rzecz się ma z opancerzonymi i uzbrojonymi wozami, które nie wygrają w pojedynkę z czołgiem ani nawet z prawdziwym wozem pancernym, nie mniej jednak w drugim hangarze czeka ich coś koło sześćdziesięciu.

W muzeum albo na placu przed nim odbywają się wiece i co huczniejsze zabawy. Non stop kręci się tutaj sporo ponad 200 ludzi. W budynku spotyka się również Magiczna Szóstka.

Przystań McClaine'a

Podczas inwazji na Detroit Huroni zmuszeni byli do forsowania rzeki wpław i z pomocą łodzi, ponieważ wszystkie mosty były albo zniszczone, albo silnie

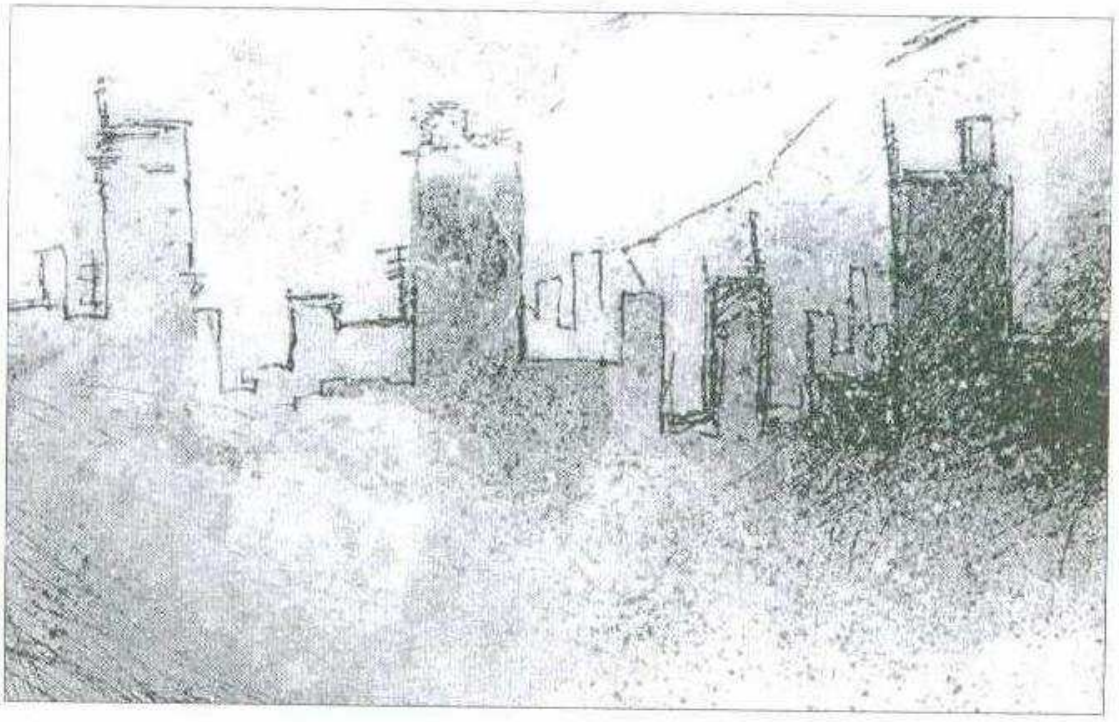
obsadzone przez mieszkające w mieście gangi. Już wówczas przydały się im doświadczenia należących do społeczności Indian, zamieszkujących dotąd na brzegu jeziora i żywiących się głównie rybami. Kiedy plemię umocniło się już w Detroit, przystąpiło do odbudowania dużej przystani, do której przybijały statki wycieczkowe. Ochrzczono ją imieniem plemiennego bohatera. Huroni zbudowali łodzie i zaczęli pływać w nich po rzece i wypływać na jeziora. Łowili ryby, obserwowali poczynania innych gangów na brzegach i wypływali na Wielkie Jeziora, by poszperać w niezbadanych dotąd powojennych ruinach. Wszystko to robią i dzisiaj, tyle że na większą skalę.

Dzięki przystani McClaine'a Huroni są królami rzeki i potrafią zabezpieczyć się przed napadami od strony wody. Utrzymują również w ryzach Wyrzutków, czyli odszczepieńców mieszkających w Windsorze. No i oczywiście potrafią obronić swoją elektrownię. Przystań jest w stanie pomieścić nawet i setkę małych łodzi, ale nie jest wykorzystywana w pełni. Huroni dysponują osiemnastoma łodziami z żaglem lub silnikiem spalinowym i dwudziestoma trzema wiosłowymi, w różnym stanie. W okolicy przystani mieszka stu kilkunastu członków gangu, którzy zdecydowali się żyć z rzeki i jezior, a same budynki na nabrzeżu zostały umocnione i obsadzone dobrze uzbrojoną załogą.

Huroni zarabiają również na transporcie rzecznym. Zmuszają inne gangi do korzystania z ich usług a jeśli ktoś zdecyduje się przepłynąć przez ich terytorium własną jednostką, pobierają myto w wysokości dwudziestu procent wartości ładunku, wliczając w to cenę łodzi, co czyni takie przedsięwzięcia niepłacalnymi. Poza tym to przede wszystkim właśnie oni stanowią na rzece barierę dla miasta przed piratami z Cleveland.

Fort Wayne

Po ostatnich zatargach z Gas Drinkers i Parker Lots i niedługo po tym, jak Howie Farland pokazał Schultzowi środkowy palec na pojednanie, Huroni ostatecznie klepnęli decyzję o przeniesieniu swojej kwatery głównej, a wraz z



nią wszystkich zapasów do Fort Wayne. Magiczna Szóstka długo zwlekała z decyzją, ponieważ fort umiejscowiony jest na wyspie i kontakty ze stałym lądem są utrudnione, ale Big Mo i Jimmy Bruno przekonali pozostałych, że bezpieczeństwo jest najważniejsze.

Tuż przed wojną Fort Wayne był modernizowany i nie skończono wszystkich prac, na domiar złego w wyspę wymierzony był solidny atak rakietowy. W budynku mieścił się ośrodek szkolenia oficerów, więc nie był to pierwszorzędny cel wojskowy, ale swoje oberwał. Mimo wszystko solidne mury wytrzymały i mogą zapewnić schronienie po trzydziestu latach od wojny. Huroni mają nadzieję, że uda im się uruchomić przynajmniej niektóre z oryginalnych instalacji tej ultranowoczesnej budowli. Podłączyli już prąd, ale nie mają fachowca, który orientowałby się w cudeńkach elektroniki wystarczająco dobrze, by uruchomić klimatyzację, chłodnie i inteligentne procedury zarządzania budynkiem. W dobrych warunkach można by dłużej przechowywać żywność, lekarstwa i przetrwać każde oblężenie. Póki co do fortu zwożony jest stopniowo majątek plemienia. W międzyczasie Huroni cały czas pracują nad systemem obrony twierdzy.

Windsor

Co się dzieje w Windsorze - nie wie tak naprawdę nikt. Jeśli kiedykolwiek odwiedzisz to miejsce, nie omieszkaj zajrzeć do mnie. Zaprowadzę cię do Schultza, a on dobrze zapłaci za informacje. Cypel zamieszkują Wyrzutki, czyli odłam Huronów, któremu nie podobały się rządy Magicznej Szóstki, utrata znaczenia gangu w mieście i porządki jakie zapanowały od czasu pojawienia się Teda Schultza. Jeśli Huroni to dzikusy, Wyrzutki są dzikusami do kwadratu. To zadymiarze, piraci i zwyczajni bandyci, którzy żyją z tego, co ukradną. Żaden wyrzutek nie splamił się jeszcze uczciwą pracą.

Bywają dni, kiedy nad Windsorem unoszą się dymy pożarów. Nocami rzeka niesie odgłosy wystrzałów i hucznej zabawy. Jeśli znajdziesz w rzece jakieś ciało, w jednym przypadku na cztery będą to zwłoki Wyrzutka. Rzecz jasna nie idzie się z nimi dogadać i nie mają swojego przedstawiciela w Wieży Reagana. Chłopaki i dziewczyny nie są zresztą zbyt elokwentne. Jak przystało na barbarzyńców ciskają obelgami i zasypują gradem kul każdego, kto stanie im na drodze. Wszystkie gangi, nawet te nie lubiane przez ogół, są z Wyrzutkami w stanie wojny i patrzą w stronę Windsoru ze szczególną uwagą. Tylko patrzeć, jak zjednoczą się, by raz na zawsze oczyścić tą wylęgarnię plugastwa.

Kościół Mściciela

Przed wojną była to katedra - okazały budynek pod wezwaniem Chrystusa Zbawiciela. Kiedy Huroni przybyli do Detroit i objęli ją w posiadanie, w mieście nie było ani jednego księdza. Mieszkające w katedrze Szczury znały tylko hiszpański i kiedy rozmawiając z nimi

Soulman Bob usłyszał „Salvador", przekazał reszcie Magicznej Szóstki: „to chyba znaczy mściciel". Tak już zostało, bo nikt dzisiaj nie potrafi wypowiedzieć prawdziwej nazwy kościoła nie wybuchając śmiechem.

Jeśli kiedyś odwiedzisz Kościół Mściciela, opadnie ci szczęka. Huroni włożyli w jego odnowienie tyle pracy, że każdy inny budynek w ich strefie może się schować. Wygląda jakby dopiero co go zbudowano. Wnętrze kapie od złota, czuć zapach świeżej farby i ciętego drewna. Wszędzie wiszą święte obrazy i krucyfiksy powyjmowane z ruin Detroit. Co rzadkie w Detroit, kościół faktycznie pełni funkcję sakralną. Huroni biorą w nim śluby, chrzczą dzieci i przechodzą przez rytuał przejścia, w zależności od wyznania. Bywa, że kościół chcą odwiedzić członkowie innych gangów. Wówczas - wyjątkowo - plemię przepuszcza ich i pozwala na uczestniczenie w ceremoniach religijnych. Prawdziwi Detroitczycy żenią się tylko w kościele Mściciela.

Posługę kapłańską pełni importowany z Salt Lake City Padre Emmanuel, który z ubioru wygląda na rodowitego Hurona a z zachowania jest surowym ale miłosiernym pasterzem niepokornej trzódki. Autorytet, jakim cieszy się ten stary ksiądz, można porównać tylko z autorytetem Magicznej Szóstki - tyle, że tamci są kumplami, a na widok tego łysego człowieka o ostrych rysach twarzy pada się na kolana. Padre Emmanuel nie ma żadnych pomocników i świetnie radzi sobie sam.

Umieralnia

Huroni zwyczajnie nie wierzą w lekarzy. Dla nich chirurg jest typem podejrzanym. Jeśli ktoś został ranny, otrzymuje oczywiście pierwszą pomoc, ale nastawienie kości albo zaszycie rany to szczyt medycznej techniki. Być może wiąże się to z faktem, że do gangu zawsze włączani byli tylko ludzie zdrowi, być może zaważyły jakieś indiańskie przesądy. Tak czy owak duża śmiertelność, szczególnie wśród dzieci, nadrabiana jest niezwykłą jurnością, a członkowie gangu w porównaniu z innymi mieszkańcami kontynentu wręcz promieniują zdrowiem.

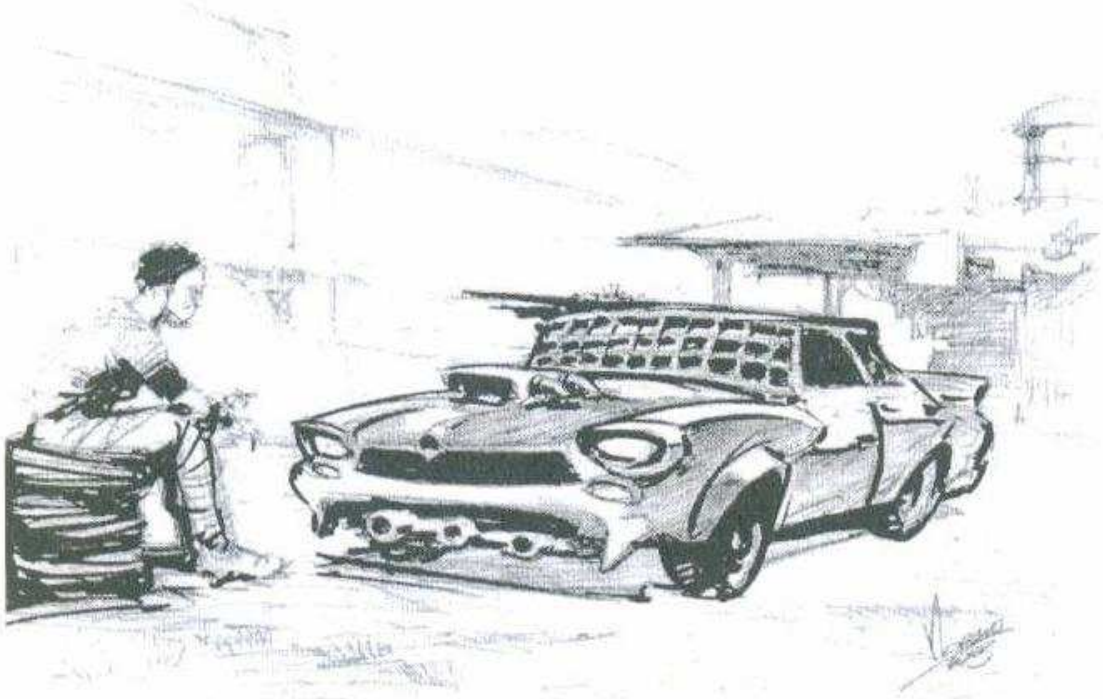
Umieralnia jest nie tyle szpitalem, co hospicjum dla starców. Zwozi się tutaj ciężko rannych albo chore dzieci, stale przebywają tu ludzie w podeszłym wieku. Przy całej pogardzie dla starości, Huroni dbają o swoich starców z praktycznych powodów. To oni posiadają największą wiedzę o chwalebnej historii gangu i o sprawach zupełnie praktycznych. Starcy nadają się na nauczycieli i dzięki temu młode i zdrowe kobiety zamiast opiekować się dziećmi mogą robić nowe. Umieralnia to parterowy budynek - rozległy, pełen krętych korytarzy wypełnionych smrodem. Starcy muszą dbać sami o siebie, a gang zapewnia im jedynie żywność. Co ciekawe do umieralni przyjmowani są ludzie nie koniecznie wywodzący się z plemienia. Starcy z odległych miejsc mogą dysponować wiedzą nieznaną Huronom, a ich utrzymanie nie kosztuje dłużo. Chociaż miejsce budzi obrzydzenie, starzy ludzie bez żadnych szans na przeżycie ściągają do niego z całej okolicy. Dzięki ich wspomnieniom gang natrafił na wiele ukrytych skarbów sprzed wojny i zawsze miał dobre rozeznanie, jakie wioski można bezkarnie najeżdżać i łupić.

Warsztat Stojącej Wody

Stojąca woda to stary Indianin, który o samochodach wie niewiele, ale dorobił się dwóch synów, którzy są całkiem zręcznymi mechanikami. Mimo to mało kto przyjeżdża do Stojącej Wody, żeby zreperować wóz. W Detroit są lepsze i

tańsze warsztaty. Nigdzie jednak nie potrafią lepiej położyć lakieru i pomalować wozu w taki sposób, by gang motocyklowy uciekał na sam widok auta. Ned i Harper potrafią stanąć na wysokości zadania i namalować na karoserii co tylko klient zapragnie. Oferują również gotowe wzory, z których korzystają tylko turyści, bo w Detroit każdy woli mieć oryginalne autko. Najgłupszy wymysł klienta potrafią przekształcić w arcydzieło. Obaj synowie chętnie skupują farby i można u nich upłynnić każdą ilość w cenie 5 gambli za litr lub 10 gambli za litrowy pojemnik z aerozolem, co jest całkiem przyzwoitą ceną za towar nieprzydatny komuś innemu. Pomalowanie samochodu osobowego kosztuje 65 gambli, a ciężarówki 200 gambli. Ned i Harper nie uznają innych stawek, utrzymując że każda ich praca jest arcydziełem, więc nie sposób ich porównywać.

Na zapleczu warsztatu Stojąca Woda prowadzi drugi interes - salon tatuażu. Skurczybyk w swojej dziedzinie jest równie dobry jak jego synkowie. Niestety, jest równie drogi - 35 gambli za tatuaż na jednej części ciała. Cena ma takie samo uzasadnienie jak stawka Neda i Harpera. Chyba, że jesteś kolesiem z klasą. Jeśli poprosisz o usługę łączoną - dasz się wytatuować i każesz pomalować brykę, Stojąca Woda rozpozna w tobie kogoś z duszą Hurona. Za obie usługi zapłacisz jedyne 80 gambli a na dodatek żona Stojącej Wody poda ci „fajkę pokoju" zbitą z tegorocznego zbioru ziela.



Pracownia Mario Vance'a

Znakiem rozpoznawczym Huronów jest biżuteria, którą wykonuje niejaki MarioVance i jego rodzina - prawdziwi mistrzowie kształtowania metalu. Większość członków plemienia nosi na łańcuszku „oryginalny wyrób ludowy Rdzennych Amerykanów", czyli wisiorek imitujący zwierzęcy totem. Popularne są również ozdobne pierścienie i obrączki. Mario potrafi również wszyć na plecy odzieży wierzchniej kawałki materiału z wymalowanym godłem grupy - skaczącą panterą (lub samym jej pyskiem). Kolejnym charakterystycznym gadżetem jego produkcji są długie noże. Niezbyt wytrzymałe i nie wyważone, ale znakomicie ozdobione. Mario nie jest rusznikarzem, ale potrafi również grawerować broń palną, przeważnie na użytek ludzi spoza miasta i członków innych gangów, bo dla Huronów broń palna nie ma takiej klasy jak broń biała.

Aha, no i najlepsze na koniec. Córki Mario robią kolczyki. Ćwieki w brwiach, kółka w uszach, ustach i na klacie. Nie, nie multum, po prostu po parę kółek lub ćwieków. W końcu mają wyglądać jak ludzie z Detroit, a nie jak dzikusy z pustyni. A same ozdóbki? Bracie! Każdy kolczyk, każdy ćwiek grawerowany, odlewany w czaszki, smoki i inne cholerstwa, każdy inny. Do pracowni Vance'a ustawiają się kolejki.

Rybki z grilla

Taką właśnie niewyszukaną nazwę nosi jeden z ulubionych fast foodów w strefie Huronów. Chociaż to nie jedyna smażalnia w mieście, tylko tutaj można zjeść potrawę nazywaną przez miejscowych „schulczyki z grilla". Jest to rodzaj szaszłyku - za jedyne 10 drobnych gambli dostajesz drut z nanizanymi na niego małymi rybkami z jeziora, przetykanymi chlebem i kawałkami ptasiego mięsa. Schulczyki cieszą się dużym wzięciem nie tylko wśród Huronów i potrawa wymyślona przez właścicielkę lokalu - Lorettę Bell - doczekała się wielu podróbek.

Róg Manekinów

Ned Bez Jaja, niemy krawiec, wie jak zareklamować swoje usługi. W świecie, w którym każdemu zdaje się, że potrafi uszyć sobie dobre ubranie albo założyć ciuchy sprzed wojny, trudno o prawdziwych mistrzów, a Ned jest zarówno mistrzem igły jak i reklamy. Na skwerku, przed którym stoi jego kamienica, stoi też pięć manekinów, przebieranych każdego tygodnia w nowe ciuchy. Okoliczni mieszkańcy przyzwyczaili się już do ich obecności i już dawno przestali demolować ekspozycję w czasie pijackich zabaw.

Manekiny nie tylko reklamują zakład krawiecki. Dla Huronów pełnią rolę bandery. Po zwycięstwach w Lidze wciska się im ręce kwiaty i puchary, jeśli zginie ktoś ważny dla gangu, ubiera się je na czarno. Czwartego lipca największy manekin dzierży w ręku amerykańską flagę. Mówiąc o manekinach, Huroni często opisują sytuację w mieście lub nastroje w gangu. Jeśli Huron mówi ci, żebyś zmykał, bo trzeba będzie ubrać manekiny na czarno, facet grozi śmiercią. A kiedy twierdzi, że manekinom przydałby się parasol, znaczy to, że zbliża się burza - deszcz albo zamieszki w mieście.

Ogniska Huronów

Legendą Huronów stały się ogniska palone co noc w różnych miejscach strefy. Niektórzy mówią, że to tradycja sprzed kilkudziesięciu lat, kiedy ogniska były jedynym źródłem ciepła w mieście i gromadziły się przy nich rze-

sze ludzi. Inni twierdzą, że to pozostałość po ceremoniach religijnych jakiegoś kultu albo indiański przesąd. Co by nie mówić co noc na ulicach płonie przynajmniej kilka ognisk - od niewielkich płomieni, po wielkie stosy. Przy każdym z nich gromadzą się ludzie - pary zakochanych, pijacy, gawędziarze albo po prostu miłośnicy wpatrywania się w ogień.

Przy ognisku zawsze będziesz mile widziany. Zwyczaj zabrania przelewu krwi, więc lepiej nie szukaj zwady. Zobaczysz, że nawet największe sukinsyny przy ognisku stają się łatwiejsze do zniesienia.

Czerwona Stopa

Czerwona Stopa, lub Wódz Czerwona Stopa, uważany jest powszechnie za największego świra wśród Huronów, ale jak na wariata jest niesłychanie sympatyczny. W głowie pomieszało mu się w czasie wojny. Już wówczas „usynowił" stado szczurów - gryzonie łaziły za nim gdziekolwiek się udał i właśnie w tamtych czasach zyskał sobie przydomek „Wódz". Szczury to nie jedyny obiekt zainteresowania Czerwonej Stopy. Tyle samo czasu ten miły szaleniec poświęca łażeniu po Detroit i zbieraniu odpadków. W wielkim koszu na plecach nosi kawałki tworzyw sztucznych, połamane deski, zardzewiały drut i szklane butelki. Jeśli go zapytasz po co to robi, zaślini się, uśmiechnie i zamruga oczami. Tylko ci, którzy odwiedzili ruderę Czerwonej Stopy poznali prawdę i to właśnie od nich wyszło określenie „największy świr Detroit".

Czerwona stopa wychodzi poza miasto, wynosi i wyrzuca zawartość kosza do wielkiego dołu, który kopał chyba przez dwa miesiące. Śmieci przysypuje cienką warstwą ziemi, po czym wraca do domu, by gapić się na wielki przedwojenny plakat na ścianie: „Posprzątaj świat!"

Czarny Barry

Czarny Barry jest jedynym oficjalnym sprzedawcą okularów marki Dove na Detroit i okolice. Mało tego - być może jest jedynym oficjalnym sprzedawcą okularów tej marki na całym świecie! Ten stary piernik podpisał umowę na dzień przed wybuchem wojny i kiedy wykaraskał się z katastrofy i powrócił do miasta, umowa z Dove była jedynym, co posiadał. Potem wrócił do domu i okazało się, że z całego dobytku ocalały tylko paczki z okularami. Sam przyznaj, czy facet mógł walczyć z przeznaczeniem?

Czarny Barry stoi więc od lat na tym samym rogu ulicy i od lat sprzedaje okulary. Marny utarg, jeśli chcesz wiedzieć. Prawie zerowy. Facet żyje tylko dzięki kumplom. Kiedy chłopaki namawiają go, by poszedł z nimi na wyścig, albo zmienił zajęcie i zajął się czymś pożytecznym, Czarny Barry przeciera lenonki połą swojego czarnego płaszcza i odpowiada: „Jeśli Bóg chce, żebym sprzedawał te pieprzone okulary, będę to robił, ale jeśli trafię do Niego i dowiem się, że nie miało to żadnego celu, rozpierdolę to całe Niebo".

Greektown

Na koniec opowiem ci o najważniejszym miejscu w strefie - bazarze Greektown. Oryginalne Greektown znajduje się na terenach Schultza. To przedwojenne centrum handlowe. W dawnych czasach, kiedy w Detroit walki trwały bez przerwy i sytuacja nie była tak stabilna jak obecnie, Ted wyrzucił stamtąd Huronów, posyłając za nimi trochę kulek, żeby wskazywały drogę do nowego miejsca. Wyparty z centrum gang zabrał ze sobą nazwę bazaru i przeniósł interes na nowe tereny. Obecnie Greektown jest największym obok Giełdy Ligi bazarem w Detroit. Handluje się tutaj wszystkim - wiele sklepów prowadzą członkowie Ligi Złomiarzy i Łowcy. Żywność, elektronika, części zamienne, przedmioty sprzed wojny, ubrania, broń, pancerze. Oprócz tego usługi - dziwki, ślusarze, tragarze. Na każdym kroku domorośli kucharze próbują wcisnąć człowiekowi smakołyki - pieczone szczury, gulasz z psa z grzybami, ziemniaki z ogniska. Każdy, kto ma coś do opchnięcia albo posiada przydatną umiejętność może zaoferować swój towar na terenie Greektow.

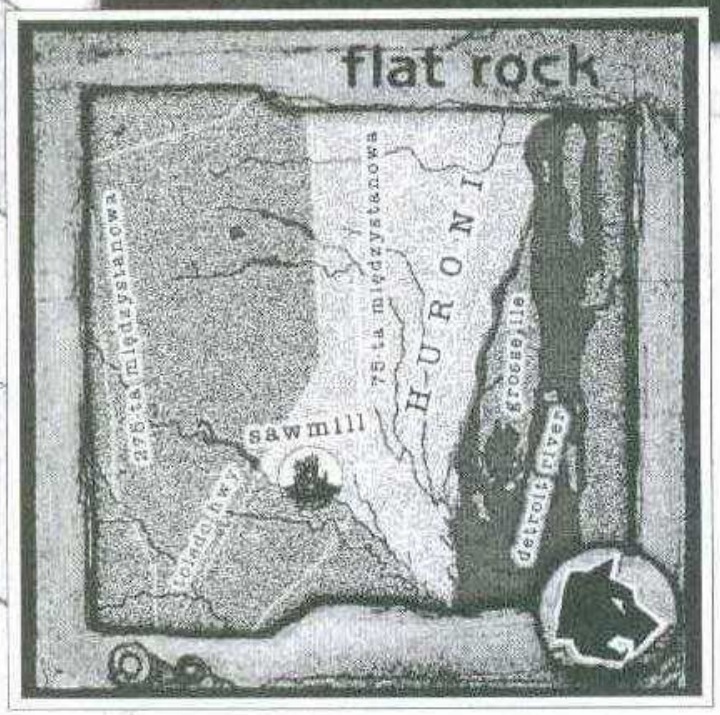
Kiedy przyszedłem tam po raz pierwszy, zobaczyłem strzeżoną bramę i kotłujące się za nią tłumy ludzi. Gwar słychać było już z daleka. Pierwszą osobą, na jaką wpadłem tuż przy wejściu był smutny facet w połatanej marynarce i powypychanych w kolanach spodniach. „Co oferujesz, stary?" - zapytałem. „Potrafię czytać i pisać" - z dumą odpowiedział smutny facet. Na obrzeżach bazaru włóczą się ludzie bez własnych stoisk i straganów. Sprzedają taniochę. Wewnętrzny krąg tworzą sprzedawcy z towarami wystawianymi wprost na ulicy. Leżą tam stosy szmat i skóry, żelazne i kamienne noże, groty do strzał. Jeden koleś sprzedaje różne trutki na chwasty i szkodniki. Bliżej środka napotkasz przyzwoity towar i handlarzy z prawdziwego zdarzenia. Ci mają swoje stałe, zarezerwowane miejsca i jeśli ktoś je zajmie, skrzykną kumpli i startują z pięściami. Byłem świadkiem takiej bójki - miejscowi złamali szczękę jakiemuś wędrownemu handlarzowi bojlerów, ponieważ ustawił się w miejscu należącym od dawna do miejscowego.

Wewnątrz Greektown, tam gdzie stoją budy, wózki i samochody z otwartymi bagażnikami, da się z grubsza wyróżnić tereny charakterystyczne dla poszczególnych rodzajów towaru. W osobnym miejscu przesiadują rusznikarze, także ci z gangów i prezentują swoje wyroby albo zbierają zamówienia. We wschodniej części znajduje się Zwierzyniec, czyli targ żywnością. Mają tam żywe świniaki, kury i kozy, oprócz tego półtusze i wędzony boczek. Smród i harmider. Obok, na targu rybnym śmierdzi jeszcze bardziej. Podobnych targowisk w bazarze jest więcej. Wszystkie otaczają budynek Greektown, czyli piętrową halę targową.

Właśnie w hali targowej dostać można towary najlepszej jakości i te najrzadsze. Na przykład całe jedno piętro to różne lekarstwa i odżywki witaminowe. Pomyśl o dowolnej rzeczy - oni na pewno to mają, a jeśli nie, to sprowadzą w jak najkrótszym czasie, za odpowiednią cenę oczywiście. Pomyślałeś o gumowej kaczuszce? Sorry, kupiłem jedyną znajdującą się na stanie i powiesiłem nad kierownicą w aucie. Ale nie płacz. Będą jeszcze inne.

Sawmill i okolice

Sawmill to duża wiocha na obrzeżach Detroit. Lata temu jej mieszkańcy zawarli z Huronami pakt, że w zamian za bezpieczeństwo będą oddawali część wyprodukowanej przez siebie żywności. Raz czy dwa Huroni musieli przy-



pomnieć miejscowym o ich obowiązkach, ale zasadniczo mieszczuchy i wieśniacy żyją ze sobą w zgodzie i czerpią ze współpracy wzajemne korzyści. Farmerom bardziej opłaca się płacić daninę znanemu gangowi niż niebezpiecznym i brutalnym wędrownym gangom. A Huroni zapewniają ochronę przed takimi właśnie typami. Rzecz tyczy się również okolicy, czyli rozsianych wokół Sawmill farm, których właściciele zajęli powojenne budynki i sprzęt należący do dawnych właścicieli.

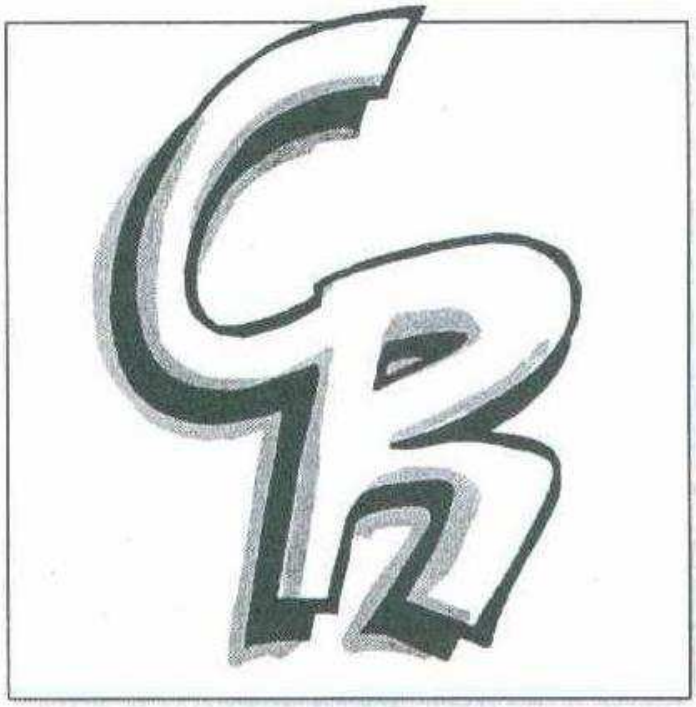
Sawmill to zadupie. Jest tam tylko jedna droga, wzdłuż której stoją stare rudery. Domy po obu stronach są mocno zniszczone, podobnie jak reszta budynków gospodarczych. Mieszkają w nich ludzie prości jak patyki, całkowicie pochłonięci codziennymi problemami - przede wszystkim kłopotami z nieurodzajem, brakiem odpowiednich narzędzi i kapryśną pogodą. Nie są zamożni - zapłacić mogą jedynie żywnością, najchętniej zaś kupują narzędzia. To ponure typy, utwardziła ich walka z naturą. Nie starcza im czasu na politykę, żeby się w końcu jakoś lepiej ustawić. Wyjechać stąd w cholerę? - łatwo się tylko mówi.

Huroni nie pozwalają na handlowanie z obcymi. Jeśli dowiedzą się, że jakiś łachudra wymienia się z wieśniakami, odkładają gościnność na bok i spuszczają obcemu manto. Wioski pilnują przeważnie młodzi gangersi, którzy nie potrafią długo usiedzieć na miejscu i lubią jeździć. Brak im cierpliwości, więc lepiej z nimi nie zadzierać, tym bardziej, że ryzyko nie jest warte zysków z handlu.

Huroni posiadają kilka wiosek podobnych do Sawmill i położonych w promieniu kilkunastu kilometrów. Produkowana w nich żywność - głównie kukurydza, mięso wołowe i ziemniaki - pokrywa jedną trzecią potrzeb plemienia. Resztę zdobywa się łowiąc ryby, w czasie łupieżczych wypadów daleko poza granice miasta, albo na drodze uczciwej wymiany.

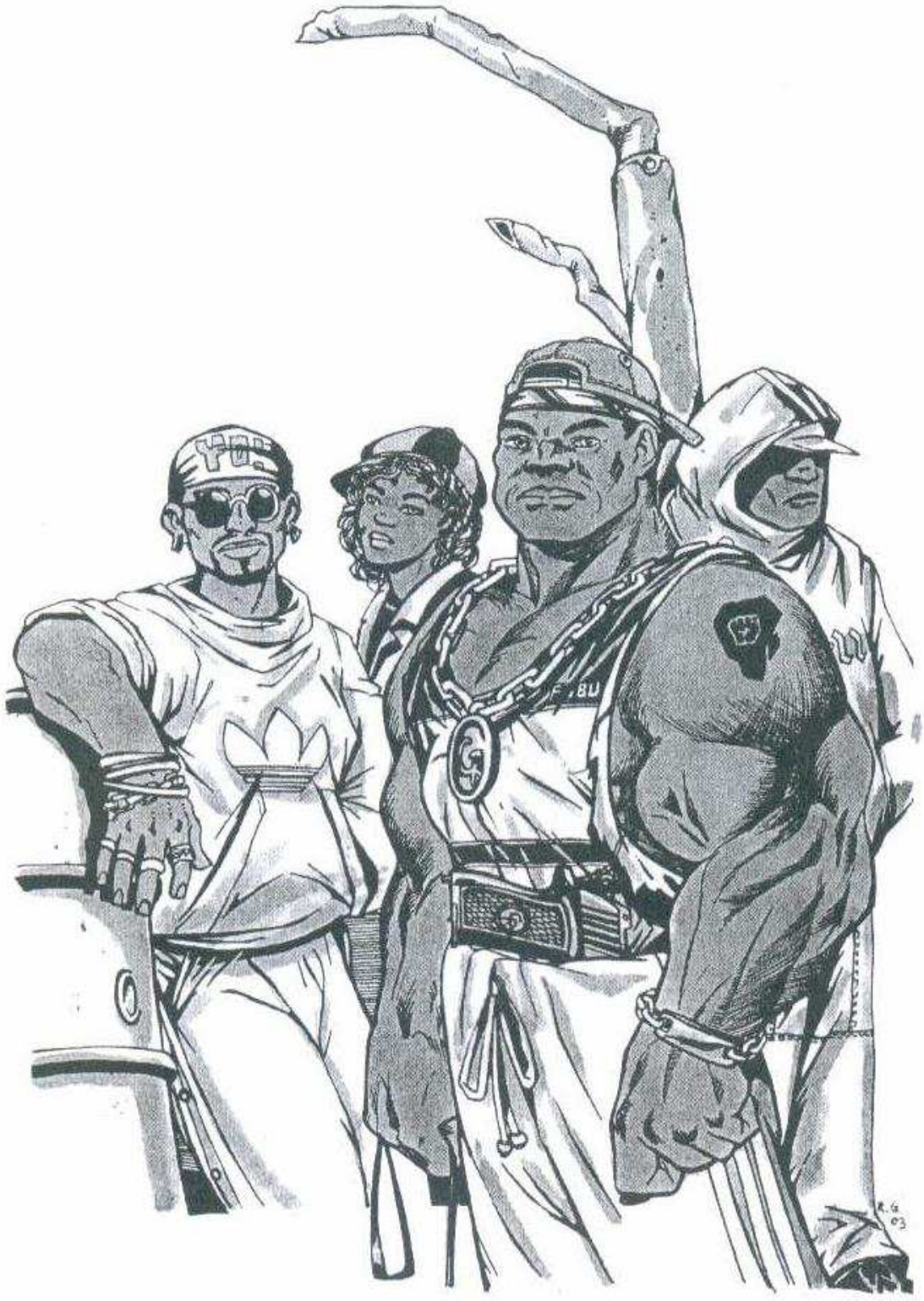
Nazwa: Huroni

Barwy: Skacząca pantera
Przywódca: Magiczna Szóstka. Trudno pośród nich wyróżnić jednego przywódcę, choć Jimmy Bruno jest uznany za najmądrzejszego, zaś Big Mo za najsilniejszego spośród Huronów.
Miejsce: Wyspa Fort Wayne, Tuskegee Airmen National Museum. Ich tereny rozciągają się na południowy zachód od drogi 96.
Liczba członków: około 8000; 2000 Wyrzutków w Windsorze
Uzbrojenie: Standardowe, około jedna piąta członków gangu dysponuje Dobrym.
Wyposażenie: motocykle, samochody osobowe, furgonetki z karabinami maszynowymi; ciągniki kontenerowe, ciężarówki, niektóre opancerzone i uzbrojone, używane są do konwojowania, transportu i prowadzenia walk; oprócz tego kilka buldożerów kołowych plus pokaźna kolekcja zniszczonego sprzętu wojskowego, w tym nieruchome czołgi i samoloty. Mają też tresowane psy.
Animozje i sojusze: Rywalizacja z Sand Runners; w stanie wojny z Parker Lots; niechęć do Camino Real; neutralni względem Schultzów i Ósmej Mili. Traktowani neutralnie przez większość okolicy, północną Indianę i Ohio. Nienawidzą Dark Visions.
Wstęp: Pod warunkiem, że nie jesteś z wrogiej grupy lub nie nabrużdziłeś im za bardzo, wchodzisz, jeżeli okażesz się wystarczająco odważny lub szalony i przypadniesz im do gustu.
Sława: 4



CAMINO REAL

- Idziemy się przejść?
- A co, włącza ci się opcja?
- Taaaa... „Poszukiwanie Spuszczenia Wpierdolu Pierwszemu Obcemu w Zasięgu Wzroku"



Przed wojną takich gangów jak Camino były setki. Goście z biednych lub średniozamożnych rodzin zbierali się w grupy, bo razem żyło się lżej. Obowiązywało prawo pięści, zarabiało się na panienkach, rabunku oraz handlu bronią i prochami. Ważna była lojalność i prawo plemienia - swój chroni swego, a obcych trzeba zwyczajnie zmielić. No i nie musisz być bracie superbystrzakiem, by kojarzyć legendy o Bronxie, Chinatown, czy innych przedwojennych dzielnicach, w których biali dostawali w ryj na dzień dobry i kopa w dupę na do widzenia.

Mniejszości rasowe w Stanach nigdy nie miały się dobrze, dlatego kolorowi łączyli się razem, zamieszkiwali określone kwartały i to był *ich* teren. Wdepniesz tam, wdepnąłeś w gówno. Policja trzymała się od tych dzielnic z daleka i interweniowała tylko w szczególnie ciężkich przypadkach - zresztą i wtedy wysyłając na teren ludzi „stamtąd". Jeśli glina miał prowadzić dochodzenie w dzielnicy Meksów, możesz być pewien, że nie wysłali tam białego. Miałby gość ciężkie dochodzenie.

A jak jest teraz? A teraz bracie jest gorzej. Nie ma policji. Wchodzisz na teren Camino i zaczynają się kłopoty. Jesteś w *ich* królestwie. Słowo *ich teren* nabrało jeszcze nowego znaczenia. Camino trzęsą okolicami Oak Park, Pleasant Ridge i środkiem północy samego Detroit. Zaglądają też do Highland, a w ich zasięgu znajdują się ważne drogi - M696, stanowa 10 i 39. Niby nie jest to połowa Detroit, ale to jest *ich* kawałek Detroit - mały, czy duży, ważne że ich. Chłopie, nie kiwaj mi tu łbem. Bez planu miasta i tak nie wiesz o czym gadam. Potem sobie to sprawdzisz, ok.? Zresztą to i tak się wiecznie zmienia. Kilkanaście lat temu to były dosłownie trzy ulice na krzyż. Clinton B, założyciel Camino wziął farbę i przeszedł się wzdłuż swojej ulicy i dwóch sąsiednich i wymalował na ścianach duże litery CR. A potem wyjaśnił swoim kumplom: „Jak ktoś tu wejdzie spoza naszej dzielicy, to lejemy w ryj".

No, trzeba przyznać, że facet ujął tym chłopaków za serca. Przez kolejne lata jego włości powoli się rozszerzały i nigdy nie obywało się bez brutalnych walk. Clinton B to cholerny psychopata o sile niedźwiedzia i wytrzymałości tura. Zarżnął w swoim życiu kilkuset debili, którzy byli na tyle odważni, by stanąć mu na drodze. Cóż, dzielnice Camino od lat spływają krwią - bo mało kto chce zgodzić się, by szefował tu jakiś cholerny czarnuch. W końcu jednak czarnuch zwycięża.

Gang jest podzielony na małe ekipy, w pewnym sensie pomniejsze gangi, które przeczesują cały teren. Łatwo nadziać się na paru drabów z gnatami w dłoni i włączoną opcją: *„Poszukiwanie spuszczenia wpierdolu pierwszemu obcemu w zasięgu wzroku"*. Czasami urządzają wypady po gamble do sąsiadów, czyli Ósmej Mili, oraz do centrum i na północ do Troy. Rabują zapasy, czasem jadą konwojem na handel lub napad poza miasto, na południowy zachód. Camino to nie są goście, którzy hodują kury i sadzą buraki. Jeśli potrzebują żarcia, zdobywają je. Goście nie czekają aż samo urośnie.

Głównym zajęciem przynoszącym gamble są prochy - wyrób i handel. Interesu pilnuje Testosteron, pieprzony kulturysta, który w młodości wpadł chyba do garnka ze sterydami. Pilnuje, by wszystko dobrze chodziło i zjawia się tam, gdzie ktoś chce oszukać Clintona. Wtedy leje się krew. Schultz też babra się w tej branży, ale Camino, choć są mniejsi mają w łapach większą część rynku. Mają dobrych chemików, dobrych dealerów, niską cenę i przede wszystkim Testosterona. Ten popieprzeniec jeździ po mieście i sprawdza, skąd ludzie mają towar. Lepiej, żeby się nie

okazało, że w twojej knajpie można kupić towar od Schultza. Testosteron nie przebacza. Schultz jest trochę za sztywny i mało zaborczy jak na handlarza dragów. Cóż, jego problem.

Serce Camino leży w Taco, dwupiętrowej knajpie leżącej w Ferndale, przy skrzyżowaniu 8 Mile Road i Livernois Avenue. Kiedykolwiek tam trafisz, możesz być pewien że będzie tam siedział Clinton B. To bardzo nieprzyjemny gość, wielki czarnuch noszący się zazwyczaj na czerwono lub czarno. Jest wrednym skurczybykiem, który zamiast oka ma metalową kulę, a zamiast serca kamień. Ah, zapomniałem, Camino Real mają również warsztaty przy Woodward Avenue, milę na północ od Highland. To ważne, bo tam można kupić najtańsze bryki w mieście. Clinton B prowadzi bardzo brutalną, zaborczą politykę opartą na strachu i bezwzględnej lojalnosci. Za zdradę Camino płaci się śmiercią.

Clinton B

Mówi się, że Schultz jest tak okrutny i bezlitosny, bo musi. Szef gangu nie może być miłym facetem. Cóż, o Clintonie nie mówi się, że jest okrutny bo musi. Ten gość jest okrutny bo jest zwyczajnie chory.

Ma obsesję na tym, by teren Camino był jego terenem i jego własnością. Każdą ulicę traktuje jak alejkę we własnym podwórku, każdy budynek to jego budynek, jego, jego, i tylko jego. Jeśli wchodzisz na teren gangu, zapukaj, wytrzyj buty i zapytaj czy możesz wejść, bo Clinton nie lubi nieproszonych gości. Facet ma córkę, ale niezbyt się nią zajmuje, dziewczyna ćpa i szlaja się po knajpach. Clinton nie żyje rodziną, nie ma hobby i nie wpieprza pączków na deser. Żyje interesami, dzielnicą i tym, czy ktoś mu fika - bo jeśli tak jest, trzeba się tym zająć.

Rodzina

Camino to jedna, duża, niebezpieczna rodzina. Nie jest ich aż tak wielu i każdy z tych Meksów, czy czarnuchów jest ze sobą spokrewniony. Jeśli stuknąłeś jakiegoś wąsatego fagasa, możesz być pewien, że miał dwóch braci, syna, trzech kuzynów, szwagra, teścia, mocno pieprzniętą córkę, która dyma się z połową dzielnicy i teraz rzuci się na ciebie każdy, z kim się dotąd przespała. Możesz też być pewny, że gość wisiał sporo gambli Clintonowi B i przez ciebie Clinton jest w plecy kupę kasy. Jeden fagas, a ściga cię pięćset osób. Dasz wiarę?!

To jest właśnie Camino. Tu nie ma anonimowych mętów. Nie ma ludzi, których możesz pieprznąć w nerę kijem golfowym i bezpiecznie dopić drinka. Nie ma lasek, o które nikt się nie upomni. W tej cholernej dzielnicy każda laska ma kilku braci, przynajmniej jednego męża i jednego teścia. Każdy gówniarz ma armię kuzynów, a każdy ganger piętnaście sióstr - czyli piętnastu szwagrów, z których każdy ma trzech braci... Jeśli masz dużą ochotę nadepnąć komuś na odcisk - nie deptaj w tej okolicy. Jednym ruchem wnerwisz tysiąc ludzi.

Do czego zmierzam? - wcisnąłeś jakiemuś kurdupiowi schrzaniony bojler, możesz być pewny, że najpóźniej za tydzień będziesz błagał Clintona B, by pozwolił ci go naprawić, a potem szybko cię zabił. Wyczuwasz wniosek? Nie zadzieraj z Camino. Z każdym, tylko nie z nimi.

Jedynym gościem, który nie ma brata, siostry, kuzyna, czy kogokolwiek jest Testosteron. Mimo wszystko, z nim też nie zadzieraj.

Nie zadzieraj

Posłuchaj chłopie, Hegemonia w porównaniu do Camino to grupa sympatycznych gości. Ludzie z CR to nie są chłopcy z gitarami. To nie jest Desperado i Enrique Iglesias! To są bandyci, przestępcy, którzy walczą o swoje z dziesiątkami pomniejszych gangów. To ludzie, którzy wytrzymali atak Schultza i jak równy z równym walczą z nim o rynek prochów. Cały czas prowadzą regularną wojnę z Ósmą Milą i Sand Runners i do tego jak żaden inny gang w Detroit pilnują swoich terenów. To gromada małych gangów i grup morderców, których złapał za pysk Clinton. Oni się wierzgają, są wściekli i bardzo nie podoba im się, że ktoś ma nad nimi władzę. Jego nie mogą jednak ugryźć, jest za silny. Gryzą więc innych.

Jesteś w stanie wyciągnąć z tego wnioski? Na wszelki wypadek opowiem ci o wnioskach.

Tu się morduje. Zwyczajnie morduje. Camino nie urządzają strzelanin. Nie bawią się w gangerów, nie jeżdżą na motorach i nie strzelają w niebo. To nie są Huroni, o nie. Kiedy Clinton B wyda rozkaz, faceci ładują się w bryki, jadą na miejsce i mordują każdego, kogo tam spotkają. Budynek plądrują i podpalają. Świadków na wszelki wypadek też likwidują.

Jeśli wewnątrz budynku jest zbyt dużo uzbrojonych gości, CR wrzucają przez okno worek granatów, lub odpalają wyrzutnię rakiet. Łapiesz skalę? To nie jest Bonanza. To są mordercy, którzy każdą sprawę traktują osobiście - bo cokolwiek się stało - dotyczy siostry, wuja, kuzyna. A nawet jeśli nie - mogło przecież dotyczyć. A to już wystarczający argument.

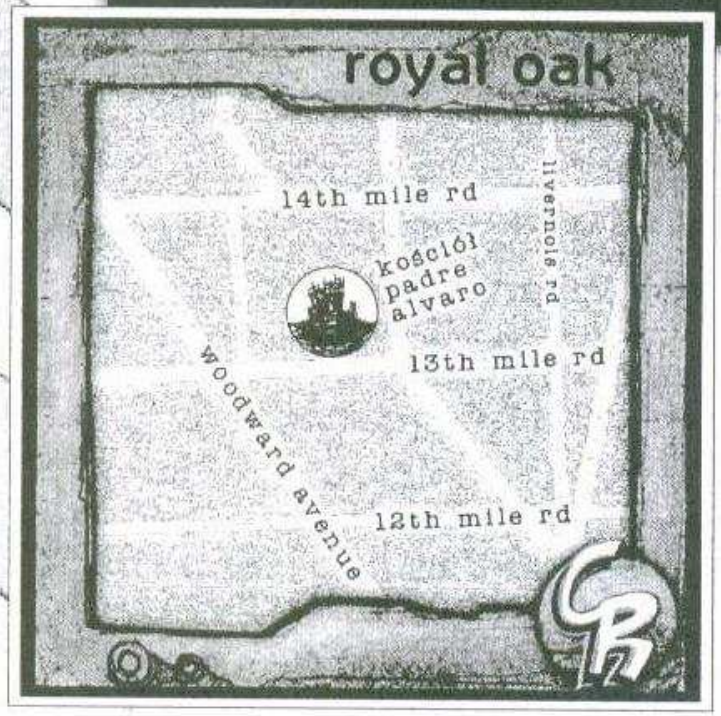
Najgorzej, gdy Clinton wstaje od stołu w Taco, wsiada z ludźmi do ciężko opancerzonego jeepa i jedzie osobiście przypilnować interesów. Osobna bryka jedzie za nim, z kanistrami benzyny. Ktoś spłonie. Kiedy sprawy w swe ręce bierze Clinton B ludzie będą błagali o śmierć. Będzie ich słychać w połowie miasta. Gość jest chory.

Wystarczy nie zadzierać z Clintonem i wszystko w porzo, tak? Zajebiście w porzo. Wchodzisz na jakiś plac z rozwaloną fontanną. Przysiadasz grzecznie. Podchodzi sześciu gości. Wstajesz.

„Coś się pan zmęczył? Może pomóc?" - chłopcy zagają rozmowę, a potem nasłuką ci twarz kastetami i łańcuchami, skroją z wszystkiego co masz i rzucą gdzieś w ruiny. Tu tak zdobywa się gamble. Włazisz na nie swoje podwórko i game over. A jak się okaże, że jesteś dobry i to ty im nakopiesz po twarzy, to masz jeszcze bardziej przerąbane.

Ludzie

Członkowie gangu są rozpoznawalni. Stylizują się na dawne latynoskie lub murzyńskie gangi, co widać po ich nazwie - po hiszpańsku Camino Real to Królewska Droga. Królewska, jak jasna cholera. Chodzą w wygodnych, szerokich portkach, kolorowych ciuchach, kraciastych koszulach i bandankach. Imponują biżuterią i gadżetami, którymi się obwieszają - są one najczęściej wygrzebane z gruzów lub zamówione u słynnych artystów z Detroit. Tak jak



przedwojenni „gangsta" mają słabość do świecidełek i biżuterii, a także wymyślnie ozdobionych spluw, bo dla nich jak nie ma niklu, to nie ma czadu. A bryki... No, te mają piękne. Nie malują ich we wzory, tylko w kolory, im bardziej niezwykłe, tym lepiej.

Znajdzie się tu sporo intrygujących kobiet, a im bardziej kobieta jest intrygująca, tym możesz być bardziej pewny, że powinieneś prędzej sobie strzelić w łeb niż się nią zaintrygować. Rozumiesz, co mówię? Chyba nie. Chodzi o to, że jak zobaczysz w okolicy cudo natury, nie waż się do niej uśmiechać, ślinić, a już na pewno zagadywać. Ona ma swojego faceta, ojca, braci... Pamiętasz? Wspominałem o tym. Kiedy panna uśmiechnie się do ciebie słodko, a potem nachyli się do jakiegoś gówniarza i powie mu coś w stylu: „Powiedz Rodrigue, że mam nowego chłopaka." to możesz już sam oblewać się benzyną i podpalić. Szybciej będziesz miał to z głowy.

„- Ej, gringo, mógłbyś mi pomóc?
- W czym?
- W spuszczeniu sobie wpierdolu."
- rozmowa miejscowych z obcym

Tereny Camino Real

Po czym poznasz, że wlazłeś na złą ulicę? To proste - duże znaki CR na murach. Można powiedzieć, że goście grają fair - jasno pokazują, w którym momencie podpisałeś na siebie wyrok. Widzisz CR na murze - zatrzymaj się, zrób zwrot w tył i spieprzaj stąd. A jak nie - odmawiaj modlitwę.

Oczywiście będziesz lazł dalej, co?

Dzielnica wyglada jak przeciętne ulice opustoszałego Detroit. Chłopcy i panny z Camino to nie są miłośnicy odbudowy miasta. Wybite szyby, okopcone wieżowce, ruiny, wraki i cały ten syf zupełnie im nie przeszkadza. Dodali do niego dziesiątki sznurów z praniem - ja nie wiem dlaczego, ale te baby wiecznie coś piorą. Po ulicach biegają dzieciaki - i lepiej, żebyś któregoś przypadkowo nie potrącił bryką. Dzieciaki gonią za psami i uciekają przed swoimi matkami, te zaś drą się na psy, na dzieciaki i na facetów stojących pod ścianami i podśmiewających się z sytuacji. Faceci zaś pokazują babkom brzydkie gesty, więc one wydzierają się jeszcze głośniej, faceci rechoczą, dzieciaki uciekają...

Kiedy pojawisz się na ulicy cały ten hałas ucichnie w mgnieniu oka. Będzie tylko słychać jak przełykasz ślinę, bo skumałeś, że właśnie wdepnąłeś w gówno, mimo że cię ostrzegałem.

„- Hej, gringo! Gdzie leziesz?! Masz cojones większe od mózgu?
- Nie, ale mam spluwę większą od największej, jaką widziałeś w życiu. Pokazać?!"
- rozmowa nowoprzybyłego twardziela z miejscowymi

Jakiś gość spluwa, kiwa głową na kumpla. Ruszają chodnikiem, za tobą, spokojnie, dobre dwadzieścia metrów. Coś sobie mówią, kiwają głowami. Jakiś kurdupel wychyla się zza rogu, lustruje cię i potem rusza wgłąb ulicy tak szybko jak tylko potrafi. Za chwilę Clinton B. będzie już wiedział, że jakiś burak łazi po jego ulicach. Jeszcze dwóch gości rusza za tobą. *Hej, gringo* - wołają - *zgubiłeś się?!* Zaczęło się...

Tak właśnie wygląda ta okolica. Brud, syf i goście, którzy wsadzą ci kosę w plecy zupełnie bez okazji. Gratisowo. Ta okolica zamieszkana jest przez dziesiątki małych grup i malutkich gangów. Przepychają się między sobą, szukają wrażeń i okazji do naklepania komuś po twarzy. Jedyne, na co się nie odważą, to wystąpić przeciw Clintonowi. Dlatego mówi się na nich Camino. Są ludźmi na jego podwórku.

Miejsca w tej okolicy dzielą się na knajpy, magazyny i osiedla mieszkalne. W knajpach się pije i robi interesy, w magazynach trzyma towar - w dawnych czasach powiedziałbym trefny towar, ale dziś... - zaś na osiedlach się mieszka. Jak mówiłem, nie masz tu czego szukać, nie ma tu warsztatów, gdzie sobie brykę naprawisz, nie ma słynnego felczera, który leczy dotykiem, nie ma warsztatu z bojlerami. To co tu jest? Tu jest wpierdol, tłumaczyłem przecież!

Bieda

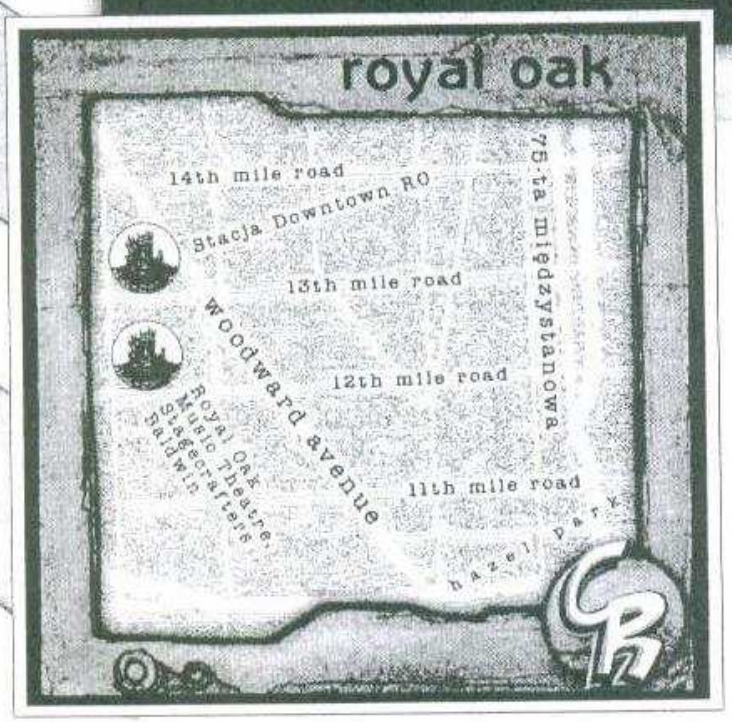
Otaczające tereny Camino Real dzielnice Huntington Woods, Royal Oak, Berkley i Hazel Park zamieszkuje niewiele osób. Gdzieniegdzie znajdują się tu malutkie poletka uprawne, małe ogródki lub warsztaty tych, których żadna siła nie jest w stanie wykurzyć z w miarę zachowanych budynków i okolic. Ogólnie tu w okolicy to jest norma, że wszystko wyglada biednie i rozpaczliwie. Co ciekawe - goście z Camino mają całkiem sporo gambli. Nie ma problemów z dobrym ciuchem, amunicją, z cygarami, czy paliwem. Żeby jednak wyremontować chałupę, poszerzyć ogródek, czy zrobić coś w tym stylu... No way. Szkoda trudu i czasu na takie pierdoły. Gościarze i tak cały dzień spędzają „na mieście", a w domach siedzą baby, a te i tak drą się bez przerwy, więc nikt nie słucha, o co im dokładnie chodzi.

W okolicy można się natknąć na prowizoryczny wodociąg, gdzie jakimś cudem leci ciepła woda. Można tu natknąć się codziennie na kilkanaście kobiet piorących ubrania i czyszczących garnki i inne cuda. Spocone, mokre ciała, miss mokrego podkoszulka i te sprawy. W życiu się tam nie zbliżaj, bo zaczniesz się ślinić, a potem wiesz - benzynka, zapalniczka i wrzeszczymy na całe gardło, bo piecze...

Padre Alvaro

Na granicy Royal Oak stoi kościółek, pod wezwaniem Św. Michała, teren działania ojca Alvaro. Do kościoła złażą typy z całej okolicy. Padre ma charyzmę i jest naprawdę ceniony. Na mszach zawsze ma tłumy i to tłumy, które śpiewają, gdy każe, tłumy, które głośno się modlą i biją w piersi. Babka, czy facet, morderca, czy mechanik, w kościele Alvaro zamienia się w bardzo religijną osobę.

Padre Alvaro to jeden z tych księży, którzy na własny sposób interpretują nauki kościoła. W wypadku padre chodzi o tajemnicę spowiedzi. Gość ma ciekawą wizję dochowywania tej tajemnicy. Jak już Padre cię wyspowiada to bierze sprawy w swoje ręce. Lepiej, żeby się nie dowiedział, że bijesz żonę, czy natukłeś dzieciaka, bo zwinął ci działkę prochów. Padre weźmie kij bejsbolowy i ruszy w teren, a jak cię dopadnie,



masz przesrane. I wiesz co? Żaden z kumpli ci nie pomoże. Nikt nie podniesie ręki na księdza. Zwłaszcza, jeśli ten ksiądz leje cię za grzechy, które popełniłeś.

Ksiądz terrorysta? No, może trochę tak. Ale wiesz, porządek robi.

Teatry

W Royal Oak znajduje się kilka interesujących miejsc. Koło drogi 12 Mile i torów AmTraku znajdują się dwa wielkie budynki teatralne - Royal Oak Music Theatre oraz Stagecrafters Baldwin. Pierwszy jest wykorzystywany na giełdę, drugi na salę koncertową.

Jak wspominałem, Camino olbrzymią część dobytku zdobywają z wypraw łupieżczych. Napadają na karawany, na osiedla, wioski, gdzie tylko da się zdobyć coś interesującego. Całość trafia do magazynów Clintona - on jest szefem i on trzyma na wszystkim łapę. Raz na kilka tygodni wybiera trochę rzeczy i rzuca do teatru za darmo. Niech się ludzie cieszą. Złażą tam głównie baby - bo przecież faceci nie będą grzebali w jakichś szpargałach. Jest tam zawsze od groma ciuchów, bibelotów, jakichś mało wartościowych drobiazgów. Baby są szczęśliwe i choć na moment w dzielnicy jest cisza.

Drugi z teatrów to miejsce, gdzie gra się koncerty, pije tequilę i produkuje dragi. Centrum kulturalne okolicy. To też najsłynniejsze kasyno w Detroit. Właścicielem przybytku jest Książe. Dorobił się kilkanaście lat temu na kilku ryzykownych zleceniach dla Clintona i gamble zainwestował w rozkręcenie Baldwin. Wpierw ściągnął niezłe panny i dobry alkohol, a potem poszło już z górki. Dziś Książe ma sporo ponad 50 lat, siedzi w biurze i kasuje kolejne zyski. Otacza się młodymi panienkami i chleje non stop duże ilości alkoholu. Teatru i tak nikt nie rusza, bo wszyscy wiedzą, że w dawnych czasach Książe był jednym z najbliższych współpracowników Clintona. Razem rozkręcali imperium Camino. Nie warto więc zadzierać.

Interesu pilnują dwie osoby: Salma, starsza córka Księcia oraz Kulawy, cwaniak z Nowego Jorku, który zadomowił się w Detroit wiele lat temu. Kulawy pilnuje porządku w kasynie. Gość ma olbrzymiego shotguna i do tego zero zahamowań. Robisz burdel podczas gry, to kasyno opuścisz w worku. Czasem, jak jest deficyt worków, wyniosą cię łopatami. Kulawy ma swój kantorek na piętrze i tam rozmawia z potencjalnymi graczami. By zasiąść do stolika w Baldwin trzeba wyłożyć sporą zaliczkę i zrobić dobre wrażenie na Kulawym.

Tacoma

Tacoma to Wietnamczyk, którego możesz spotkać w dowolnym miejscu Detroit. Podobno Wietnamczyków podających się za Tacomę jest kilku, bo w sumie Tacoma to cała rodzina, która przed wojną uciekła do Stanów, ale nikt nie może się w tym wyznać. W każdym bądź razie jak spotkasz skośnookiego kurdupla z ciężkim złotym łań-

cuchem na szyi to duża szansa, że to jest właśnie Tacoma.

Jak spróbujesz coś do niego zagadać, a on odpowie mniej więcej w takim stylu: „Intejesik? Intejesik?" to możesz być pewien, że to jeden z klanu Wietnamców pracujących dla Clintona.

Tacoma jest buforem - nie musisz ryzykować wejścia na tereny Camino, by coś z nimi załatwić. Kręci się zazwyczaj po strefie Schultzów, Huronów, a nawet Sandsów. Potrzebujesz prochów, broni, chcesz dostać się do Baldwin, cokolwiek. Kurdupel ci to załatwi. Niestety, dużo gada, a gość ni w ząb nie zna angielskiego. Nawija jakąś mieszanką hiszpańskiego z wietnamskim, z dużą domieszką gangsta rap, bo lubi czasem odgrywać speca od hip hopu. Gość jest porąbany. Cóż, tylko tacy ostali się po wojnie.

Tacoma nie załatwi ci spotkania z Clintonem B, z Testosteronem, czy choćby z Kulawym, jednak zawsze zna odpowiednich ludzi, którzy mogą spróbować zaaranżować takie spotkanie.

Stacja kolejowa

Z teatrami sąsiaduje wypalona stacja kolejowa Downtown RO, pełna pordzewiałych lokomotyw i wagonów - nieskończone wykopalisko „żelaznych" gambli. Często piączą się tu członkowie Gildii Archeologicznej lub goście, którzy, jak za dawnych czasów, tną i wywożą złom, by mieć na flaszkę wódki. Mają układ z Clintonem, więc jeśli sam władujesz się w mundur Archeologa, też wejdziesz.

Na piętrze znajduje się siedziba Parkerów. O ile mogę podejrzewać, można już odliczać dni do czasu, kiedy Clinton się wścieknie i wysadzi całą budę w powietrze.

Parker to porąbany Włoch, który kilka miesięcy temu otworzył jadłodajnię - co w obliczu kłopotów z żarciem było całkiem niezłym pomysłem. Chętnych do żarcia nie brakowało. Przynajmniej do czasu, kiedy wyszło, że facet gotuje ludzkie mięso. Potem chętnych ubyło, ale ostatnio zaczęło znowu przybywać. Niewiele jest miejsc, gdzie można zjeść gorące, pieczone mięso. Parker nie żąda gambli, tylko drobnych przysług. Wiąże ludzi do siebie, kreuje się na guru i przywódcę. Ładuje głodnym szczurom do łbów jakieś mądrości o tym, jak mięso daje im siłę i jak razem stworzą armię wyzwolenia. W okolice stacji schodzi coraz więcej biedoty i szczurów, a na samej stacji jest już tak tłumnie jak w czasach przed wojną. Słyszałem, że Parker ściągnął już ponad czterysta ludzi. Masakra, nie?

Nie ma co się tym przejmować. Ci goście już są trupami. Tylko jeszcze tego nie wykumali. Clinton wysadzi ich wszystkich w powietrze, a Parkera wraz z jego panienką i chłoptasiem pewnie porządnie przećwiczy przed śmiercią.

Tor wyścigowy

W sąsiednim Hazel Park, w sercu trójkąta utworzonego przez zburzone hotele: Comfort Suites, Red Roof Inn i jeszcze stojący Guest House International leży stary tor wyścigowy. Jest to jedno z niewielu miejsc w Camino, o którym trzeba opowiedzieć, no i jedno z niewielu, które jest otwarte dla ludzi z zewnątrz. Camino prowadzi tu swoje zawody, w których biorą udział najbardziej porąbani szaleńcy z Ligi, zaś gdy chłopcy rajdowcy tam nie szaleją, doskonalą na nim swe umiejętności chłopaki z Camino Real. To jedno z niewielu miejsc, gdzie możesz wpaść i pobawić się bez ryzyka połamania karku.

Przy torze są dwie knajpki, jedna to w sumie jadłodajnia, zwie się „Na gorąco". Serwują tu fasolę w gęstym sosie i z kawałkami mięsa. Można też

napić się czarnej kawy, choć to droższe od miski z fasolą. W drugiej knajpie możesz zalać ryja, czy jak to mówią napić się alkoholu, posłuchać mariaczich, pokłócić się na temat rajdów. Knajpa nazywa się „Cordoba", na cześć jakieś europejsiej bryki sprzed wojny. Zrobili ją na trzecim piętrze starego biurowca, tak, że stoliki są przy dużych zewnętrznych ścianach - które są ze szkła. Diabli wiedzą, jak to przetrwało przez te 30 lat. Miły widok. Jak są rajdy, zawsze jest tu komplet, szczególnie, że szef Cordoby jest miły, a jego młodsza siostra jest „bardzo niczegosobie". Szkoda, że nie gadają po angielsku. Niestety, te tereny mają jakiś własny język, nic się nie da skumać. Często można tu spotkać Testosterona, bo facet tu załatwia sporą część interesów. Lepiej nie zaczepiać go wtedy. Podejście do stolika i zapytanie: „Przepraszam, ma pan może chwilkę" to zdecydowanie nie jest najlepsze zagajenie rozmowy.

Pibi

Kilkadziesiąt metrów wzdłuż ulicy na zachód znajduje się sklepik z różnościami. Właścicielem jest Pibi. To ksywka z czasów, kiedy okolicę przejmowali ludzie Clintona. Gość nie chciał zgodzić się, by jego ruina miała znaki CR, więc dostał pół kilo ołowiu na klatę. Przeżył.

Od tej pory mówią na niego Pibi. Nie wiem w sumie dlaczego. Mówię tylko co słyszałem.

W każdym bądź razie Pibi to cwany czarnuch, ten z gatunku niskich, grubych i sprośnych. Łazi w dresach, wiecznie się giba, jakby miał resory w dupie i coś tam gada po murzyńsku. Gówno można zrozumieć z tej gadki. Na szczęście facet nie jest komentatorem sportowym, tylko znanym paserem.

Kiedy Clinton rzuca za darmo towar do teatru, Pibi wysyła tam zgraję swoich grubych ciotek, by wyzbierały coś ciekawego. Łańcuszek grubych jak kaczki bab idzie więc do teatru, ładuje towar do dużych worów i grzecznie wraca do Pibiego. Słyszałem, że facet jest mormonem i to są jego żony, ale z drugiej strony czytałem kiedyś, że czarni

nie mogą być mormonami, więc to chyba jego ciotki. Dobra, dobra, już nie pieprzę.

Pibi wystawia ten towar za darmochę w swoim sklepiku i ludzie spoza ternów Camino, jeśli akurat są jakieś wyścigi przyłażą tu na zakupy. Interes kręci się świetnie, bo ceny są niskie, Pibi powszechnie znany, a towar bardzo różnorodny. Sam Pibi zarabia na tym doskonale, bo przecież towar ma za kompletną darmochę. Pytanie tylko - jak to się dzieje, ze Clinton nie powiesił jeszcze drania za jaja.

Nie mam pojęcia. No, chyba że już kiedyś powiesił.

Centrum handlowe Oakland

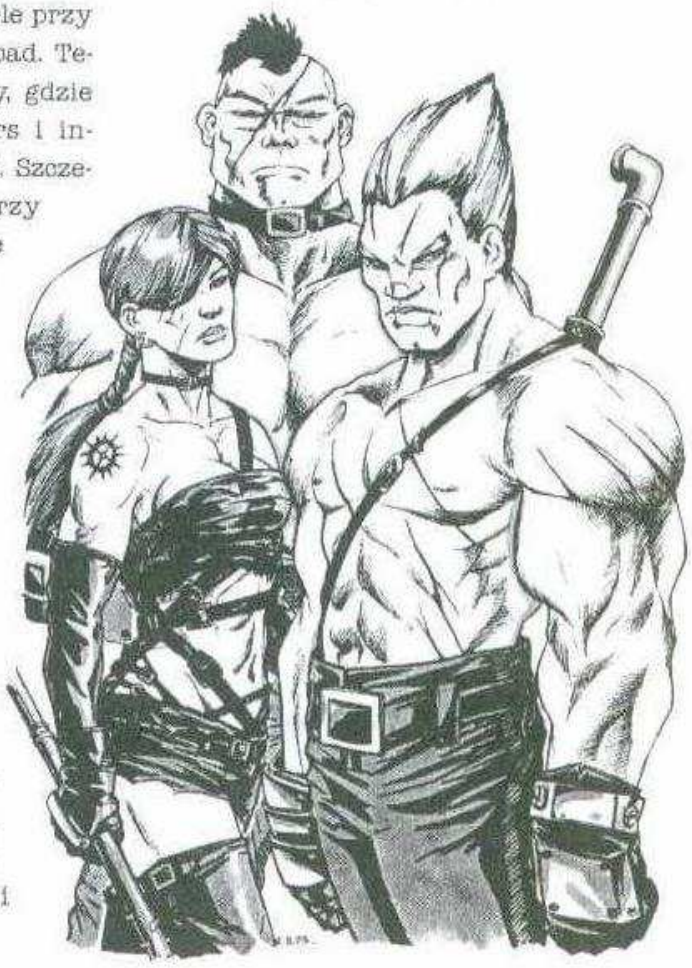
Na północnym krańcu Madison Heights leży składowisko gambli - wciąż nie do końca splądrowane hotele i motele przy skrzyżowaniu M75 i 14 Mile Road. Tereny te leżą na granicy z Troy, gdzie między łowcami z Gas Drinkers i innych gangów wybuchają walki. Szczególnie mocno piorą się o leżące przy 14 Mile Road centrum handlowe Oakland. Ech, tak im odbiło, że ostatnio centrum spłonęło doszczętnie w bitwie między Camino Reals a Gas Drinkers. Aktualnie opanowali je Spawacze, wymalowali białą farbą duże zębate koło - swój symbol i coś tam budują. Goście kreują się na Żelazny Gang. Latają półnadzy i wymachują kawałkami rur. Na szczęście nie w maskach - bo szybko pomyleno by ich z Gas Drinkers i odstrzelono. A tak, póki co jeszcze Clinton i jego ludzie mają dla nich odrobinę wyrozumiałości. Póki co nikt się nie interesuje, co ci idioci tam montują.

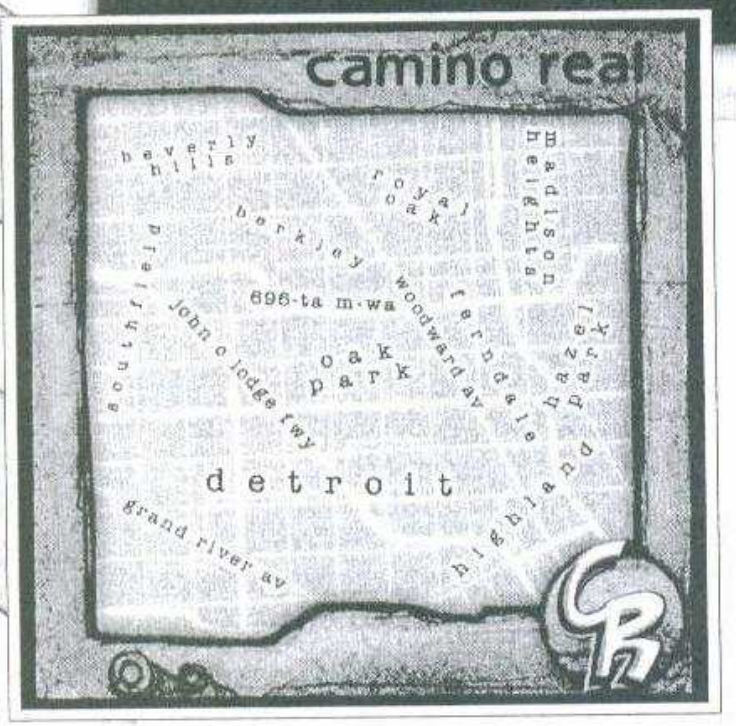
O ile słyszałem od kumpla, podobno mały Vito, szef Spawaczy marzy o nowej arenie do walk gladiatorskich - takiej niezwykłej, legendarnej, tak, by przybywali tu gladiatorzy z dalekich stron. Mały Vito ma sporo ponad dwa metry wzrostu i jest fanem walk gladiatorskich. Ktoś widział jak taszczyli do tych budynków dużo siatki i drutów kolczastych, mają jakieś klatki robić, diabli wiedzą co. Na razie mają na głowie Gaz Drinkersów i kłopoty z rozwaloną spawarką. Ah, mówiłem o Dragonballu? Prawa ręka małego Vito. Facet jest mutantem. Jeśli będziesz musiał go zabić, użyj granatu. Inny kaliber nie skutkuje.

„- Słyszałeś? W Detroit będzie nowa arena gladiatorska!

- Co?! Super! Kiedy?!

- Jak debile od małego Vicklego naprawią spawarkę, ha, ha, ha..."

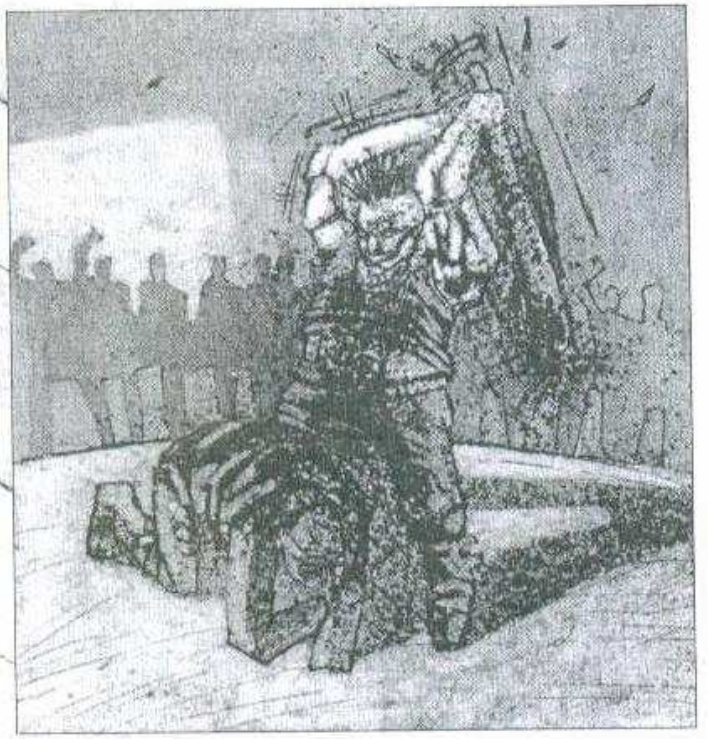




Baseny

Ważną ciekawostką jest Park Wodny Red Oaks, przy M57 i 13 Mile. Baseny dawno pokrył pył i syf z gnijących liści i odpadków, lecz jest to jedno ze źródeł czystej wody. Oczywiście, strzeżone przez ludzi z Camino Real, a dokładnie przez mały, ale bardzo fachowy gang o nazwie Mack. Może słyszałeś. Dwa lata temu spięli się z Sand Runners i wyszli z tego cało. Nieźle, nie?

Szefem Macków jest major Bowie Grant, syn prawdziwego majora sprzed wojny. Gość ma teraz prawie czterdziestkę na karku i duże tradycje rodzinne. Skupił wokół siebie nieco ponad dwudziestu ludzi i powoli dorabiają się reputacji w mieście. Utrzymanie porządku i bezpieczeństwa wokół basenów to jak dotąd ich najpoważniejsze zlecenie. Pracować dla Clintona B to już coś, szczególnie w takim charakterze. Goście ubierają się na czarno, w wojskowym stylu, są dobrze uzbrojeni i zgrani. Za kilka lat będzie o nich głośno. Na razie siedzą na basenach i się szkolą.



Wylęgarnia

Kilka mil na zachód od basenów znajdują się resztki laboratoriów, w sumie jest to kilkanaście budynków o bliżej nieznanej historii. Wiadomo tylko, że mieściła się tam jakaś prywatna korporacja. Oczywiście 5 września wybuchło tam szaleństwo i nikt nie wyszedł z tego żywy. Moloch zabawił się komputerami i laboratoria stały się śmiercionośną pułapką.

Dziś ten teren to wylęgarnia. Ilość chemicznego syfu, który tam jest wydaje się nieskończony. Nie ma miesiąca, by jakieś paskudztwo nie wylazło z tej okolicy i nie ruszyło w miasto. Zmutowane psy, dzikie koty, jakieś dziwne ptaki. Mało kto się im przygląda. Po prostu się strzela. Warto jednak o tym wiedzieć i jak się łazi po okolicy, mieć naładowaną broń i być przygotowanym na spotkania III stopnia. Czasem łażą tam amatorzy łatwego zysku - goście liczący na ciekawe znaleziska. Ubierają się w maski, znaleźne kombinezony i bawią się w zespoły od pracy na terenie skażonym. Raczej mało kto stamtąd wraca. Jedynym, który wrócił był Dataro, młody chłopak, przyjaciel Clintona z dzieciństwa. Teraz wygląda jak mutant, ukrywa się przed światem i mieszka na piętrze Taco, pod czujnym okiem Clintona. Gra w bilarda i odlicza

dni do czasu, aż zdecyduje się strzelić sobie w łeb.

Wściekły Pies

Na granicy strefy Camino stoi pewna knajpa - gdy do niej wejdziesz, to jedną nogą jesteś w Camino, drugą jeszcze nie, czyli inaczej mówiąc może stąd jeszcze wyjdziesz o własnych siłach, może nie. Załatwiają tu interesy najgorsze męty z innych enklaw, a siedzi gromadka nieogolonych typów, którzy tylko szukają zaczepki.

Ale jeśli masz cojones i jesteś swój, to wymarzone miejsce dla ciebie. Tu można zatańczyć przy muzyce na żywo lub z płyt, zalać pałę, skołować sobie coś na noc... Klub mieści się w podziemiu, w części dawnego parkingu. W wyrąbanej w ziemi dziurze odbywają się co drugi dzień walki psów. Lokal mieści około stu osób. Jego specjalnością a zarazem rzadkością, jest cholernie drogi drink, zwany "Wściekłą Suką". Tabasco i wódka, jeden do jeden. Drogi, bo dostań gdzieś dziś Tabasco. Nie piłeś - nigdy nie poczułeś, że żyjesz. Wypijesz - poczujesz, że żyjesz, gdy cię ocucą.

Walki psów

Kurcze! Zapomniałem o walkach psów! Łażenie po terenach Camino nie należy do najbezpieczniejszych zajęć w Detroit, jednak nie znaczy to, że nie ma wyjątków, i że w okolicy żyją sami kolorowi! Jedną z sytuacji, kiedy granice gangu może przekroczyć ktoś z zewnątrz są walki psów. Odbywają się raz na miesiąc, na placu przed Taco - bo Clinton jest wielkim fanem tego sportu, a nie lubi ruszać swego starego dupska zbyt daleko. Ogląda walki z okna na poddaszu. Organizatorem walk jest szwagier Clintona, Jose Guerra, który też odpowiada za opiekę nad zwierzakami - w magazynach na południu dzielnicy. Karmi je, tresuje i szykuje do walk. Clinton uwielbia to. Te wieczory to jedne z niewielu chwil, kiedy widać na jego twarzy jakieś emocje i uśmiech. Arena zbudowana jest z wraków samochodów postawionych bokiem i zespawanych razem. Wokół stoją ludzie i kibicują, obstawiają zakłady, wrzeszczą i przeklinają.

To wszystko? Akurat! Chyba żartujesz. Nie powiedziałem ci nic o chemikach pracujących dla Camino, nie powiedziałem, gdzie trzymają broń, nie wiesz też gdzie sypia Clinton i gdzie ukryte są ciężarówki z towarem z karawan, które rozbijają w okolicach Detroit. Nie powiedziałem, skąd biorą amunicję i tornado...

Lepiej, żebyś nie wiedział zbyt wiele.

Nazwa: Camino Real

Barwy: Stylizowane litery CR
Przywódca: Clinton B
Miejsce: Od Oak Park do Highland
Liczba członków: Około 3 tysiące mieszkańców strefy
Uzbrojenie: Standardowe, 16% dysponuje dobrym
Wyposażenie: Głównie samochody osobowe, trochę ciężarówek; poza tym Standardowe
Animozje i Sojusze: Wojna z Kompanią Ósmej Mili i Sand Runners, rywalizacja z Schultzami, niechęć do Huronów i Gas Drinkers, chwilowo w sojuszu z Parker Lot
Wstęp: Musisz się baaardzo dobrze przysłużyć ziomalom. Albo urodzić się w Camino Real. Zresztą, Clinton B zadecyduje.
Sława: 1

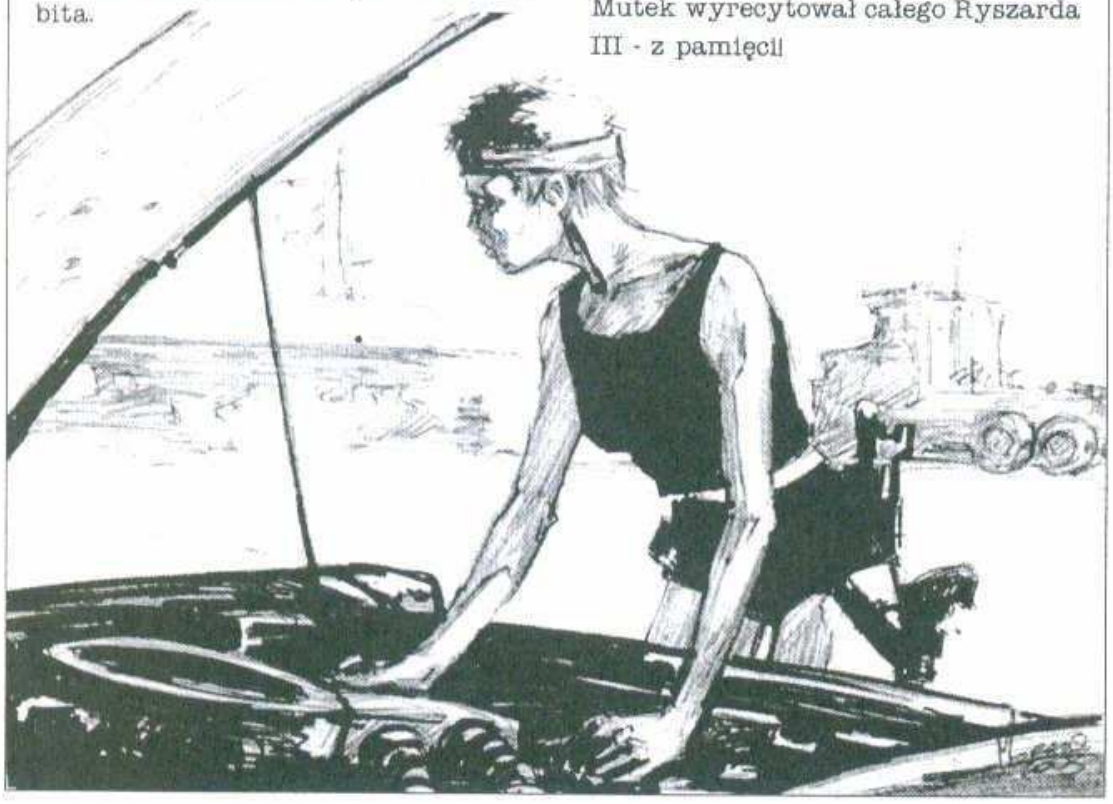
Tony Harshaw i córka

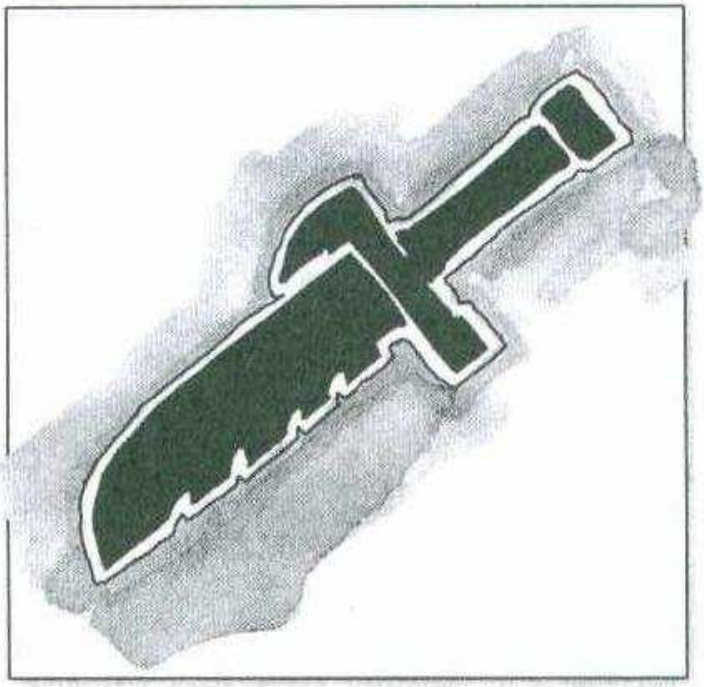
To zwariowana rodzinka, mówię ci. Prowadzą warsztat samochodowy w enklawie Ósmej Mili. Nigdzie chyba nie znajdziesz takiego drugiego. Stary jest zamożnym człowiekiem - dorobił się w młodości. Odnalazł podobno jakiś skarb. Teraz uczy swoją córkę Monique fachu. Naprawiają wspólnie auta i robią to za darmochę! No prawie, trzeba im przynieść książkę, ale nie byle jaką, tylko tom, którego jeszcze nie mają. A zgromadzili już chyba wszystkie książki świata! Tonye'go interesuje tylko klasyka. Nie wciśniesz mu byle czego, więc jeśli dźwigasz w plecaku przewodnik po wyspach Bora-Bora to zapomnij o naprawie swojego samochodu. Czasami Monique da się ubłagać za jakiś tomik poezji - to romantyczna dziewczyna i biorą ją rymy i kawałki o pielgrzymiej duszy. Tylko ostrzegam, żebyś jej też nie wciskał jakichś kitów, bo Monique też nie jest w ciemię bita.

Jeśli przyjdziesz kiedyś do Harshawów, najlepiej przynieś kilka książek. Może odrzucą wszystkie, a może wybiorą jedną. W sumie mogą ci odmówić mimo wszystko. Jeśli nie chce się im pracować, to po prostu nie pracują. Jeżeli wykorzystałeś wszystkie książki jako podpałkę pod ognisko na ostatnim biwaku, nie przejmuj się. Kiedyś do Harshawów przyjechał autentyczny mutant. Jego auto było podziurawione kulami jak sito - większość ludzi nie lubi mutków, szczególnie tych udających kierowcę z Detroit. Samochodu nie dało się naprawić, więc dali mu nowy. A on dał im w zamian książkę. Otworzył usta i zaczął mówić:

„Odarty z ludzkich kształtów przez chytrą naturę, pozbawiony rozsądnych proporcji. Ja, niedorobiony, wysłany przed moim czasem na ten świat dyszących, zaledwie skończony w połowie. A tak pokracznie, koślawo, niemodnie, że na mój widok psy wyją gdy stanę...".

Mutek wyrecytował całego Ryszarda III - z pamięci!





SAND RUNNERS

- Słuchaj ty żałosny i aspołeczny wyrzutku społeczeństwa. Na muszce mojego karabinu siedzi duch i mówi, że nazywa się Banawahalino. Czasami go widzę, a czasami nie. Teraz pokazał się i mówi, że nie powinienem zabijać cię od razu. Banawahalino chce posmakować strachu. Widzę teraz, jak się cieszy na samą myśl o przestrzeleniu kolana. Czy też go widzisz? Czy słyszysz zew Banawahalino?

- Przestań chrzanić, stary. Gość napaskudził w majty. Jak go zabierzemy do Savage'a? Ty i twoje poczucie humoru...

Sand Runners to pozostałość oddziału wojskowego, który na początku wojny został wysłany do walki z Molochem. Dostali od Bestii po dupie, morale siadło i korzystając z chaosu walk wycofali się na południe. Amerykańscy żołnierze, co? Przeżyło ich niewiele ponad pięćdziesięciu chłopa, a całą grupę za mordę trzymał stary major Hollyfield. Przez krótki czas wędrowali w poszukiwaniu miejsca, w którym mogliby osiąść, kilkukrotnie zapędzali się do Detroit i ścierali z miejscowymi, ale nie było łatwo zdobyć tam kawałek terenu na własność. Jeździli więc po okolicy, podawali się za żołnierzy i obrońców wartości sprzed wojny. W rzeczywistości byli zwykłymi bandytami - brali co chcieli i zabijali każdego, kto wszedł im w drogę. W ciągu kolejnych miesięcy dołączali do nich cywile, którzy w zamian za opiekę oferowali swoje usługi. W końcu większość oddziału poczuła się zmęczona wieczną tułaczką. Wędrujące z gangiem kobiety rodziły dzieci, nagromadzony majątek coraz trudniej było transportować. Po raz kolejny Sand Runnersi wkroczyli do miasta, tym razem po to, by osiąść w nim na stałe. Wywalczyli miejsce dla siebie i dla związanych z gangiem ludzi. Kiedy stary Hollyfield konał na Drgawki, umierał już w swoim własnym domu.

W strefie Sand Runners zamieszkały rozmaite grupy - paramilitaryści, niedobitki po grupie Holdena, ludzie od Huronów, a nawet kilka rodzin z Kościoła Palmera Jonesa. Z początku Sand Runnersów było mało. Tyle, że odkąd zajęli Fabrykę Forda i wykurzyli z niej słabsze gangi zaczęli szybko rosnąć w siłę. Dzisiaj uchodzą za gang neutralny - nie szukają kłopotów, bronią jedynie swoich terytoriów. Od czasów słynnej akcji Schultza przeciwko Gas Drinkersom zasłynęli jako najemnicy. Nie wynajmują się do zadań, po których czekałyby ich kłopoty - nie dołączą na przykład do Huronów w walce przeciwko Camino Reals, nie opuszczają również terytorium miasta. Mimo tego i tak znajdują dosyć roboty, wspomagając strażników w stanach wyjątkowych albo tłukąc wędrowne gangi w opuszczonych rejonach miasta. Sand Runnersi są dobrymi żołnierzami. Twierdzą, że stają się coraz lepsi dzięki paleniu trawki, spokój i opanowanie - tak mówią. Jarają od jakichś trzynastu lat bez przerwy. Mówią, że młody Hollyfield, obecny przywódca Runnersów, jarał już w kołysce i zamiast mleka dostawał jointy. Ma wyraz twarzy debila, posturę dzieciaka, ale w rzeczywistości to zahartowany żołnierz.

Mundurowych gangersów pod bronią jest około dwustu pięćdziesięciu, ale poza nimi w strefie żyje prawie dwa tysiące ludzi. Są to podopieczni Sand Runnersów, a społeczność tutaj wygląda podobnie jak w strefie Schultzów. Mieszkańcy innych stref nazywają wszystkich z tej strefy po prostu Runnersami, tak się przyjęło. Mundurowi, zamieszkujący w głównej siedzibie - starej Fabryce Forda (jak w koszarach), stanowią jednocześnie wewnętrzną policję enklaw, jak i siły strażnicze, pilnujące jej granic od zewnątrz - głównie północnych ze zmutowanymi Gas Drinkersami, i wschodnich - z wariatami z Camino Real. Także cała administracja zalicza się do grupy podległej bezpośrednio Hollyfieldowi. Nowych żołnierzy wybiera się spośród mieszkańców strefy. A w razie większego zagrożenia (jak np. kilku dotychczasowych inwazji Gas Drinkers) za broń chwyta większość mieszkańców - powoływane są z nich i dozbrajane nowe oddziały, którymi dowodzą doświadczeni żołnierze. W gruncie rzeczy, na co dzień istnieje wyraźna granica między mundurowymi a resztą mieszkańców strefy Runnersów. Zazwyczaj członkowie gangu nie mieszają się w ich spra-

wy. Rozstrzygają jedynie spory, pilnują porządku, zbierają opłaty, zapewniają spokój, ochraniają karawany i wyprawy miejscowych handlarzy. Obie strony wywiązują się ze swoich zobowiązań, jest git i nikt nie narzeka. Zadaniem gangu jest również egzekwowanie prawa, ale Sand Runnesi są niedbali i brakuje im wyczucia sprawiedliwości w zwyczajnych sprawach, więc miejscowi wolą rozwiązywać problemy na własną rękę. Tutejsi ludzie cenią spokojne, bezpieczne życie i nie szukają zwady, ale potrafią upomnieć się o swoje i dzielnie stawić czoła zagrożeniu. Nie są tak zamożni jak społeczność Ósmej Mili, ani tak zorganizowani jak ludzie Schultza, ale czego się spodziewać po sterroryzowanych niegdyś mieszkańcach, którzy nie wynieśli się stąd w cholerę, gdy zbrojny oddział narzucił swoją władzę, oraz po córkach i synach wędrującej za wojskiem hołoty.

Znasz pewnie jakieś filmy o dzielnych żołnierzach Wuja Sama, wprowadzających demokrację i amerykański styl życia w Wietnamie, co? Wyluzowane chłopaki, ze skrętem w ustach, twardziele, świry i paranoicy. Tak mniej więcej wyglądają Sand Runners. Ci kolesie palą więcej trawy niż moje subaru oleju i zrobili z jarania prawdziwą sztukę, mimo tego nikt nie traktuje ich jak ćpunów. Sami hodują trawę i ich grass uchodzi za najlepszą z rzeczy, jaka zdarzyła się temu miastu od czasów Forda T. Jest produkowany masowo, tani i niezły. Sand Runners całkowicie zdominowali rynek Detroit. Sami są przy tym największymi konsumentami. Zazdrośnie strzegą swojego monopolu na sprzedaż grassu i mają nawet takie powiedzenie: „w Detroit możesz mieć trawę jaką tylko chcesz, pod warunkiem, że będzie pochodziła od Sand Runnersów".

Na pierwszy rzut oka Sand Runnersi wyglądają jak pozbawiony dyscypliny oddział wojskowy. Zgraja trepów, którym odbiło do szczętu. To żołnierze i luzacy, z lekkim podejściem do życia i śmierci, ale twardzi i karni na polu walki. Wielu spośród Runnersów goli się na łyso, sporo nosi dredy albo warkoczyki. Przeważnie zakładają ciuchy w stylu wojskowym: zgniłozielone, szare,

piaskowe. Ich ubrania to zdekompletowane mundury, brudne podkoszulki na ramiączkach i czarne t-shirty z radosnymi napisami w stylu: „Zielono mi" i liściem marihuany. Obwieszają się różnymi amuletami - z łusek po pociskach, starych zegarków, ptasich piór, zębów pokonanych wrogów i czego tam chcesz. Mają przy sobie elementy wojskowego wyposażenia - manierki, plecaki, hełmy, nieśmiertelniki. Każdy nosi fajkę do palenia grassu oraz sam towar. No i broń. Te dranie lubią nonszalancko zarzucić karabin na ramię. Kochają również noże. Widziałeś kiedyś „scyzoryk" wielkości maczety, zdobiony w malowane emalią lilie? Jeśli odwiedzisz strefę Sand Runners będziesz miał okazję zobaczyć takie cudeńka. Najbardziej charakterystyczne dla tego gangu są tatuaże. Plątanina motywów roślinnych, kości, smoków, stworzeń ze złego snu. Wzory tatuaży są tak skomplikowane, że oczy nie są w stanie ich prześledzić. Każdy ganger robi sobie tatuaż gdy w jego życiu wydarzy się coś ważnego. Po zabiciu pierwszego w życiu człowieka, następny jeśli wygra Ligę, kolejny jeżeli odnajdzie utraconego lata temu brata. Tatuaże mają znaczenie - każdy z nich zawiera jakieś symboliczne przesłanie i opowiada pewną historię.

Pod wieloma względami Sand Runners świetnie wpasowali się do Detroit. Wielu przyjezdnych myli ich z Huronami, ale miejscowi wiedzą, że między tymi gangami od lat trwa rywalizacja. Zadymy, pojedynki na noże i regularne walki z użyciem broni palnej to tylko czubek góry lodowej. Rywalizacja odbywa się również na innych polach. Na torach wyścigowych, w salonach tatuaży i w warsztatach grawerów. To najdziwniejszy konflikt powojennego świata - zbiera swoje ofiary w ludziach, bo Sand Runnersi nie patyczkują się z nikim i jeśli podjęli się zadania to wywiązują się ze zobowiązań. Ale nawet ślepy dostrzeże głęboki szacunek, którym gang darzy innych wojowników. Sami nie zorientowali się nawet, w którym momencie z bandytów na powrót stali się żołnierzami. To wszystko zasługa Stana Hollyfielda - młody, a niegłupi. Te stare trepy uwielbiają go. Dla szpanu i na pokaz traktują synka jak żółtodzioba, bo Stan wygląda jak szczyl. Jednak wystarczy, że wyda rozkaz - zmieni ton głosu z nieśmiałego na suchy i opanowany - polecenie natychmiast jest wykonywane. Tacy są Runnersi: luzacy, dowcipnisie i wariaci - chyba, że trzeba chwycić za broń. Wtedy pokazują, że są żołnierzami.

Gang nie należy do najsilniejszych organizacji w Detroit, ale każda z miejscowych potęg chciałaby zrobić z nich swoich kumpli. Rzecz w tym, że Runnersi nie mają celów ani ideologii, przez które wchodziliby w paradę na przykład Tedowi Schultzowi i przez swoją bezkonfliktowość świetnie nadają się na sojuszników. Owszem, lubią urządzić zadymy, bywają nieprzewidywalni i okrutni bez powodu, ale w dzisiejszych czasach to nic nadzwyczajnego. Można powiedzieć, że nie mają ambicji ani dążeń. Olewają walki o władzę - siedzą na swoim terenie, ani go nie powiększają, ani nie pozwalają wydrzeć sobie kawałka. Palą cholerny grass i mają wszystkich w dupie. Jeśli przyjdziesz do nich i poprosisz o pomoc w walce z sąsiadami, zgodzą się w zależności od widzimisię i od zaproponowanej ceny. Ci faceci nie rozumują racjonalnie, nie obchodzą ich długotrwałe sojusze, nie przeszkadza im, że walczą ramię w ramię z niedawnymi wrogami. Zajrzyj któremuś z nich w oczy i zrozumiesz, że za mętnym i niewidzącym spojrzeniem nie kryje się żadna głębsza myśl.

Sand Runnersi specjalizują się w patrolowaniu niezamieszkanych rumowisk. W ogóle walka na terenach miejskich to ich działka. Potrafią znakomi-

cie ukrywać się wśród ruin, wiedzą jak wytropić w nich wroga. Schultzowie, Ósma Mila i Huroni wynajmują ich, żeby oczyszczali bezludne tereny w ich strefach z plugastwa. Zdradzę ci, skąd wzięła się nazwa Sand Runners - o jej pochodzeniu powiedział mi sam Stan Hollyfield, ale nie zdziw się, jeżeli ktoś będzie utrzymywał coś innego. Otóż za każdym razem, kiedy ktoś z gangu ma zrobić coś ekstremalnie trudnego lub zdany jest tylko na siebie, zapala jointa i wyobraża sobie, że stoi boso na piasku. Ciepły piasek grzeje go w stopy, a on porusza się bezszelestnie i lekko. Robi to, co powinien zrobić i... I przeważnie mu się to udaje. Sand Runners biegają po gruzach jak koty - zgrabnie, gibko i bezszelestnie. To nie jest normalne, bo po spaleniu takiej ilości ziela człowiek nie upilnuje nawet własnego zwieracza, nie mówiąc o pozostałych mięśniach. Nie mniej jednak trawa działa na nich inaczej - czyni ich sprawniejszymi, odważnymi i nieprzewidywalnymi. Sand Runners wystawiają do wyścigów groźne załogi, bo dranie nie boją się umrzeć i zdolni są do największych wariactw, wyprzedzając tym samym wszystko co szalone w Detroit. Rzadko umierają z przepalenia, bo wcześniej zginą w wyścigu, bójce lub strzelaninie.

Posłuchaj tego. Raz widziałem, jak poza miastem plątał się jeden Sand Runner. Patrzyłem przez lunetę na karabinie, zresztą nie byłem dalej niż dwieście metrów. Gościu łaził, łaził, popijał coś z manierki. Wtem, zatrzymał się, rozejrzał powoli, po czym wsunął się za załom muru i gdy znieruchomiał w cieniu, przestałem go widzieć. Naprawdę, przestałem go widzieć! Po chwili przyplątał się Łowca Molocha. Mechaniczne bydlę wylazło z ruin kilka metrów od miejsca, gdzie schował się tamten koleś i ruszyło w dół. I ty wiesz co? PRZESZŁO OBOK. Po prostu nie zauważyło faceta! Ocipiałem normalnie ze zdziwienia, ale wziąłem się w garść i rozwaliłem maszynę dobrze wymierzonymi strzałami. W końcu to Łowca był. I teraz najlepsze. Sand Runner wylazł z tej swojej nory, popatrzył na rozwalonego robota, po czym odwrócił się do MNIE i mi zasalutował. Nie wiem, jak skurczybyk mnie widział. Byłem dwieście metrów od niego i pod siatką maskującą. A ja wiem, że ten sukinkot mnie wtedy ZOBACZYŁ. Cholerne czary.

Dziwni są, nie? Aż gęsia skórka wyłazi, jak patrzysz w te ich szklane oczy. Niby normalni luzacy - siedzą północnadzy w swoich barakach, opowiadają świńskie kawały, czyszczą broń - na pozór zwyczajni faceci. A mimo wszystko wiesz, że coś z nimi nie tak. Ta żołnierska rubaszność i swobodny styl życia to tylko pozór, za którym kryje się odjazd.

Tereny Sand Runners

Gang rządzi niepodzielnie częścią północnego Detroit, powyżej Eight Mile Road i na zachód od linii kolejowej AmTraku: Southfield, Farmington Hills. Na ich terenie leży również kupa moteli, oraz trochę ruin zakładów przemysłowych i fabryk. Ich wpływy sięgają na południe do Plymouth Road i Międzystanowej 96, dzięki czemu mają dostęp do centrum Detroit. Dodatkowo kontrolują węzeł drogowy, gdzie krzyżują się Międzystanowa numer 696 oraz krajowe numer 10 i 24. Doskonale znają te drogi, które zresztą samodzielnie oczyścili i używają jako głównych arterii komunikacyjnych. Wszystkie stacje benzynowe w okolicy Farmington Hills są ich. Nie narzekają na brak przedwojennej broni i amunicji, choć oczywiście bardzo ją oszczędzają.

W Novi i graniczącym z nim węzłem drogowym w Farmington Hills rzucają się w oczy zdewastowane motele dla zmotoryzowanych. Większość z nich albo spłonęła, albo została obrabowana tuż po wojnie ze wszystkiego, co miało jakąkolwiek wartość. Pozostałe zostały zamienione przez gang na posterunki, pełne podziemnych kryjówek, zejść do kanałów i bunkrów, w których trzymane są drobne ilości sprzętu i zapasów. Nigdy właściwie nie wiadomo, czy nie zasadził się tam jakiś patrol Runnersów, czy wędrowni rabusie i szabrownicy. Tam trzeba się strzec, zwłaszcza jeżeli wieziesz ze sobą jakiś towar.

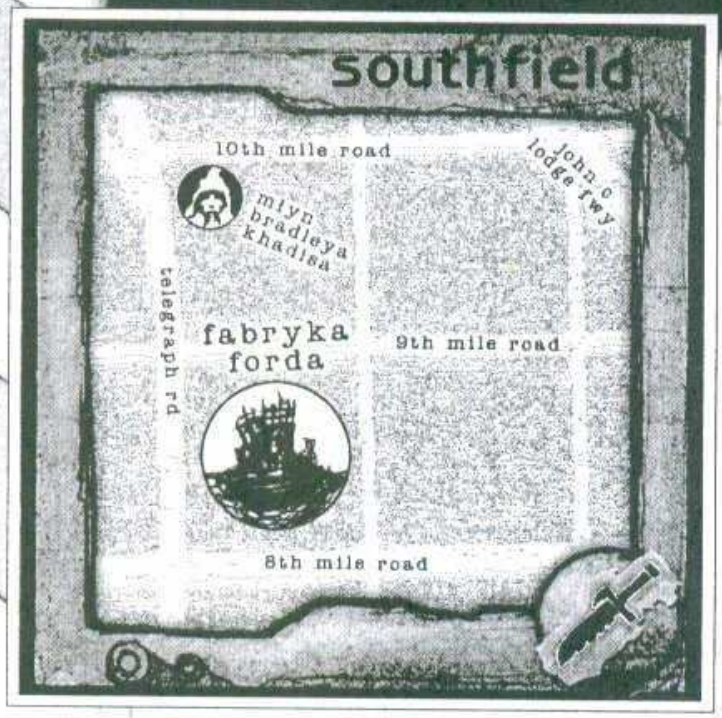
W niektórych kwartałach drogi są oczyszczone, ale i pełne nieprzewidywalnych pułapek. Ładunki wybuchowe, brony z kolcami do przebijania opon, samopały, wilcze doły, zapadające się fragmenty wiaduktów, plamy oleju. Tędy Runnersi wożą swoje zapasy do kwatery głównej przy spalonym Youtheatre i 8 Mile. Jeżeli chcesz się przekonać, z kim masz do czynienia zrezygnuj z jednej z ruchliwych dróg i wjedź na ich tereny od strony zadupia. Zobaczysz umocnienia - zasieki, wzmocnione drzwi, nawet betonowe bunkry i wszechobecne wieżyczki strażnicze.

Pierwszy napotkany patrol każe ci zawrócić. Drugi ostrzela bez żadnego ostrzeżenia. Do Sund Runners nie zakrada się od tyłu.

Patrole Sand Runners przemieszczają się wzdłuż drogi 96 i 102, zapuszczając się daleko w obie strony. Leżące wzdłuż nich stacje benzynowe to minifortece. Czujki z dala wypatrują przyjezdnych, oceniając kto wróg, a kto swój lub klient. Przy przelewaniu paliwa zawsze czujesz obecność ukrytych Sandsów, gotowych w razie zadymy robić z przybyszy szaszłyki.

Po obu stronach dróg leżą, częściowo już rozgrabione, cmentarzyska samochodów - wozów, które spadły z drogi od nuklearnego podmuchu, lub zostały zepchnięte podczas późniejszych walk czy w końcu, odkorkowywania tras. Wewnątrz straszą jeszcze szkielety umarłych, zaś zwałowiska tworzą istne labirynty. Aura tego miejsca jest dość ponura.

Farmington Hills to tereny spalonych zakładów, z których Sandsi rozkradli sprzęt i zapasy. Na tym pustko-



wiu podobno grasuje banda mutantów, żyjąca z polowania na przerośnięte szczury - i nie tylko szczury. Być może są to Nocne Ghule, ale ja uważam, że osiedlili się tu ci cholerni Sombre, diabły wcielone.

Zasoby samochodów i części

W podziale wielkiego tortu, jakim było powojenne Detroit, Sand Runnersom przypadł bardzo smakowity kawałek. Na zajętych przez nich terenach znajdowało się mnóstwo fabryk samochodowych i gotowych samochodów - nówek sprzed dwudziestu lat, z zerowym przebiegiem na liczniku. Dzisiaj to bogactwo równe ropie Schultza i kontaktom handlowym Ósmej Mili. Sand Runners są głównymi dostawcami wozów i części zamiennych - mają tego naprawdę dużo, ale nie znają się na handlu, przez co nie stali się potęga gospodarczą i nie zmonopolizowali rynku. Liga korzysta z ich usług najczęściej, ale nie rezygnuje z drobnych dostawców i towaru oferowanego przez inne gangi.

Do samochodowych „kopalń" należą: najbardziej wysunięta na południowy zachód dzielnica Detroit, czyli Romulus, a także dawna fabryka Chevroleta w granicy wpływów SR, na odcinku Beverly Road, w Beverly Hills, niedaleko dzikich Gas Drinkers. Trzecią z „kopalń" Runnersów jest montownia Chryslera na południu dzielnicy, wzdłuż Eureka Road. Zaś w leżącym na zachodzie Wixom, przy Novi i Walled Lake, stoi montownia GM.

Nie można również zapomnieć o fabryce Forda - głównej bazie Sand Runners.

Fabryka Forda

Centrum Sand Runnersów to nowa fabryka Forda, postawiona podczas przebudowy miasta w 2018, przy Youtheatre, tuż obok Eight Mile. Kompleks jest silnie strzeżony i tam skupia się większość zapasów, jakimi dysponują Sand Runners, oraz ich warsztaty i kwatery mieszkalne. Członkowie gangu są bardzo przywiązani do tego miejsca. Z tego co wiem, trzymają w środku góry amunicji i całe bele trawy. Fabryka oświetlana jest lampami naftowymi, ogarkami i świecami. Według Sand Runnersów ogień jest zdrowszy od elektryczności i bardziej pasuje do tego miejsca. Prawda jest taka, że nie mają ochoty kupować prądu od Schultzów. Elektryczności jest u nich tyle, ile sami ukręcą z marnych prądnic, czy wiatraków i młynów.

Sand Runnersi mieszkają na całym obszarze fabryki. Mają posłania na taśmach montażowych, w niedokończonych samochodach, pomiędzy ogromnymi robotami. Podłogi niektórych sal wysłane są oponami, opony wiszą również na grubych linach zahaczonych u sufitu i zastępują krzesła. Jeśli położysz na nich deskę, będziesz miał stół. Oprócz opon Fabryka, Forda słynie z jeszcze jednego kuriozum: to hermetyczny żart, z którego śmieją się tylko Runnersi. W całej fabryce porozwieszano zdjęcia Forda i wszyscy gangerzy utrzy-

mują, że to portrety ich przywódcy o imieniu John Savage, zwanego również doktorem Dymkiem.

Niektóre elementy fabryki są czynne i gang produkuje podzespoły do samochodów. Fabrycznie nowe skrzynie biegów i gaźniki, jakieś elementy silnika. Produkcja nie odbywa się na dużą skalę, ale zapewnia Sand Runnersom jakieś dochody. Wyprodukowane w Fabryce Forda podzespoły sprzedawane są na giełdzie, w Greektown lub bezpośrednio każdemu chętnemu. Gdyby udało się uruchomić inne sekcje fabryki, można by tworzyć nowiusieńkie auta, ale cholerne japońskie roboty wymagają super speców, o których trudno. Swoją drogą zastanawiam się, jak ludzie mogą mieszkać w czynnej fabryce. Ani to bezpieczne, ani wygodne.

Fabryka Forda jest najlepiej chronioną ze wszystkich własności gangu. Nie jest to żadna twierdza - brak tu solidnych umocnień i broni o dużym kalibrze. Nie mniej jednak gangersi znają ten rozległy budynek jak własną kieszeń i są ekspertami od walki w zamkniętych pomieszczeniach, więc i tak na swoim terenie wykończyliby każdego.

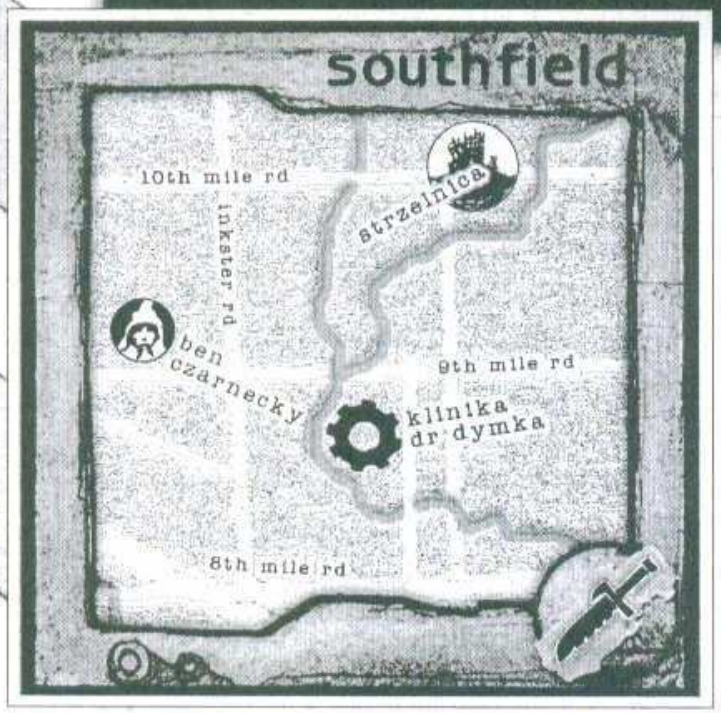
W stronę centrum, od fabryki Forda, ciągną się parkingi i składowiska nowych samochodów, lub stosy starych i używanych, poukładane nierzadko jedne na drugich. Tam grasują złomiarze, tutaj swe obozy lokują czujki Sandsów. W złomie i pod nim znajdują się tunele, wykopane przez kogoś, lub coś. Raz Sandsi rozwałkowali w tunelach maszynę Molocha. To zła wróżba.

Plantacje

Sand Runners są pod wieloma względami samowystarczalni. Jeżeli nie potrafią czegoś wyprodukować sami, dostają to od innych, służąc jako najemnicy. Najlepszym towarem, jaki mają do zaoferowania (oprócz samochodów, części samochodowych i żołnierzy) jest trawa. Plantacje grassu zajmują przestrzeń między budynkami wszędzie tam, gdzie trafi się kawałek urodzajnej gleby. Nawet na złomowiskach, pomiędzy wrakami samochodowymi, gdzie wiatry przyniosły trochę ziemi, hoduje się marihuanę. Rzecz jasna gang uprawia również jadalne rośliny - fasolę, cebulę, rzodkiew, ziemniaki i inne takie. Chyba żaden inny gang nie posiada w obrębie miasta takiej ilości poletek, maciupkich gruntów rozsianych po całej strefie i dających w sumie marny plon. Nic dziwnego, że miejscy rolnicy Sand Runners spędzają na nich całe dnie, dziabiąc ziemię motykami, odchwaszczając i wydłubując spomiędzy zagonów kapusty śruby, kamienie i ludzkie kości.

Młyn Bradleya Khadisa

W obozie najemników uwagę zwraca każda nietypowa budowla, inna niż wieżyczka strażnicza czy dom mieszkalny. Do takich budynków z pewnością należy młyn Bradleya Khadisa. Khadis zbudował żarna zupełnie sam, posiłkując się jakimiś podręcznikami do mechaniki i cały czas usprawnia mechanizm. Urządzenie napędzane jest siłą mięśni. Jeżeli Khadis dostaje ziarno do przemielenia, najmuje za nędzne gamble kilku krzepkich chłopaków, zaprzęga ich do kieratu i przez kilka dni młyn pracuje pełną parą. Jeśli komuś nie zależy na czasie i szuka taniej usługi, zawozi swoje ziarno do Bradleya i płaci mu jedną dziesiątą mąki. Chłopaki pracujący przy kieracie dzielą między siebie jedną czwartą z tego. Nie jest to duży zarobek, ale praca przebiega w sympatycznej atmosferze i po skończonej dniówce Khadis wyczarowuje czasami beczułkę piwa. Miejscowi rzadko kiedy wynajmują się do roboty przy



kieracie, więc Khadis zatrudnia przede wszystkim ludzi spoza miasta.

Strzelnica

Sand Runners nie słyną z solidności. Nikt nie uwierzyłby, że są w stanie postawić budynek tak solidny jak strzelnica. I to nie byle jaka strzelnica. Rozległe tereny magazynów spółki handlowej Norman & Gray przebudowane zostały na kompleks do ćwiczeń z bronią strzelecką. Jego zawartość to marzenie komandosa. Prawdziwy tor przeszkód, z ruchomymi tarczami strzelniczymi, równoważniami, po których trzeba przebiec w akompaniamencie wybuchów, workami z piaskiem, które puszczone w wahadłowy ruch strącają do dołów z wodą. Są tam zasieki, druty kolczaste, płonąca szopa i Bóg wie co jeszcze. Sand Runners są najemnikami i muszą dbać o formę, jednak dzień spędzony w strzelnicy jest dla nich dniem zabawy. Chłopaki nie traktują ćwiczeń poważnie - nonszalancko przechadzają się po torze przeszkód, ze skrętem przyczepionym do wargi i od niechcenia strzelają do tarcz lub ruchomych celów.

Strzelnicą zarządza Kenneth Bullock, który stracił rękę w potyczce z Camino Real. Pomaga mu żona Francesca, córka kubańskich imigrantów, która uciekła od latynosów. Ken stracił rękę broniąc jej przed własną rodziną i do dzisiaj jest strasznie cięty na kolorowych. Połowa mord na tarczach strzelniczych to twarze Murzynów, Portorykańców i Żółtych. Facet nie jest rasistą, ma w końcu kolorową żonę, nie jego wina, że Camino Real nie rodzą się biali. Przychodząc na strzelnicę musisz przynieść własną broń, ale nie wpuszczą cię z niczym ciężkim, żebyś nie rozwalił budynku. Jeśli zdecydujesz się na pojedynek z ekipą Panter przyjdź do Kennetha, a ten skrzyknie chłopaków w ciągu jednego dnia. Do sparingu dostaniesz pistolet na podczerwień i takie same będą mieli przeciwnicy. Do tej dziwnej broni zakłada się specjalną uprząż, która reaguje na trafienie z pistoletu i obezwładnia ciało. Nieprzyjemne uczucie, ale dzięki niej nikt nie oszuka i „martwi" nie wstaną.

Strzelnica jest miejscem budzącym klaustrofobię. Mają tam takie dziwne oświetlenie - w niektórych miejscach światło jest jaskrawe jak na pustyni, gdzie indziej panuje półmrok lub zupełne ciemności. Są pomieszczenia ze stroboskopami - tam najczęściej zabija się ludzi z własnej drużyny. Mario z Palermo skombinował komputer z programem, który zapala te wszystkie światła losowo, więc nawet Sand Runnersi nie do końca wiedzą, co ich czeka w poszczególnych pomieszczeniach.

Na temat strzelnicy krążą dziwne plotki. W mieście mówi się, że jeśli Sand Runnersi chcą się pozbyć kogoś, zapraszają go na „przyjacielski sparring", podczas którego zdarza się „nieszczęśliwy wypadek". Plotkom można wierzyć albo nie. Ja nie wierzę. Wystarczy popatrzeć na Kena i Fran - to nie są zabójcy, lecz żołnierze.

Warsztat rusznikarski Bena Czarnieckyego

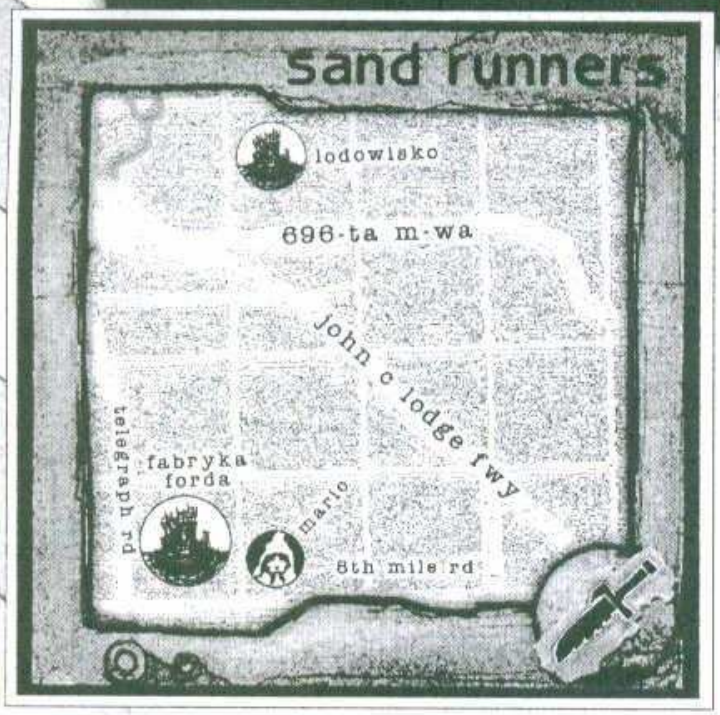
Rodzina Bena Czarnieckyego pochodzi z Czech albo Australii, nie pamiętam dokładnie, z miasta zwanego Loobleen i należy do najbardziej poważanych w całym Detroit. Ben pracował kiedyś w Nowym Jorku, ale miejscowi za bardzo go wkurzali, ruszył więc na zachód w poszukiwaniu większego luzu. Kiedy trafił do Detroit i dowiedział się o istnieniu Sand Runners, wiedział, że znalazł się w domu. Okolice warsztatu Bena nazywane są Małym Loobleenem, ponieważ mieszka tam kilka rodzin jego rodaków, których zwabiła sława Bena, żadna jednak nie cieszy się taką sympatią jak Czarniecky. Ben Czarniecky słynie nie tylko z wyrobów rusznikarskich, ale również ze swojej serdeczności i otwartości. Jako człowiek zamożny może sobie pozwolić na podejmowanie gości nawet co kilka dni i wielu wędrowców przewinęło się przez jego dom nie tylko po to, by zostawić papierosy i żywność, a zabrać wytwarzaną przez Bena broń.

Czarniecky słynie przede wszystkim ze znakomitych samopałów. Te zmyślna jednostrzałowa broń ukryta jest pod postacią przedmiotów codziennego użytku. Może to być duża łyżka, której rękojeść jest w rzeczywistości lufą, czy drewniana noga - kładziesz ją na stole i kierujesz w stronę rozmówcy. Ulubione produkty Bena to zabawki, robione bardziej pod kątem zgrywusów i kolekcjonerów niż jako praktyczna broń. Wyroby Czarnieckyego wyróżnia specjalna amunicja własnej roboty i gmerk, który zawsze ukryty jest gdzieś na produkcie. Sand Runners nie zaopatrują się u Bena, chyba, że robią gwiazdkowe zakupy dla dzieciaków. Klientela to głównie przyjezdni z daleka, którzy szukają pamiątki z Detroit.

Klinika

Klinika Samochodowa dr Dymka, albo Klinika, jak nazywają ją Runnersi, to warsztat samochodowy należący do kilku najwyższych stopniem członków gangu. Zatrudnia niezłych mechaników, a naszkicowany na szyldzie dr Dymek nigdy nie istniał, chyba, że w narkotycznych wizjach. W warsztacie naprawia się głównie duże samochody, furgonetki i większe. Oczywiście nikt nie odmówi przyjęcia sedana, ale chłopaki od Doktora specjalizują się w ciężkich maszynach i znają się na nich najlepiej.

Klinikę odwiedzają zarówno Sand Runners, jak i przyjezdni, okazyjnie inne gangi z Detroit. W tym miejscu nie naprawiają może najsolidniej, ale z całą pewnością reperują szybko. Największą radość pracującym w warsztacie chłopakom sprawiają zawsze pytania o szefa. W rzeczywistości jest nim podporucznik Jack „Daniels" Bethrow, ale kogokolwiek spytasz, powie ci, że szefuje dr Dymek. Sand Runners wymyślili mu już bogaty życiorys, rodzinę i osobowość, a także tysiąc powodów, dla których doktor jest akurat nieobecny. Wyjaśnienia przydają się, gdy do warsztatu przychodzi niezadowolony klient. Do dzisiaj przy ogniskach krąży opowieść o odwiedzającym Klinikę Teksańczyku. Facet przychodził dzień w dzień i dopytywał się o doktora, bo Runnersi podobno schrzanili mu skrzynię biegów i nie chcieli się przyznać do fuszerki. Za każdym razem odsyłano go w inne miejsce, gdzie ludzie odpowiadali, że doktor wyszedł dosłownie przed chwilą. „Czekał na ciebie stary i był nieźle wkurzony" - mówili jedni. „Syn mu zachorował, wiesz mały Josh zawsze miał coś z brzuchem", „Facet, tym razem przesadziłeś. Ile razy jeszcze się spóźnisz?". Po miesiącu upar-



ty Teksańczyk dał za wygraną i zabawa się skończyła.

Lodowisko

W sezonie zimowym, kiedy niesnaski między gangami milkną i groźba zagrożenia z zewnątrz miasta zmniejsza się, Sand Runners zajmują się sportem. Ich ulubiona zimowa dyscyplina to miejscowa odmiana hokeja, nazywana hyperblade. Na swoim terenie gang ma otwarty basen olimpijski, który zimą zamienia się w lodowisko. Chociaż hyperblade nie cieszy się takim powodzeniem jak wyścigi samochodowe i gangi nie wystawiają swoich oficjalnych reprezentacji, ze wszystkich stron miasta złażą się drużyny napaleńców. Coraz częściej na zimę do Detroit zjeżdżają się również mieszkańcy innych miast, amatorzy zimowego szaleństwa. Hokej w Detroit jest brutalną dyscypliną, w której sędzia nie wtrąca się do bójek między zawodnikami, a kije robione są tak, by wybić zęby, a nie odbić krążek. Mimo tego o zwycięstwie przesądza ilość zdobytych bramek i mecze z grubsza przypominają zawody sportowe, a nie bezładną bijatykę. Lodowisko do hyperblade przypomina lejek - jest wklęsłe, więc krążek ma tendencję do zjeżdżania ku środkowi. Trzeba się napocić, by utrzymać go przy kiju i wrzucić do bramki. Mecz mogą grać dwie lub trzy drużyny i w drugim przypadku gra jest bardzo wyrównana - przeciwko zwycięzcy tworzy się koalicja dwóch drużyn. Oczywiście sojusze rozbijają się, gdy tylko jedna ze stron zdobędzie przewagę. Tylko naprawdę dobre ekipy wygrywają dużą różnicą bramek. Każda drużyna składa się z pięciu zawodników, z czego dwóch czeka w rezerwie. Lodowisko jest duże, ludzi na nim mało, duże znaczenie odgrywają więc umiejętności łyżwiarskie. W mieście mało kto posiada własne łyżwy, ochraniacze zresztą też. Wielu zagorzałych fanów hyperblade produkuje sprzęt domowym sposobem w sezonie letnim. Sand Runnersi wyróżniają się na lodowisku zmodyfikowanymi strojami do futbolu amerykańskiego, a Niedźwiedzie Polarne zakładają czasami dla zgrywy futra.

Rozgrywkom towarzyszy głośna muzyka i tłumy kibiców zgromadzone na drewnianych trybunach wokół lodowiska. Zwycięzca zimowych rozgrywek otrzymuje nagrodę ufundowaną przez Runnersów, w każdym roku co innego. Zazwyczaj oprócz wartościowych nagród gang funduje okolicznościową statuetkę lub puchar. W zeszłym roku był to kryształowy kielich z mosiężną tabliczką i figurka Oscara za najlepsze efekty specjalne, przyznana drużynie największych zadymiarzy, czyli „Zdziwionym Pingwinom" od Huronów.

Stan Hollyfield

Jest synem pierwszego szefa gangu i w opinii najstarszych członków grupy nie ustępuje ojcu pod żadnym względem. Stan, zwany również Savagem lub dr Dymkiem to szczupły chłopak z niesforną czupryną włosów i granatowymi tęczówkami, których kolor zawdzię-

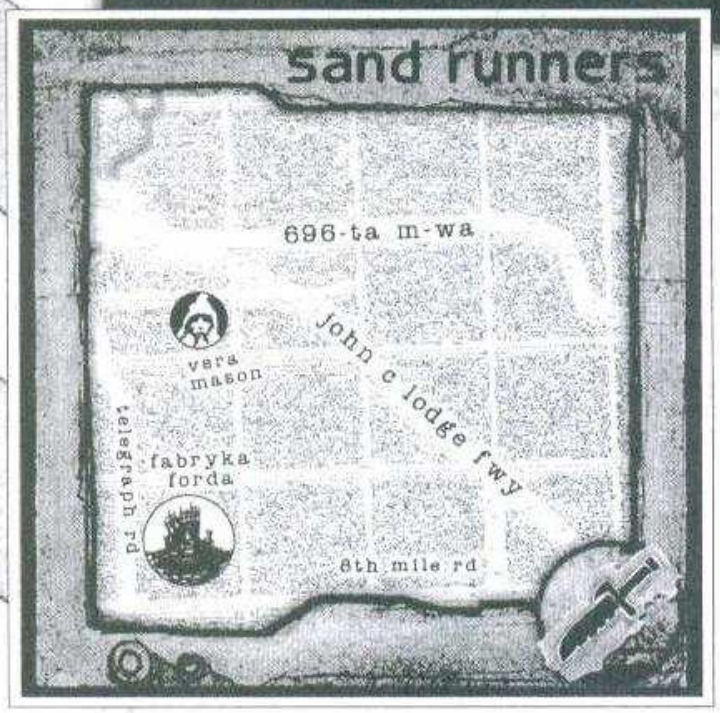
cza drobnej mutacji. Nosi bojówki w kolorze khaki i zielony t-shirt z podobizną Marleny Dietrich. Stan sprawia wrażenie wyluzowanego, nieśmiałego chłopaka, ale jest nieugięty jak stal i ludzie właśnie za to go cenią. Dopóki mu nie podpadniesz, uważa cię za kumpla, ale jeśli zawiedziesz nie waha się przed wymierzeniem sprawiedliwości. Osobiście kieruje ważnymi akcjami gangu, ale z wyglądu nie wyróżnia się w grupie i ludzie, którzy nie znają Sand Runners mają kłopoty z rozpoznaniem szefa. To kolejny powód, dla którego gang w powszechnym mniemaniu uchodzi za grupę anarchistów bez silnego przywódcy. Prawda jest inna, ale Stan uważa, że dawno już minęły czasy, kiedy dowódca stał na czele oddziału szturmującego barykady.

Zazwyczaj można go spotkać na schodach prowadzących do Fabryki Forda, gdzie siedzi w grupie swoich sierżantów i żołnierzy, pali trawę i opowiada świńskie dowcipy. Najstarsi Runnersi uwielbiają mierzwić mu czuprynę i żartować na temat młodego wieku - na podobne zaczepki Stan reaguje ze stoickim spokojem i rozbrajającym uśmiechem.

Mario z Palermo

Dziesięć lat temu Monica Smith, Sandrunnerka, wracała do Detroit z Nowego Jorku i spotkała małego chłopaka o śródziemnomorskiej urodzie. Okazało się, że mały ma amnezję. Nie pamiętał nic, a całym jego majątkiem było ubranie na ciele i pocztówka „Pozdrowienia z Palermo" w tylniej kieszeni spodni. Chłopak uśmiechał się jak aniołek i na każde pytanie odpowiadał pokazując pocztówkę. Monica miała dobre serce i przygarnęła go. Nazwała go Mario. Zadbała o jego wychowanie, po czym umarła na raka. Mario do dzisiaj nie pamięta nic z okresu dzieciństwa, ale w ciągu kilkunastu lat został najlepszym informatykiem nie tylko wśród Sand Runners, ale w ogóle w całym Detroit. Co prawda nie jest to przesadny komplement, bo w mieście można naliczyć góra kilkanaście komputerów, nie mniej jednak na takie określenie Mario zasłużył sobie wytrwałą pracą. Najzabawniejsze jest to, że chłopak z Palermo nie ma właściwie żadnych stałych obowiązków - jego funkcja jest raczej prestiżowa, bo niemal żaden gang nie może pochwalić się porządnym specem od komputerów. Dom przy Fabryce, w którym mieszka Mario wypełniony jest sprzętem elektronicznym. Wzmacniacze, komputery, monitory, wyświetlacze i całe sterty nierozpoznawalnego na pierwszy rzut oka żelastwa połączone są istną plątaniną kabli. W kącie walają się stosy płyt i dysków, pod sufitem wiszą kiście mikrochipów.

Jeśli ktokolwiek w Detroit ma problem z komputerem, idzie do Mario. Trafiają doń nawet ludzie z zepsutymi mikserami i chorymi psami, nie do końca zdający sobie sprawę z przeznaczenia komputerów. Głównym zajęciem Mario z Palermo jest kopiowanie i magazynowanie danych. Powiela filmy, książki, pliki baz danych i elektroniczne wersje map. Przed jego domem stoi stragan, na którym można kupić wszystkie kopie najpopularniejszych programów komputerowych sprzed wojny i wiele białych kruków, jak chociażby assemblerowe programy do obsługi urządzeń przemysłowych, wykorzystywane między innymi w Fabryce Forda. Ceny wahają się w zależności od dostępności programu - najpopularniejsze aplikacje biurowe kosztują 20 gambli, dysk z kodami assemblerowymi może kosztować nawet i 100. Mario najchętniej przyjmuje w zamian części elektroniczne i w ogóle nie bierze owoców, na które jest uczulony. Czasami daje się wciągnąć w rozmowę i jeśli ktoś



go wkurzy, albo zada pytanie na temat przeszłości uśmiecha się i pokazuje mu pocztówkę.

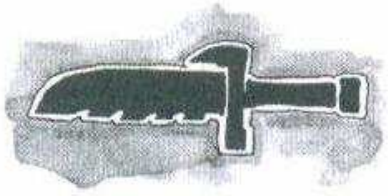
Vera Mason

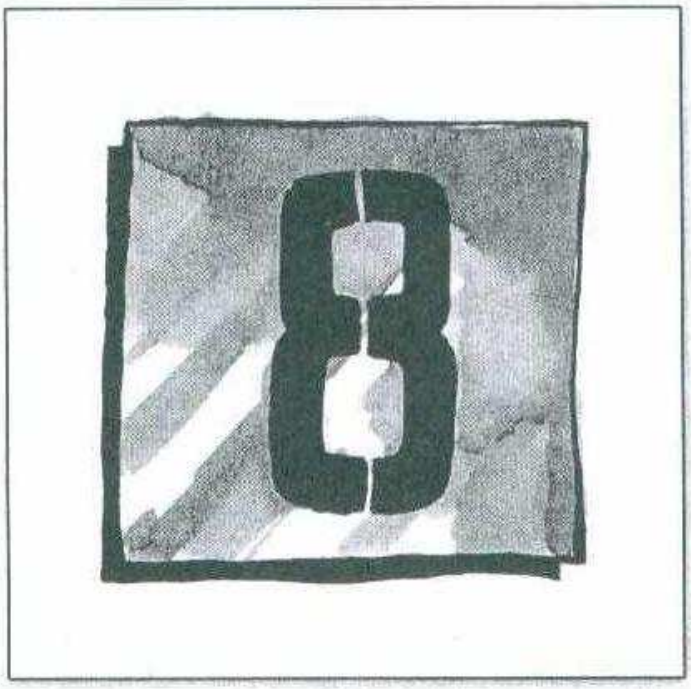
Na terenie gangu mieszka prawdziwa gwiazda. Miłośników talentu Very Mason znajdziesz nie tylko w Detroit - jej głos poznali Nowojorczycy, Vegas obiecywało jej góry gambli za jeden rok występów w mieście. Vera faktycznie jest utalentowana. Potrafi zaśpiewać wszystko, od soulu przez jazz, na rokowych i popowych kawałkach kończąc. Na jej koncertach ludzie płaczą, szaleją, śmieją się. Nikt nie pozostaje obojętny. Liga prawie zawsze prosi ją, żeby uświetniła uroczyste otwarcie sezonu albo wręczyła nagrody zwycięzcom po wyścigu.

Vera ma zabójczy głos, jest fajną laską, ale w głowie to ona ma poprzewracane. To prawdziwa gwiazda z własnymi kaprysami i humorami. Potrafi ochrzanić pracującego dla niej człowieka bez powodu, czasami uśmiecha się do fanów, czasami miota w nich takimi obelgami, że uszy więdną. Mason zamieszkała na terenie Sand Runners nie bez powodu - dziewczyna ma manię prześladowczą. Wydaje się jej, że ktoś dybie na jej życie. W jednym tygodniu jest to Moloch, w innym zazdrosna rywalka, mniej więcej raz na miesiąc Vera utrzymuje, że śledzi ją psychopatyczny fan. Sąsiedztwo koszar wojskowych ma jej zapewnić bezpieczeństwo. Sand Runnersi lubią swoją sąsiadkę. Podglądają ją w nocy przez lornetki, próbują poderwać na ulicy, ewentualnie śpiewają pod oknem jej przeboje. Vera nie cierpi żołnierzy, ale toleruje ich sąsiedztwo dla własnego bezpieczeństwa. Ta laska jest powalona - niby cała w strachu, a bez przerwy zatrudnia jako ochronę obcych ludzi - gości spoza Detroit, którzy jej nie znają. Ma wówczas pewność, że żaden z nich nie jest psychopatycznym fanem. Niektórzy wytrzymują z nią dłużej, inni krócej. Jednym podoba się jej tyłek, inni twierdzą, że jest płaska. Wszyscy byli ochroniarze zgadzają się tylko co do jednego - żaden psychopata nie zbliży się do tej świruski i jędzy ze strachu.

Nazwa: Sand Runners

Barwy: Liść marihuany
Przywódca: major Stan Hollyfield zwany Johnem Savagem lub doktorem Dymkiem
Miejsce: Fabryka Forda przy Youtheathre i okolice
Liczba członków: około 2000 mieszkańców strefy, w tym 250 właściwych członków gangu
Uzbrojenie: Standardowe
Wyposażenie: Standardowe, sporo sprzętu wojskowego i duże zapasy amunicji
Animozje i sojusze: Rywalizacja z Huronami; w stanie wojny z Gas Drinkers; neutralni wobec innych.
Wstęp: Jeśli lubisz sobie zapalić, wstęp wolny; później musisz się sprawdzić i zasłużyć na szacunek
Sława: 2





KOMPANIA 8 MILI

- Panie Jones, mało mnie obchodzi pańska kukurydza i wieprzowina za pół darmo. Mówi pan, że ma pan tego całe tylnie siedzenie? To ja panu powiem, że takie ilości to my wyrzucamy z ciężarówek, jak konwój gonią bandyci, żeby odciągnąć ich uwagę. Jedna czwarta ceny - oto moje ostatnie słowo.

No właśnie. Wiedziałam, że się jakoś dogadamy. Interesy z panem to prawdziwa przyjemność.

Członkowie 8 Mili pochodzą częściowo spoza miasta, z rozbitych cztery lata temu dawnych gangów Black Velvet i Orion Triads oraz kilku pomniejszych miejscowych grup. Sformowali nową ekipę, która postanowiła wywalczyć sobie kawał miasta dla siebie i udało się. Ósma Mila zawsze składała się ze zdyscyplinowanych sukinsynów, nie ma co, zresztą przy tylu walkach stoczonych od zakończenia wojny musieli nabrać drylu. Tyle, że z czasem nabrali też rozsądku. Doszli do wniosku, że Detroit ustatkowało się na tyle, że bardziej niż walczyć o dobra opłaca się nim handlować. Teraz, rządzeni twardą ręką Królowej Suki, Marianne Higgs, stali się grupą zorganizowanych handlarzy i rangerów, z monopolem na kontakty z innymi potęgami kontynentu. To głównie dzięki nim do miasta trafiają towary pierwszej potrzeby - żywność i paliwo, jak również artykuły luksusowe. Przepych i szpan mieszkańcy Detroit zawdzięczają właśnie ubranym w jednolite uniformy kupcom i konwojentom.

Członkowie Ósmej Mili noszą się na beżowo, szaro i brązowo - mają w miarę jednakowe uniformy. Cechą charakterystyczną dla nich są również brązowe buty, zapinane na niezliczoną liczbę klamerek i pozostawiające na ziemi odciśnięty ślad ósemki. Tak właśnie wygląda godło gangu - duża czerwona ósemka na beżowym tle. Wyposażenie organizacji nie ciśniewa. Jej członkowie nie afiszują się ani z umiejętnościami, ani z ekscentrycznością - jak na Detroit są szarzy i wyciszeni. Sand Runners i Huroni lubią opowiadać na ich temat dowcipy, podobnie jak o Tedzie Schultzu, w każdym żarcie jest jednak jakaś nutka szacunku. Wiesz na przykład, jak się nazywają te buty zapinane na klamerki? To Buty Ośmiomilowe. Czaisz - Ósma mila handluje i wysyła karawany, które pokonują duże odległości. Wielu spośród żartownisiów nie wychyliło nosa poza miasto, a ci beżowi faceci są prawdziwymi obieżyświatami.

W Ósmej Mili liczy się wyszkolenie. Życie w tej organizacji to nie zapiekanka ze szczurem, tylko cholerna pańszczyzna. Ósemka wzoruje się na metodach przedwojennych korporacji, pomijając rzecz jasna bzdurne nazewnictwo i całą zbędną biurokrację. Pamiętaj: kiedy kręcą się koło ciebie, nie mów na nich gang. Oni są Kompanią Ósmej Mili. Za gang uznają zgraję przegranych życiowo bezmózgich bandytów, w kolorowych fatałaszkach, czyli właściwie wszystkich z wyjątkiem Schultzów. Nawiasem mówiąc ta organizacja jest bardzo blisko związana z Schultzami. Dawno temu Ted nosił się nawet z zamiarem siłowego wcielenia jej do swojego gangu, jednak szybko zorientował się, że większe zyski osiągnie współpracując z wolną Kompanią, stosującą własne metody pracy. Ósma Mila współpracuje z każdym gangiem, ale do dzisiaj z Schultzem łączą ją szczególne związki. Nie mówię o rabatach i gwiazdkowych zniżkach dla Teda. Wpływając na decyzje handlowe Ósemki Schultz może wpływać na całe miasto.

Ósma Mila, albo Jasie Wędrowniczki, jak chcą niektórzy, to prawie sekta. Podstawą organizacji są wydziały, w każdym po dziesięć osób. Wydziałów jest trzynaście, a na czele każdego stoi szef. Nad każdymi dwoma szefami czuwa jeden inspektor. Jeżeli poprawnie policzyłeś możesz się domyślić, że jednemu z inspektorów przypadł tylko jeden wydział, mianowicie Trzynasty. W jego skład wchodzą osoby nie związane bezpośrednio z handlem - to znaczy lekarz, mechanik, cieśla i tak dalej. Oczywiście, nie znaczy to, że Ósma Mila korzysta z usług tylko jednego mechanika, cieśli i lekarza. Pamiętaj, że oprócz właściwego organizacji, w strefie żyje mnóstwo ludzi nie należących do niej. Wszyst-

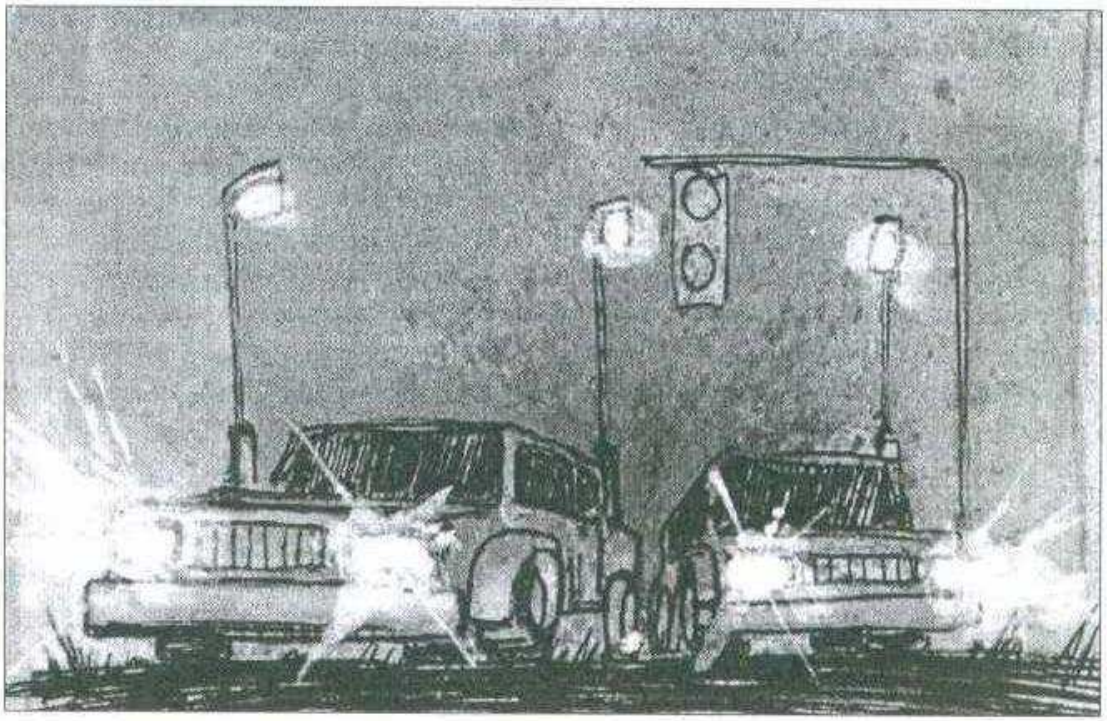
kie wydziały z wyjątkiem 13 zajmują się handlem oraz transportem. Ich działanie koordynują nadinspektorzy i przywódczyni, czyli Marianne Higgs i jej zastępcy.

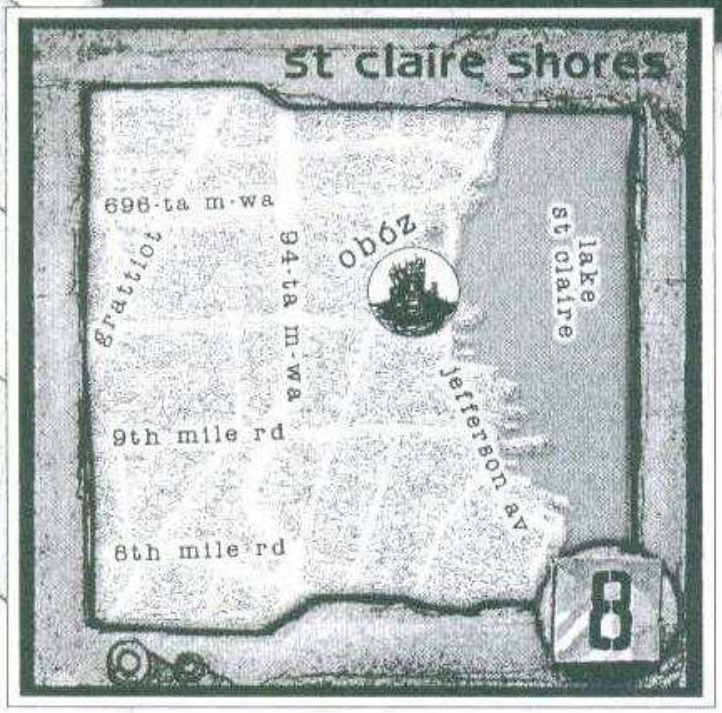
Ludzie z 8 Mili często mówią o swojej organizacji Korporacja. Zdają sobie sprawę, że życie po wojnie to nie bajka i mała grupa psów może przeżyć wśród wilków tylko jeżeli stado będzie dobrze zorganizowane i odpowiednio wyszkolone. Członkowie Ósmej Mili są wolnymi ludźmi, ale z przynależnością do organizacji wiąże się kilka zobowiązań, które określić można jednym słowem - musztra. Jasie Wędrowniczki muszą ćwiczyć walkę wręcz, strzelanie, biegi, a przede wszystkim prowadzenie pojazdów. Są w tym całkiem dobrzy, to muszę przyznać. Ale coś za coś - jak przystało na zorganizowaną strukturę dyscyplina wyprała u nich kreatywność i zdolność do nieszablonowego myślenia. Marianne Higgs ostro wpaja im posłuszeństwo, a oni są jeszcze za to wdzięczni. W zamian za wszystkie wyrzeczenia każdy z nich ma swój udział w zyskach i szafkę o kubaturze metra sześciennego przy łóżku w baraku, w której może trzymać własne rzeczy. Jak dla mnie kiepski interes, ale zdaję sobie sprawę, że niektórzy chcą żyć w spokoju i dostatku. Królowa Suka jest na tyle cwana, by nie dać żadnemu z nich wytchnienia w czasie pracy, więc w czasie wolnym odpoczywają, najczęściej po prostu śpią. Jedyną prawdziwą rozrywką, do jakiej Higgs dopuszcza chłopców i dziewczynki są wyścigi. Nawet twarda biznesswoman nie oparła się samochodowemu warlactwu. Ekipy z Ósmej Mili to ścisła czołówka, statystycznie rzecz biorąc chyba najlepsi kierowcy w Detroit, ale rzadko kiedy trafia się wśród nich naprawdę wybitny kierowca. Każdy szeregowy pracownik jest po prostu bardzo dobry za kółkiem. Oczywiście prowadzenie samochodu to dla niego nie fanaberia lecz umiejętność praktyczna. Wyścigi nie są zabawą ale szkoleniem. Członków ekipy wystawianej przez Ósmą Milę poznasz po powadze i skupieniu - cieszą się ze zwycięstwa, ale nie ma w tym żadnego szaleństwa, o nie.

Ludzie, którzy żyją na terenach Ósmej Mili dostosowali swój tryb życia na sposób organizacji, która się nimi opiekuje. No, może nie przypominają aż tak automatów, ale starają się być porządni, zorganizowani i zdyscyplinowani. Nie jak u Schultzów, gdzie mieszkańcy boją się wyjść na ulicę w czerwonym swetrze, bo Ted mógłby pomyśleć, że słońce już wstało, obudzić się za wcześnie i nie wyspać. Tutaj stosunki między gangiem a żyjącymi pod nim ludźmi są racjonalne, by nie powiedzieć znormalizowane. Każdy człowiek w jakiś sposób pracuje dla Ósemki, jest przyjacielem korporacji. Ktoś wulkanizuje opony, inny ma wagę dla samochodów, ktoś jeszcze zna język Indian - wszyscy świadczą usługi. W zamian za nie, oprócz normalnego wynagrodzenia, gang zapewnia im ochronę i możliwość pierwokupu każdego towaru sprowadzanego przez karawany. Mówię ci, połowa mieszkańców cholernego Detroit chciałaby mieszkać na terenach Jasiów Wędrowniczków. Tam żyje się prawie jak przed wojną. Jednak Ósma Mila nie ma zamiaru powiększać liczby ludności na swoim terenie z różnych powodów. Im więcej hołoty, tym trudniej utrzymać porządek, no i łatwo podpaść innym gangom, podbierając im najlepszych ludzi. Chociaż Ósma Mila jest organizacją silną finansowo, stara się pozostać neutralna w sporach w obrębie miasta i skoncentrować się na obronie przed niebezpieczeństwami na zewnątrz. Świetnie zresztą na tym wychodzi. Karabiny służą jej członkom do ochrony konwojów, a nie do urządzania bez-

myślnych strzelanin. To kolejny powód dla którego ludzie ich lubią. Mieszkańcy strefy Ósmej Mili, z paroma wyjątkami rzadko wychylają nosy poza miasto. Jest im dobrze w Detroit. Stronią od obcych, bo nowe twarze to nowe kłopoty.

Jeśli chodzi o właściwy gang, to znaczy ludzi z czerwoną ósemką na piersiach, sprawy mają się inaczej. Ci podróżują i to sporo. Słyną ze swoich wypraw. Zazwyczaj jest tak, że w Detroit przebywa tylko jedna trzecia lub połowa z nich - reszta cały czas jest w drodze. Jedni wracają, drudzy wyjeżdżają, rotacja trwa. Małe transporty prowadzi jeden Wydział - obsadza wówczas od jednej do pięciu ciężarówek, a członkom gangu towarzyszą najemnicy z Detroit lub innych miejsc. Ósma Mila wynajmuje tylko sprawdzonych ludzi, często wolnych strzelców, którzy mają dobre referencje. Chociaż Ósemki potrafią sobie poradzić z bronią, jest ich za mało, żeby zapewnić transportowi bezpieczeństwo. Do dużych konwojów angażuje się nawet i osiem Wydziałów. Baza Ósmej Mili jest wówczas ogołocona, a pozostawieni w niej strażnicy trwają w stanie bezustannej gotowości. W ogromnych konwojach Korporacja robi wyjątek od obowiązującej reguły i również za kierownicą samochodów sadza wynajętych kierowców, ale na fotelu obok zawsze siada ktoś od nich. Bezpieczeństwa nigdy dosyć. Wynajęci kierowcy nigdy nie prowadzą ważnych dla konwoju aut, ale i tak kierowanie jednym z wozów Ósmej Mili to nie lada zaszczyt. Musisz wiedzieć, że Ósemka korzysta z usług najemników, ale nigdy nie wynajmuje samochodów. Zawsze używa własnych. Higgs powiada, że kiedy człowiek zawodzi, można się go pozbyć bez szkody dla innych, ale zawodny samochód nadal jest coś wart i szkoda go porzucać na drodze. Gang dysponuje największymi ciężarówkami w całym mieście - potworami na wielu kołach - one są sercem konwoju. Otaczają je czterokołowe ciężarówki, załadowane samochodami, żywnością, częściami zamiennymi i amunicją. W dużym transporcie zawsze jest jeden van-ambulans no i samochody wypełnione ochroną. Każdy konwój ma swoją przednią straż. W przypadku tych najmniej-





szych jest to zazwyczaj szybki wóz terenowy z czteroosobową załogą najemników. Ogromne konwoje, na przykład karawana paliwowa do Federacji Appalachów, oprócz wozów pilotujących, mają przednią straż złożoną z minikonwoju, wystawionego na wabia a wypełnionego uzbrojonymi ludźmi z odpowiednim wyposażeniem.

Czasami konwojowi towarzyszy nadinspektor. Szychy z Ósmej Mili wędrują równie często jak szeregowcy. Są nadzorcami transportów, ale w rzeczywistości jadą, żeby zawrzeć nowe kontrakty, umówić się co do zamówień na przyszły rok i rzecz jasna, żeby wybadać co się dzieje w innych częściach kontynentu. Mało kto wie, że czasami z konwojami podróżują również dyplomaci i zwyczajni szpiedzy. Detroit uchodzi za miasto lekkoduchów, którzy mają głęboko w poważaniu to, co się dzieje na świecie i w zasadzie jest to prawda. Nie mniej jednak ludzie pokroju Teda Schultza, czy nawet Królowej Suki lubią trzymać rękę na pulsie. Tak jak Schultz jest wizjonerem i chciałby nadać miastu znaczenia, tak samo Higgs chciałaby uczynić z Ósmej Mili korporację ogarniającą swoimi wpływami cały kontynent. Oczywiście plany obojga mogą być nie w smak potentatom gospodarczym i politycznym, dlatego czasami do zdobycia informacji i kupienia sobie ludzi w innych miejscach przydają się szpiedzy.

Najmniej znane są nieduże wyprawy Ósmej Mili, tak zwane ekspedycje badawcze. Na razie przynoszą one straty, ale są inwestycją na przyszłość. Higgs powtarza, że kto się nie rozwija, ten gnije we własnym gównie i jak dla mnie są to święte słowa. Być może ten stary babsztyl nie jest tak pogrążony w marazmie i sztywnych strukturach jak by się mogło zdawać. Ekspedycja badawcza składa się z małej ciężarówki i towarzyszących jej dwóch lub trzech samochodów z obstawą. W takie przedsięwzięcie angażuje się pół Wydziału, czyli jakieś pięć osób i najemnicy. Chłopaki sprzedają dzikusom paciorki i postęp - wożą po kontynencie przydatne przedmioty - stalowe noże, pługi i lekarstwa oraz proste urządzenia, ułatwiające życie, takie jak lampy naftowe i paliwo. Wymieniają je w zamian za miejscowe dobra - i tu jest pies pogrzebany. W dziewięciu przypadkach na sto miejscowi oferują zgniłą kapustę lub zardzewiałe graty, wykopane z czeluści ziemi. W jednym przypadku na dziesięć oferują coś unikalnego - rzadkie lekarstwa, przedwojenną żywność w dobrym stanie, części do zaawansowanych technologicznie urządzeń. Wówczas wiadomo, że w to miejsce warto wrócić z większą ilością towaru, a jeszcze lepiej dowiedzieć się skąd pochodzą rzadkie towary i samemu dotrzeć do źródeł. Chłopaki z Ósmej Mili wygądają bardzo porządnie i potrafią wzbudzić zaufanie. Ale jeśli chodzi o interesy to bezwzględne sukinsyny.

Kompania podporządkowała sobie tereny przy wschodnim końcu Eight Mile Road: Grosse Pointe, Saint Clair Shores, Harper Woods i dalej na północ, wzdłuż nitki Międzystanowej 94. Ich główna baza to zamienione w koszary

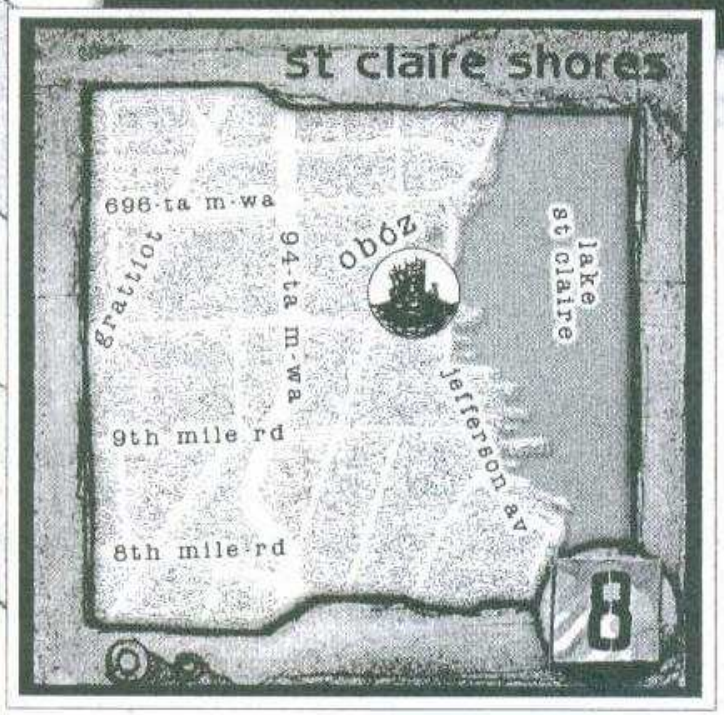
nadbrzeże na terenie dawnych przystani Miller Marina i Great Lakes Yacht Club, tam też mają wszelkie składy zapasów, broni i warsztaty. Omijają z daleka lej po Mt. Clemens, który jeszcze świeci po nocach - zajebisty widok, mówię ci. No i ich „włości" w Macomb - małe pola uprawne i trzy manufaktury na krzyż. Eight Mile żyje również z wody: to znaczy, mają przystań, pływają sobie na rybki w jeziorze Saint Clair i spławiają rzeką towary. Dogadują się z Huronami, którzy nie tylko napadają na nich o wiele rzadziej niż na innych, ale wręcz eskortują płynące ładunki. Woda może nie jest najczystsza pod słońcem, ale to nie Missisipi i rybki stamtąd można jakoś zjeść bez obawy, że wypadną ci zęby i osiwiejesz. Można nawet tam popływać, a musisz wiedzieć, że żołnierze Ósmej Mili jako jedni z nielicznych w Detroit kąpią się regularnie.

Tereny Ósmej Mili

Obóz

Wszelkie przystanie i magazyny portowe pomiędzy Międzystanową 94, a wschodnim wybrzeżem to główne skupisko Ósmej Mili. Stojące tam budynki to ruiny stoczni jachtów i barek rzecznych. Obóz gangu wygląda, wypisz wymaluj, jak obóz wojskowy. Grupę szesnastu baraków, licznych garaży i czterech hangarów wodnych otacza wysoki płot, umocniony płytami betonu i zwieńczony drutem kolczastym. W narożnikach obozu stoją wieże wartownicze, więc przejście pomiędzy ruinami nawet w nocy jest kłopotliwe - na każdej wieży jest reflektor na gaz, pełniący funkcję szperacza i karabiny maszynowe. W dodatku pas dziesięciu metrów na zewnątrz płotu jest oczyszczony z gruzu i śmieci. W odnowionych barakach znajdują się kwatery Ósemek i strażników organizacji, w hangarach zaś trzymany jest sprzęt, zapasy i mieszczą się tam warsztaty. Na wielkim molo, wychodzącym prosto w jezioro, znajduje się plac apelowy. W ukrytych pod ziemią zbiornikach na paliwo do łodzi Ósemki trzymają teraz zapasy benzyny.

Obóz rozkwita życiem wraz ze wschodem słońca. Trębacz gra pobudkę słyszalną nie tylko na terenie Ósmej Mili. Mycie się, potem zbiórka na placu apelowym, ćwiczenia, a następnie skromne śniadanie. W trakcie apelu załatwia się sprawy ogólne, dotyczące wszystkich. Również wtedy wymierza się kary i nagradza zasłużonych. Po śniadaniu ci, którzy otrzymali jakieś rozkazy udają się do baraku sztabowego na odprawy, a pozostali wędrują do przeznaczonych im zajęć. W niecałą godzinę od wschodu słońca ciszę przerywają coraz liczniejsze dźwięki silników i używanych w warsztatach maszyn. Członkowie Ósmej mili zawsze są zajęci, ponieważ Marianne Higgs zawsze znajdzie coś do roboty. Choćby miało nią być mycie molo. Koło drugiej po południu gong zwołuje wszystkich na obiad. Kolację je się na godzinę przed zachodem słońca. Wieczorem ludzie z gangu mają czas wolny. Ponieważ są członkami korporacji - ludźmi ograniczonymi z definicji - spędzają czas wolny w barakach, majstrując przy samochodach, czyszcząc broń albo grając w karty. Rzadko kiedy zapuszczają się na zabawę w odległe rejony, chociaż niektórzy lubią wypić coś i zatańczyć z dziewczyną. Część Ósemek ma rodziny i wieczory spędza w domowym zaciszu.



Wewnątrz obozu wytyczono wielki plac manewrowy, po którym swobodnie poruszają się ciężarówki i autobusy. Jest tam osobne miejsce do rozładowywania towarów, a nawet długi taśmociąg, sprowadzony z jakiejś zniszczonej kopalni. Taśmociąg biegnie od placu manewrowego i przebiega za wszystkimi magazynami, więc wszystkie towary mogą sobie po nim jechać bez konieczności zatrudniania tragarzy czy angażowania dużej liczby Ósemek, zajętych ważniejszymi sprawami. Samochody kursują po placu non stop i potrzebny jest specjalnie wyznaczony człowiek z chorągiewkami, który odpowiada za kierowanie ruchem.

Ciągnące się dookoła obozu osiedla mieszkańców Detroit złożone są z przystosowanych na mieszkania ruin, kontenerów, szop skleconych z blachy i drewna. Całość nie wygląda zajebiście, ale cóż... I pomyślałbyś, że to całkiem spokojne miejsce, tyle że tak nie jest. Nadbrzeże ciągnie się również w dół - są tam tunele wykopane jeszcze w XIX wieku, poplątane i nieoznakowane. Wiąże się z nimi pewna powojenna legenda. Podobno pod ziemią schowały się dziesiątki rodzin, chcących przeczekać nuklearny wybuch. Wyszły tylko cztery osoby, złachmanione, głodne i kompletnie oszalałe ze strachu. Gadały, że resztę zeżarł potwór. Pieprzony Nessie z St. Clair. Na ścianach tuneli są podobno ślady jakichś wielkich pazurów, ale mój kumpel widział je i mówi, że to ktoś chyba dla jaj porysował. Tyle, że ja się z nim nie zgadzam. Na nadbrzeżu Miller Marina coś wciągnęło dzieciaki pani Stammers do wody. Łamiąc drewniany pomost. Ósmomilowcy na razie nie komentują tego, ale podobno Marianne Higgs chce wysłać w tunele ekspedycję swych wojaków, by zbadać co i jak, oraz narysować mapy. Tylko po jaką cholerę chcą tam zabrać ciężką broń?

Domy przy Eight Mile Road

Teren ten jest zamieszkały przez około sześćset osób, znajdujących się pod opieką organizacji, i utrzymujących się ze świadczenia usług. Życie tych ludzi skupia się wokół obozu na nadbrzeżu dawnej Miller Marina w dzielnicy St. Clair Shores. Na tym terenie wszędzie ujrzysz czerwoną ósemkę na beżowym tle. Domy wzdłuż drogi to jedna z najspokojniejszych dzielnic w całym mieście. Ludzie zajmują się swoją robotą i nie interesują ich ani kłopoty sąsiadów, ani twarze obcych. Gdyby nie hałasy z ruchliwej drogi, mógłbyś pomyśleć, że to jedna z martwych części miasta. Budynki przy drodze należały kiedyś do jednej z największych korporacji z Detroit - OCP, ale w korporacyjnych drapaczach chmur nikt dzisiaj nie mieszka. Te, które nie legły w gruzach cały czas grożą zawaleniem i bukmacherzy z Downtown przez cały czas przyjmują zakłady, który z nich runie jako następny. Ludzie, którzy związali swój los z Ósmą Milą gromadzą się w dawnych budynkach banków, spółek handlowych i w biurach niegdysiejszych potęg finansowych.

Eight Mile Road jest bardzo ruchliwa i nikt nie przejmuje się przechodzącymi przez nią pieszymi. Ciężarówki z napisem Orinco, rozpędzone wozy ekip ćwiczących przed wyścigiem, wreszcie kurierzy, gówniarze testujący swoje pierwsze w życiu auto i zwyczajni dostawcy - ruch nie ustaje nawet na noc. W niektórych miejscach drogi, między budynkami ustawiono prowizoryczne mosty i kładki, dzięki którym w miarę bezpiecznie można przejść na drugą stronę. Tak, chcę przez to powiedzieć, że ludzie wolą zaryzykować przejście po kładce niż dać się przejechać szesnastokołowej ciężarówce.

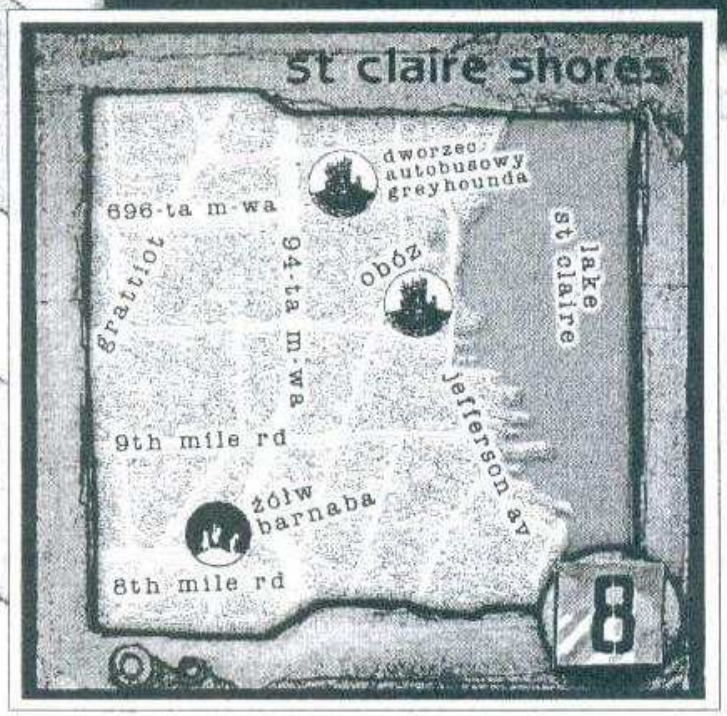
Szefowa Marianne Higgs

Rudy, chudy, pięćdziesięcioletni babsztyl o żelaznym charakterze, niewyparzonej gębie i przenikliwym, skrzekliwym głosie. Nie wiem, kiedy wypłynęła na szefa Ósmej Mili, bo na początku wojny miała ledwo 20 lat. Podobno pracowała w ochronie jednej z wielkich korporacji - OCP lub Orinco. Podobno nie przyjęli jej do policji, a potem do wojska. Mówią, że wytoczyła armii proces o dyskryminację, chodzą też plotki... Nieważne zresztą, to było dawno i w innym świecie. Po latach Higgs stworzyła niedużą, ale prężną organizację handlową i jako jej przywódczyni doczekała się ksywy Królowa Suka. Skąd takie określenie? W uznaniu całości zasług i metod postępowania, rzecz jasna. Marianne nie znosi kłamców, nieposłuszeństwa i chamstwa. Mówi się, że to wina tego, że nigdy jej nikt porządnie nie wydymał, a teraz ciut za późno, jak dla mnie. No, może Schultz jeszcze by się skusił, bo lubi styl retro. Cechuje ją cholerna ambicja, nieustępliwość i skuteczność działania. Sama dla siebie jest zresztą tak samo surowa jak dla podwładnych. W knajpach Detroit śmieją się z jej powiedzonek i maksym, które mają być receptą na dobre życie i sukces. Jest nawet taka popularna zabawa w Królową Sukę, która polega na przekręcaniu życiowych mądrości i zaleceń. Kiedy usłyszysz od jakiegoś Hurona „Kto rano wstaje ten zbiera butelki", albo „Zgrany zespół i ciężka praca to prosta droga do kaca", będziesz wiedział, od kogo pochodziło oryginalne powiedzonko.

Królowa Suka. Podobno ma jakiś osobisty zatarg z Tedem Schultzem. Niby ich gangi dobrze się dogadują, niby buzi-buzi, cacy-cacy, ale jednak istnieje jakaś głęboko ukryta uraza. Może on ją jednak kiedyś, wiesz co... a może chodzi o to, że jednak nie? Cholera wie, ja tam plotek nie słucham. Osobiście sądzę, że chodzi o zakusy Schultza - Ted chciałby wzmocnić kontrolę nad Ósmą Milą, co rzecz jasna Królowej Suce nie może się podobać.

Berthold Meissner

Rok temu dwie ciężarówki Ósmej Mili wyprawiły się do Miami, by zawieźć tam poskładane na nowo auta i przywieźć z powrotem amfetaminę. W czasie postoju konwój został zaatakowany przez pokracznych mutantów, zdolnych do posługiwania się bronią palną. Meissner załatwiał właśnie potrzebę w krzakach, kiedy trafił go pierwszy strzał. Ostrzeżeni hukiem żołnierze zajęli pozycje obronne i wytrwale odpierali ataki mutantów. Zwyciężyli dzięki niespodziewanemu atakowi na tyły pozycji mutków -



spanikowane potworki wycofały się. Z zarośli wyszedł Meissner - twarz miał paskudnie wykrzywioną. Dostał jeszcze dwie kulki. Zanim padł na pysk, zdążył podejść do jednego z mutanckich trupów, wskazał na ósemkę wyszytą na piersiach i wycharczał: „Trzeba było celować w bałwanka". Chirurg stwierdził potem, że serce Meissnera przesunięte jest o dobrych kilka centymetrów w prawą stronę.

Obecnie Meissner jest prawą ręką Marianne Higgs. To potężny i twardy facet. Higgs może sobie krzyczeć i tupać nogą, ale gdyby nie budząca postrach osoba Meissnera, dyscyplina w Ósmej Mili uległaby rozluźnieniu. Gość słynie ze swojej niezwykłej odporności na ból, z zimnej krwi i wielkiej zawziętości. Zajmuje się głównie kontaktami z innymi gangami, bo Królowa Suka nie ma cierpliwości do rozmów z „pstrokatymi papugami". Ten szpakowaty, krzepki mężczyzna zwraca na siebie uwagę dzięki tubalnemu, niskiemu głosowi. Z reguły można go spotkać na mieście, kiedy załatwia interesy z innymi. Jest również szansa, że dowodzi jednym z dużych transportów do Federacji albo Nowego Jorku. Meissner słynie z dowcipów wygłaszanych ze śmiertelną powagą. Nikt zresztą nie wie, czy farmazony, które wygaduje ten facet, w jego własnej opinii są dowcipami. To rozbudowane historyjki, które nie prowadzą do żadnej puenty i są luźno związane z tematem rozmowy. Jeśli dajmy na to będziesz z nim rozmawiał na temat zatrudnienia w charakterze elektryka, Meissner zjedzie na tematy techniczne i sprzeda ci historyjkę o psach na sznurku i napięciu krokowym, albo o zepsutych bojlerach. Popytaj miejscowych o szczegóły.

Dworzec autobusowy Greyhounda

Greyhound to legenda dawnej Ameryki. Kiedyś szedłeś do ich biura i za marne kilkadziesiąt dolarów kupowałeś bilet autobusowy na całe Stany. Mogłeś jeździć gdzie chciałeś i którędy chciałeś przez miesiąc z okładem albo i dłużej. Pomiędzy ulicami 12th Mile a Marin, na wschód od 94-ej, niedaleko wciąż czynnego Kościoła Prezbiteriańskiego Fort Street stoi stacja autobusowa Greyhounda. Tu są uzbrajane, opancerzane, tankowane i naprawiane wszystkie samochody należące do Ósmej Mili. Warsztaty otoczone są fragmentami wysokiego parkanu, siatką stalową i drutem kolczastym. Całe zaplecze techniczne po firmie transportowej zachowało się w stosunkowo dobrym stanie i jest z powodzeniem wykorzystywane przez Korporację. Czasami trafiają tutaj wozy przyjezdnych lub ekip ligowych.

Na uboczu wydzielono teren dla innego przedsięwzięcia. Na placu stoją busy i autobusy do wynajęcia. Busiki krążą po całym mieście po ustalonych trasach, zbierając ludzi i towar. Zatrzymują się na żądanie. Autobusy wyjeżdżają bardzo rzadko i tylko wtedy, gdy nazbiera się komplet chętnych (czasem trzeba czekać nawet miesiąc, aż zjawi się zdyszany łebek, rycząc: „je-

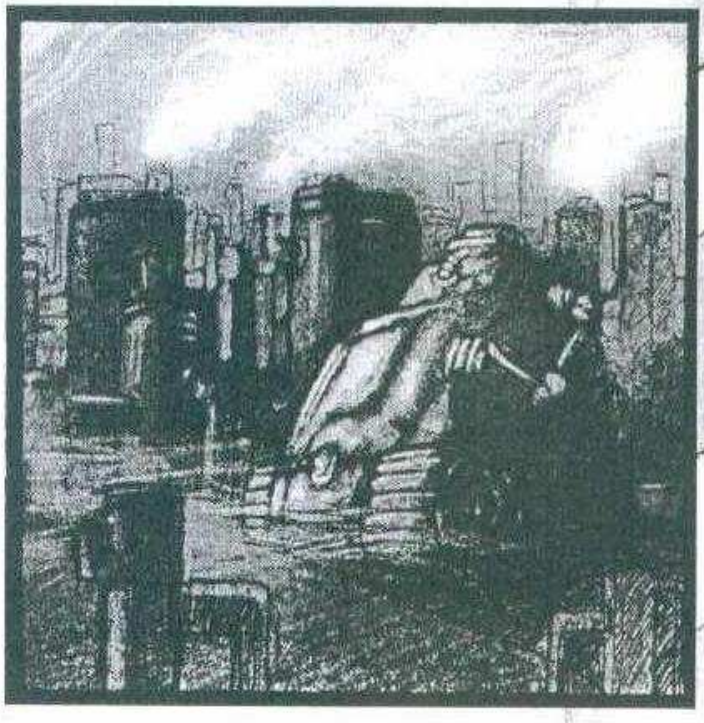
dziemy!"). Poruszają się po cywilizowanych trasach i najczęściej dołączają do dużych konwojów. Obecnie czynne są trzy linie: Wschodnia biegnie między jeziorami Erie i Ontario do Nowego Jorku (kurs średnio co miesiąc), Południowa do Federacji Apalachów (podobna częstotliwość jak do NY), oraz Zachodnia (raz na dwa miesiące, jak dobrze pójdzie) - aż do Teksasu! Opłatę przewozową wnosi się na „dworcu", tuż przed odjazdem, lub wcześniej, otrzymując specjalny bilet wielkości gazety. Trzeba go dobrze pilnować - każdy, kto straci swój bilet jest wykopywany za drzwi, nawet jeśli autobus jest już w połowie drogi.

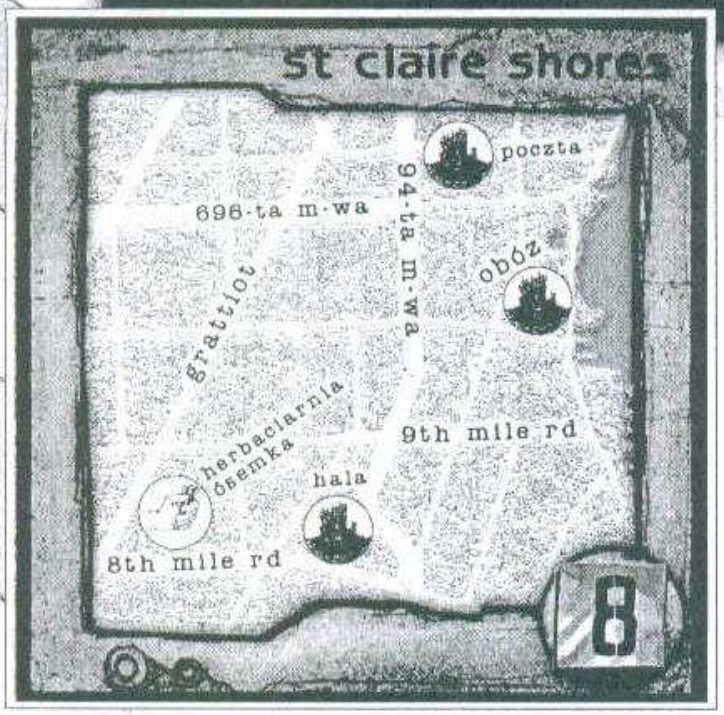
Nad bezpieczeństwem każdego transportu czuwa czterech ochroniarzy, kierowca również wie jak posługiwać się bronią. Bilet na linii Wschodniej kosztuje 50 gambli, na linii Południowej 80 gambli a na Zachodniej aż 150 gambli. Żarcie i woda do picia we własnym zakresie. Na dwóch pierwszych odcinkach podróżuje zazwyczaj od piętnastu do trzydziestu pasażerów (dziesiątka to minimum). W kierunku Teksasu rzadko kiedy uzbiera się dwudziestu. Z autobusów Ósmej Mili najczęściej korzystają ludzie nie związani blisko z gangami, którzy chcieliby odmienić swój los i poszukać szczęścia w innym miejscu. W drugą stronę jadą inni, ale ich cel jest taki sam.

Żółw Barnaba

Cztery albo trzy lata temu w mieście wybuchła panika. Z północnego zachodu do miasta zbliżała się potężna maszyna Molocha. Mieszkańcy miasta ze zgrozą obserwowali pochód ogromnego Żółwia. Huroni zaczęli urządzać podjazdy i ostrzeliwać maszynę, ktoś rzucił hasło budowy umocnień, niektórzy szykowali się do ucieczki z miasta, ale Schultz i Higgs nakazali swoim ludziom spokój. Maszyna zachowywała się dziwnie - zataczała się jak pijana i zostawiała za sobą ślady piany. Wyraźnie kierowała się na Eight Mile Road i po gorączkowych naradach w wieży Reagana zdecydowano nie atakować jej, dopóki nie da wyraźnego powodu do ataku. Dziesiątki, jeśli nie setki uzbrojonych ludzi obserwowały, jak Żółw wkracza do miasta. Samochody jechały przed nim i za nim. Palce niespokojnie głaskały spust karabinów, a obsługa broni przeciwpancernej czekała na najmniejszą chociażby zmianę w zachowaniu. Na Ósmej Mili, naprzeciw dawnego KFC Żółw zatrzymał się, sapnął jak monstrualny autobus na przystanku, wypuścił jeszcze więcej piany i zdechł. Coś mu tam jeszcze iskrzyło we łbie, ale to były ostatnie podrygi.

Przez kilka miesięcy Żółw traktowany był z największą podejrzliwością. Na ponownym spotkaniu w Wieży Reagana, z którego Meissner wyszedł trzaskając drzwiami, stwierdzono, że jest to własność wszystkich liczących się gangów i tak niebezpiecznego obiektu nie można pozostawić wyłącznie Ósmej Mili, pomimo iż Żółw spoczywa na te-





rytorium tego właśnie gangu. Ekipa speców osłaniana przez uzbrojonych gangerów dobrała się do maszyny i zaczęła ją badać. Wyszło na jaw, że cała elektronika maszyny spaliła się z niewiadomych powodów i nawet nie ma czego wymontować. Wewnątrz maszyny odkryto ogromne, ale puste już zbiorniki, wypełnione kiedyś złożonymi substancjami chemicznymi. Być może po połączeniu płyny dawały truciznę lub mutagen, ale na skutek uszkodzenia wyciekły po drodze. Ściągnięty na pobocze Żółw był niegroźny.

W trakcie badań nadano mu imię - Barnaba. Żółw Barnaba to postać z materiałów propagandowych obrony cywilnej - niezdarny i niedoświadczony kolega Moryca, któremu trzeba pokazać, jak przetrwać zagładę. Imię przylgnęło do popsutej maszyny. Dzisiaj każdy mieszkaniec Detroit poczytuje sobie za punkt honoru wdrapanie się na Barnabę i siknięcie z wysokości na Eight Mile Road. Metalową skorupę pokrywają wymalowane farbą wyznania miłosne, groźby pod adresem Gas Drinkers i nazwy zespołów rajdowych. Ósma Mila serdecznie nienawidzi Barnaby i wszystkich odwiedzających go gangersów, ale postawiona na straży obiektu ochrona nie radzi sobie z podpitymi i naćpanymi fanami Żółwia, którzy zakradają się na metalową górę niemal co noc.

Herbaciarnia Ósemka

To miejsce nie ma swojej własnej nazwy, więc wszyscy klienci mówią na nie „Herbaciarnia Ósemka". Mowa o knajpce, a dokładnie o herbaciarni, o tyle dziwnej, że nie uświadczysz w niej herbaty. Zapasy skończyły się już dawno temu i obecnie w Ósemce podaje się różne inne napitki. Przede wszystkim kawę zbożową, przygotowywaną z wielkim namaszczeniem i podawaną z prawdziwym cukrem. Oprócz tego bogaty wybór naparów ziołowych - z lipy, mięty, dziurawca i jasnoty.

Miejsce należy do dwóch chłopaków z Nebraski, którzy osiedlili się w Detroit dobre dziesięć lat temu. Bob i Hob, pracują na zapleczu - palą kawę, suszą zioła, czasami wychodzą, żeby kupić od któregoś z klientów zioła albo prawdziwą herbatę. Obaj są ofiarami choroby popromiennej, która na szczęście zatrzymała się. Mimo wszystko wolą nie psuć gościom apetytu swoim widokiem. Z klientami rozmawia Babka - stara kobieta, pomarszczona i bezzębna nadal wygląda ładniej niż jej pracodawcy. Ubiera się w jakieś szmaty i chyba nigdy nie myje włosów, ale zawsze ładnie pachnie ziołami. Babka zna się na wszystkich ziołach, podobno potrafi leczyć z ich pomocą, a co najważniejsze wie, które z nich nadają się do picia. W Ósemce najczęściej spotykają się ludzie interesu, nie gangersi, tylko prawdziwi biznesmeni, co to nie chcą sobie brudzić rąk. Czasami mówimy na nich Liga Sprawiedliwych, jak na tych facetów z komiksu.

Mimo wszystko Ósemka jest sympatycznym miejscem. Jeśli nie brzydzisz się kabotynami i lubisz rumianek, Bob i Hob zapraszają.

Stoisko Hala

W konkursie na najdziwniejszy biznes w Detroit głosowałbym na stoisko Hala. Dopóki nie skręciłem w przecznicę Ósemki w okolicach Skweru imienia kapitana Kirka, sądziłem, że nic mnie już w życiu nie zadziwi. Facet postawił tam małą budkę, koło której stoi wielki metalowy baniak ze sprężonym powietrzem. Na budce i na pojemniku jakiś pacykarz namalował góry. Za jedynego gambla u Hala możesz zażyć wdech powietrza sprzed wojny. Serio. Pewnie to bujda, bo kto przed wojną pakowałby powietrze do metalowej beczki, ale Hal ma swoich klientów. Ten mały jednooki Irlanczyk reklamuje towar, wydzierając się w niebogłosy, a jego piskiwy głosik wwierca się w uszy w promieniu kilkuset metrów. „Tym powietrzem oddychali prezydenci i gwiazdy showbiznesu! Jedno sztachnięcie za jedną fajkę - będziesz żył dłużej! Sztachnij się, będziesz miał o czym opowiadać kumplom! Ted Schultz odetchnął i przez kilka minut nie pieprzył od rzeczy!".

Co roku z początkiem wiosny Hal zamyka swoje stoisko na całe trzy miesiące, opuszcza miasto i wraca latem z nowym zbiornikiem powietrza sprzed wojny. Pytałem, skąd je bierze, ale nie chciał powiedzieć. Uśmiechał się tylko paskudnie. Pytasz czy sztachałem się? No jasne, tańsze niż Tornado i daje taką dziwną jasność umysłu. Założę się, że jedna czwarta miasta odwiedza Hala, ale nie chce się do wizyt przyznać. Gdyby Moloch chciał wytruć Detroit, powinien zatrudnić tego cholernego Irlandczyka, a nie wypuszczać mutków.

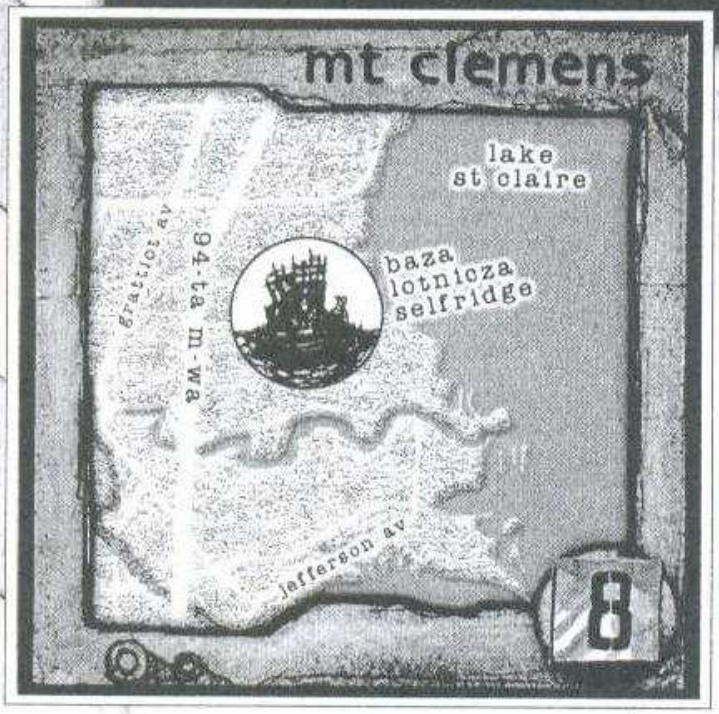
Skwer kapitana Kirka

Skwer imienia kapitana Kirka to jedno z najmniej bezpiecznych miejsc w mieście. Gromadzą się tam miejscowi menele, a Ósma Mila ma na głowie tyle spraw, że przegania ich tylko raz na jakiś czas. Nazwa miejsca wzięła się od popularnego powiedzonka, którym częstowani są na skwerze obcy - „Teleportuj się stąd, ziomal", cedzą przez zęby ćpuny i zbiry ze skweru.

Punkt odbioru poczty

Ósma Mila to również listonosze. Nie odwiedzają zadupi, ale jeśli chcesz posłać dziewczynie z Nowego Jorku pozdrowienia, nie ma sprawy. Przesyłkę lub list wysłać można do każdego miejsca, które odwiedzają karawany. Idziesz w pobliże Greyhouda i szukasz niewielkiego budynku, z którego odłazi niebieska farba. W środku siedzi Olivier Reed i dłubie w nosie, jeśli go przyłapiesz, zaczerwieni się jak burak. To niechluj, który często zapomina oddać przesyłkę karawanie. Upewnij się, że będzie pamiętał. Jeśli masz szczęście, zastępuje go taka mała brunetka, na którą wszyscy mówią Kiwi. Może jest z Nowej Zelandii, nie wiem. Kiwi zawsze się uśmiecha i przyjmuje listy nawet od ludzi, którzy nie mają czym zapłacić, ale nie rozpowiadaj tego.

Przesyłka pojedzie z najbliższą karawaną albo z następnym autobusem, więc w najgorszym przypadku adresat będzie czekał ze trzy miesiące. Jak już mówiłem Ósma Mila nie przyjmuje przesyłek do miejsc, których nie odwiedza, więc w grę wchodzą tylko Nowy Jork, Appalachy i Teksas, jak również każda dziura po drodze. Nadanie listu kosztuje 15 gambli. Nadanie paczki 30 plus dodatkowo 10 gambli za każdy kilogram, a pakunek nie może być cięższy niż



dziesięć kilo. W punkcie pocztowym mają taką wielką wagę, więc ich nie oszukasz. Nawiasem mówiąc z tej wagi często korzystają okoliczni handlarze bydłem. Nie zdziw się, jeśli staniesz w kolejce za dwoma cielakami i przestraszoną kozą.

Nie muszę chyba dodawać, że w tym samym miejscu odbierzesz pocztę zaadresowaną do ciebie. Wokół budynku koczuje zawsze kilku klientów czekających na paczkę. Na osobną wzmiankę zasługuje Szczygieł, zwariowany dziadek na wózku inwalidzkim. Zadomowił się tu na dobre i czeka na listy z Filadelfii, od żony. Ludzie mówią, że zginęła w czasie wojny. Inni twierdzą, że nie odzywa się dopiero od kilku miesięcy. Zapytaj Kiwi, laseczka ma dobre serce i podobno pisze do Szczygła listy w imieniu żony.

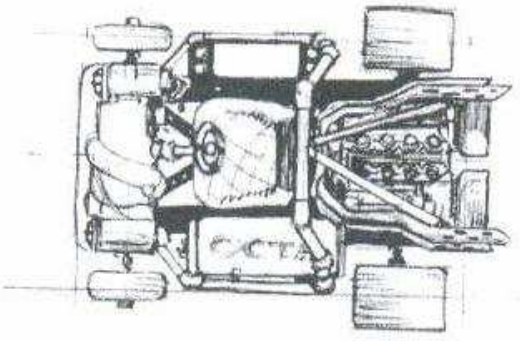
Baza lotnicza Gwardii Narodowej Selfridge

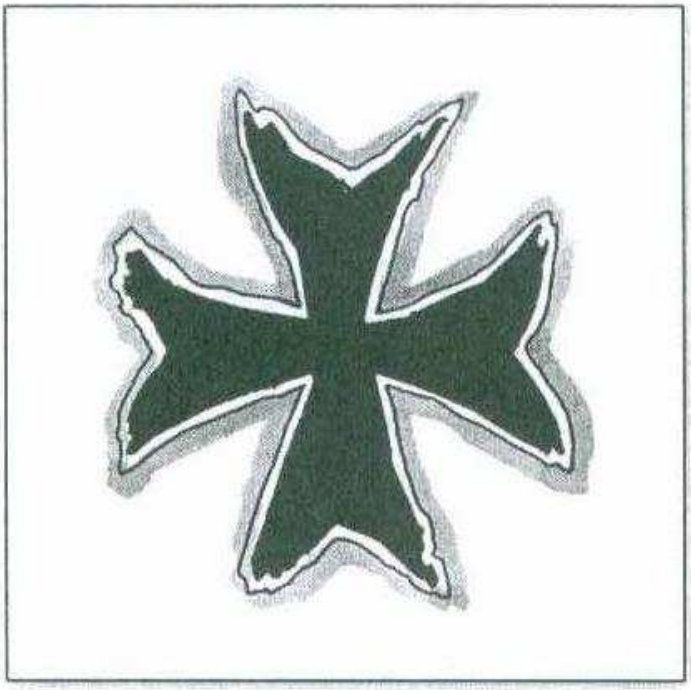
Gdy na Mount Clemens spadło tak z pół megatony, to z samej bazy poza spalonym betonem i poskręcanym żelastwem nie zostało wiele. Budynki już dawno temu zostały ogołocone z wszystkiego, co dało się zabrać, nie zostało uszkodzone lub promieniowało znośnie.

Wic polega na tym, że ta baza to nie tylko budynki. Przed wojną poszerzono znacznie jej podziemia, budując jakiś schron czy placówkę, bo cała baza miała tuż przed wojną przejść w ręce USAF. Nie wiem, co tam jest, bo trzeba się przekopać przez radioaktywne gruzy. Paru odważniaków już tam było i znaleźli zabetonowaną rampę do podziemnego wjazdu oraz zamknięte na głucho wrota. Nie przegryźli się przez nie, zresztą bali się łyknąć więcej radów. Coś tam jest. Tylko nikt nie wie co.

Kompania Ósmej Mili

Barwy: Czerwona cyfra „osiem" na beżowym tle
Przywódca: Marianne Higgs
Miejsce: Nabrzeże St. Claire, pas wzdłuż M94 od Grosse Pointe Park aż pod Mt. Clemens
Liczba członków: około 140
Uzbrojenie: 70% dysponuje standardowym, 30% dobrym
Wyposażenie: Motocykle i przerobione samochody terenowe, w tym hummery, ciężarówki; kilka żaglówek i motorówek; przedwojenny sprzęt i zapasy medyczne
Animozje i sojusze: w stanie półotwartej wojny z Camino Real i Parker Lots, nie cierpią się z Gas Drinkers, neutralni względem pozostałych stref Detroit
Wstęp: O ile nie jesteś z wrogiego gangu i przejdziesz musztrę, wchodzisz. Jest jeden warunek. Musisz zostać przyjęty przez inspektorów i szefową Higgs.
Sława: 3





PARKER LOTS

- Czy tańczyłeś kiedyś z diabłem w świetle księżyca?
- ...?
- Zawsze pytam o to moje ofiary.

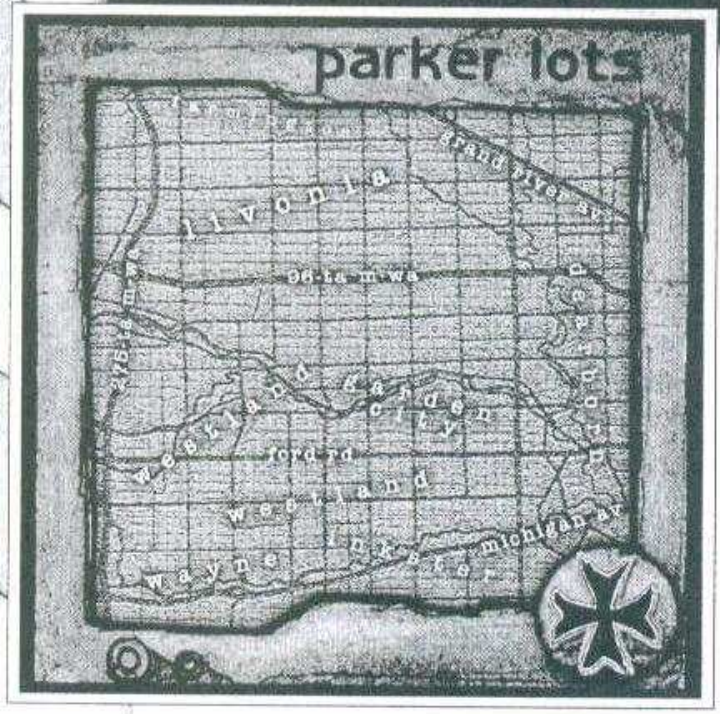
Parker Lots to ludzie, którzy przetrwali zawieruchę nad Michigan i upadek Kościoła Palmera Jonesa. Jednoczy ich wspólna przeszłość i jedna religia. Ich wierzenia drastycznie się zmieniły, ale jeśli chcesz znać moje zdanie, to nadal sekciarze. Guru gangu jest Jeremiah Parker, znany również jako Piąty Ewangelista lub Archanioł Jeremiah. Parker wypłynął stosunkowo niedawno. Jego rodzice należeli do Kościoła P. J., ale on sam nie przyznaje się do związków ze Starą Wiarą. W ogóle przyznaje się do niewielu rzeczy, na przykład do morderstw, które popełnił, ale o tym za chwilę. Facet zaczął kiedyś rozgłaszać, że znalazł nieznaną dotąd, Piątą Ewangelię, która zgodnie z Planem miała być objawiona ludziom po Apokalipsie. Pomysł chwycił, potem poszło już łatwo. Parker zaczął przyciągać do siebie coraz więcej ludzi.

Jeremiah ubiera się w specyficzny sposób, a pozostali go naśladują. Nosi skórzany płaszcz z dużą ilością pasków i klamerek, czarną sutannę z koloratką i wielki krzyż na łańcuchu. Do tego długie czarne włosy i wypielęgnowany zarost. Jego matka pochodziła z Panamy i odziedziczył po niej latynoską urodę. Członkowie sekty również noszą czarne stroje - skórzane płaszcze i spodnie, pasy z dużymi klamrami, czasami białe koszule i przykurzone od pyłu buty. Ulubioną ozdobą jest zawieszony na szyi krzyż, ale podobnie jak inni mieszkańcy Detroit lubią przepych i nie wzgardzą ładnie ozdobionym pistoletem albo srebrną biżuterią. Aha - większość zapuszcza długie włosy i farbuje je na czarno.

Piąta Ewangelia

Styl życia Parker Lots określony jest przez przykazania z Piątej Ewangelii. Z chrześcijaństwem nie ma to wiele wspólnego, ale żadna owieczka z trzódki jeszcze nie załapała, o co naprawdę chodzi w Biblii. Mniej więcej chodzi o to, że Apokalipsa miała już miejsce, ale ostatecznej bitwy dobra ze złem jeszcze nie było. Parker naucza, że na ziemi dojdzie jeszcze do wojny diabłów z aniołami. Te pierwsze przyjdą w formie maszyn i demonów, które opanowały ludzi. Anioły zaś wcielą się w Parker Lotsów. Zadaniem wiernych jest spełnienie woli Boga i przygotowanie się na przejęcie przez anioła. Każdy członek gangu ma dwa główne obowiązki - po pierwsze musi szkolić się w walce, po drugie powinien przygotować się duchowo na bycie aniołem. Pierwsze zalecenie jest dosyć jasne. Jeśli chodzi o drugie - trzeba odprawiać różne okultystyczne rytuały, jakieś misteria, przestrzegać diety i „nastrajać się psychicznie".

W Detroit Parker Lots uchodzą za smutasów. Ze względu na ubiór i poglądy religijne nazywa się ich Czarnymi Aniołami, albo Aniołami Śmierci. Rzadko się odzywają, a jeśli już coś powiedzą, to co drugie zdanie jest uduchowionym bełkotem. Używają terminologii z Piątej Ewangelii i zabij mnie, nie mam czasem pojęcia co mają na myśli mówiąc: „anioł jest dzisiaj we mnie silny". Zasadniczo jako gang nie wchodzą nikomu w drogę, Parker nie ma ambicji politycznych, ale każdy z osobna to zupełnie inna para kaloszy. Ponieważ muszą się doskonalić w walce, nie tylko ćwiczą we własnym gronie. Od czasu do czasu jakiś Parker Lot zabija faceta w mieście i jest haja. Rzecz w tym, że wielu z nich to płatni zabójcy, dostępni dla każdego, kto ma wystarczająco wiele gambli. Zabijają na zlecenie i równocześnie doskonalą się na konto tej walki aniołów z diabłami. Są naprawdę dobrzy w zabijaniu, chociaż robią to dziwnie. Czasami nie udaje się im wykonać zlecenia, ponieważ nie atakują z ukrycia. Każdy z nich ma swój ulubio-



ny sposób, a każda ofiara zabójcy z Parker Lotsów dostaje szansę, żeby się obronić. Taki Jeremiah Parker, na przykład, pokazuje się ofierze i cytuje fragment z Apokalipsy. Dopóki nie skończy - nie strzeli. Jeśli ofiara zaatakuje jako pierwsza, unieruchomi ją albo będzie się chował, robił uniki, ale nie zabije jej dopóki nie skończy. Zawsze celuje w serce. Jeżeli nie ma pewności, że trafi właśnie w to miejsce, zwleka, albo rezygnuje ze zlecenia.

Nie wiem co jest napisane w tej cholernej Piątej Ewangelii, ale wolę tradycyjne nauczanie kościoła. Sęk w tym, że Czarne Anioły mają własny pogląd na to, kto w przyszłości może być opanowany przez demona i eliminują takich ludzi. Naturalnie, dla kumpli zabitego bajka o aniołach i demonach nie jest przekonującym argumentem.

Tereny gangu

Niefajnie jest mieć sekciarzy-zabójców za sąsiadów. Tak uważa wiele gangów i ja też. Na swoje szczęście Parker Lots żyją na bardzo rozległym terytorium w zachodnim Detroit. Bardzo trudno jest ich tam znaleźć, bo bez przerwy zmieniają miejsce pobytu. Nawet duże grupy Camino Real, które przeczesywały miasto nie zdołały znaleźć ludzi Parkera, natrafiały co najwyżej na opuszczone siedziby z krzyżami na ścianach oraz kartki z tekstami w nieznanym języku. Wielkie gangi nie zawracają sobie zbytnio głowy Lotsami. Odziani w czerń zabójcy nie mordują nawet jednej dziesiątej tego, co na przykład Gas Drinkers. Poza tym zawsze dobrze mieć pod ręką dobrego assasina do wynajęcia. Gdyby kiedykolwiek strzeliło ci coś do głowy i zechciałbyś odnaleźć trzódkę Piątego Ewangelisty, proponuję zacząć od południowej części Livonii, w Garden City. Szukaj też w Westland i Inkster Valley, tuż koło Dearborn. Przy Warren Street jest dawny klub golfowy i powinieneś tam znaleźć kogoś, kto być może zechce cię z nimi skontaktować.

Swego czasu na terenach Parkera mieszkało sporo ludzi. Gang żył i utrzymywał się nie tylko z grabieży poza Detroit. Zwyczajnie terroryzował podległą mu ludność. Mieszkańcy zachod-

Zabójcy do wynajęcia

Parker Lots słyną jako płatni zabójcy i wcale nie są z tej sławy zadowoleni. Członkowie gangu pragną jedynie doskonalić umiejętności walki i eliminować ludzi, którzy mogliby w przyszłości zostać przejęci przez demony. Według Jeremiaha mieszkańcy miasta nie powinni sądzić, że zawsze kupią usługi Czarnych Aniołów za gamble. Parker wyznaczył długi ceglany mur na granicy strefy, aby każdy mógł tam podjechać i napisać nazwisko oraz adres człowieka, który ma zginąć. Nie ma pewności, że egzekucja zostanie wykonana. Po prostu Parker Lots od czasu do czasu wybierają jedno z kilkuset nazwisk i uderzają. Potem zjawia się ktoś po zapłatę, i lepiej nie wykręcać numerów. Najbardziej strachliwi mieszkańcy miasta jeżdżą pod mur co chwila i szukają swojego nazwiska, żeby je wymazać. Podobnie szefowie gangów i najbardziej wpływowe osoby wysyłają pod mur swoich ludzi, a ci zamazują nazwiska pracodawców i dopisują inne. Czasami pod murem dochodzi do szarpaniny, kiedy dwóch kolesi przyłapuje się na wzajemnym wymazywaniu napisów.

niego Detroit musieli płacić w zamian za wątpliwą ochronę. Kierując się swoimi pokręconymi przekonaniami religijnymi członkowie gangu zabijali ludzi ze swojej strefy. Mieszkańcy zaczęli opuszczać tereny Parkera. Odchodzili głównie do Sand Runnersów, ale również do innych gangów i oddawali się pod ich opiekę. Parker Lots nie byli wystarczająco silni, by się o nich upomnieć czy zdobyć i uzależnić od siebie nową enklawę.

Oprócz Ósmej Mili właśnie ta organizacja najczęściej podróżuje poza Detroit. Nie skumałem do końca ich nakazów religijnych, ale ludzie Parkera często opuszczają miasto wszyscy na raz albo pojedynczo. Co by o nich nie mówić, chronią Detroit od zachodniej strony i gangi motocyklistów wolą omijać z daleka grupy ubranych na czarno sekciarzy. Jeśli faktyczne zapowiadana przez nich walka dobra ze złem kiedyś się odbędzie, diabły będą walczyły z diabłami.

Parker Lots

Barwy: Gotycki czarny krzyż
Przywódca: Jeremiah Parker
Miejsce: Zachodnie Detroit (południe Livonii, Westland, Garden City, Inkster)
Liczba członków: 200
Uzbrojenie: Standardowe
Wyposażenie: Samochody i motocykle; oprócz tego standardowe
Animozje i sojusze: walczą ze Steel Panthers i Kompanią Ósmej Mili, nie tolerują Schultzów, sojusz z Camino Real, wzajemna nienawiść z Gas Drinkers.
Wstęp: jeżeli przystąpisz do stadka, będziesz zbawiony! Pastor Parker oceni, czy jesteś godny.
Sława: 1

Miejskie legendy

Mieszkańcy Detroit cenią sobie oryginalność i ciekawe opowieści. Zapewne z tego powodu od kilkunastu lat przekazują sobie z ust do ust historię dziwnych wydarzeń i ekscentrycznych ludzi. Niektóre historyjki są zmyślone, inne oparte na faktach, wszystkie jednak można usłyszeć na przykład przy ognisku Huronów, albo w jednym z barów.

Vernon Carrick i święty Florian

To była dopiero postać! Gość był miejscowym łowcą. Łaził po ruinach i szukał skarbów sprzed wojny. Nie szczęściło się mu, biedował strasznie. Vernon cały czas liczył na uśmiech losu. Miał nadzieję znaleźć magazyn broni, albo skład leków. Bez przerwy powtarzał „wielki skok", „skok na gamble" - ludzie nie chcieli z nim gadać, taki nudny się zrobił. Bez przerwy opowiadał o swojej przyszłej fortunie.

Pewnego dnia podłamał się. Wszyscy sądzili, że porzucił zbieractwo i zatrudni się u Schultza albo gdzie indziej, ale facet postanowił dać Panu Bogu szansę i poszedł do kościoła. Powiedział przed świętym obrazem, że rusza teraz na ostatnią wyprawę i lepiej, żeby coś znalazł, bo połowa tego trafi na kościół.

Vernon Carrick znalazł przedwojenną stację benzynową i podziemny zbiornik z paliwem. Prawie dostał wylewu, jak zajrzał do środka, taki to był skarb. No i miał zgryz - połowa należała się świętemu Florianowi. Ale Carrick nie byłby sobą, gdyby nie zrobił jakiegoś przekrętu. Facet był tak chytry, że w głowie się mu nie mieściło, żeby oddać za nic tyle paliwa, z drugiej strony wychował się w religijnej rodzinie i wiedział, że lepiej nie wkurzać świętego Floriana. Długo debatował co z tym fantem zrobić, oświadł i wyszły mu zmarszczki na czole. W końcu Vernon wykombinował, że załatwi sprawę bez pośredników. Podpalił połowę paliwa, żeby trafiło wprost do nieba.

No i wziął i wybuchł, razem z całą benzyną. Ledwo udało się ugasić pożar, który zagroził całej strefie. Od tamtego czasu święty Florian jest patronem strażaków.

Trzy Pióra i legowisko potwora

Przez jakiś czas słynęła jako najdzielniejsza z Huronów. Nie było takiego niebezpieczeństwa, którego Trzy Pióra by się ulękła. Podczas starć z Camino wmieszała się nawet w tłum wrogów i zadała poważną ranę samemu Cintonowi B. Poza tym jeździła jak szalona. Nie bała się żadnej przeszkody na drodze.

Pewnego dnia wśród Huronów poszła fama, że ktoś odkrył w strefie legowisko potwora. Ciemna jama w ziemi, zamaskowana dotąd pod stertą gruzu, została odsłonięta przez dwóch zwiadowców Sand Runnersów, którzy nigdy z niej nie wyszli. Trzeci, który pozostał na zewnątrz usłyszał tylko głośne mlaśnięcie i trzask łamanych kości. Zanim poszła fama po mieście, do jamy zakradło się dwóch złodziejaszków, którzy też nie wyszli ze środka. No i zaczęło się zamieszanie wokół tej jamy. Przy wejściu zgromadziło się mnóstwo ludzi. Świecili do środka latarkami, niektórzy wchodzili do wnętrza i szybko wycofywali się już po kilku krokach. W końcu jeden ze śmiałków, który zaszedł najdalej, wybiegł, krzycząc, że na ścianach wiszą szkielety, a na podłodze leżą kości. To była prawda. Komuś innemu mignęło oko potwora. Jeszcze ktoś dostrzegł kłapiące szczęki.

Na miejsce dotarła Trzy Pióra. Ludzie ustępowali jej z drogi. Kobieta podeszła do jamy, przewiązała się w pasie liną, dała zwój do potrzymania kumplom, chwyciła włócznię i odważnie weszła do środka. Minęło pół minuty, zgromadzeni usłyszeli „widzę tory!" i zaraz potem głośny szczęk. Na zewnątrz wyciągnęli urwaną i zakrwawioną na końcu linę.

Szum wokół jamy trwał dwa dni. W końcu Sand Runnersi wkurzyli się i zorganizowali ekspedycję karną. Dwudziestu chłopa w pancerzach, z karabinami maszynowymi. Już mieli wchodzić do środka wśród oklasków licznie zgromadzonej widowni, kiedy ze środka wyszła umorusana i zakrwawiona Trzy Pióra. „Dajcie linę", powiedziała. Potem wróciła do jamy i po godzinie wszyscy pożarci przez potwora wydostali się na zewnątrz. Byli w fatalnym stanie, ale żyli.

Okazało się, że jama to pozostałość po Tunelu Strachu w przedwojennym wesołym miasteczku. Tory dla wagoników zostały zniszczone i każdy kto tam wchodził, unikając „atakującego potwora" wpadał do głębokiej jamy, którą kiedyś w zawrotnym temple zjeżdżała kolejka. Kiedy lina Trzech Piór urwała się o ostrą krawędź blachy, kobieta spadła do jamy, w której siedzieli już inni nieszczęśnicy. Ich zniekształcone nawoływania ludzie z zewnątrz brali za odgłosy potwora. Trzy pióra kazała im wziąć się w garść i układając ludzką piramidę po ramionach „pożartych przez bestię" wygramoliła się na zewnątrz.

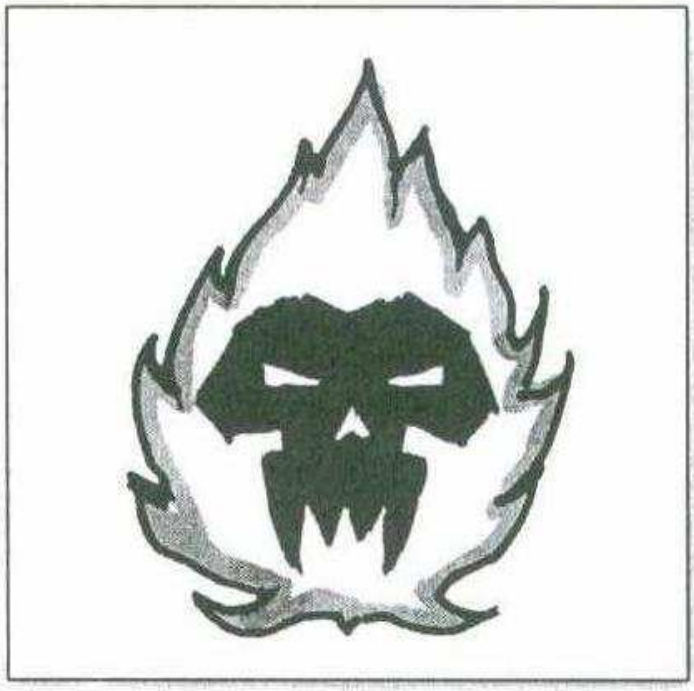
Do dzisiaj Huroni wierzą, że imię Trzy Pióra zapewni dziewczynkom lwie serce.

Ośnieżony samochód

W strefie Ligi rozpowszechniła się legenda o ośnieżonym samochodzie. Istnieje kilka wersji tej opowieści, ale wszystkie zgadzają się co do jednego - ośnieżony samochód morduje ludzi. Według najpopularniejszej wersji auto należało do jednego z Parker Lotsów, który postanowił wystąpić w wyścigu. Był to chyba pierwszy i jedyny raz, kiedy członek gangu morderców zdecydował się na start w Lidze. Najdziwniejsze było to, że prawdopodobnie wygrałby sezon, gdyby nie straszliwy wypadek. Przed finałowym i decydującym wyścigiem spadł nagle śnieg. Mnóstwo śniegu - trasa była biała, a po przejeździe pługów także oblodzona. Na kilkadziesiąt metrów przed finiszem człowiek Parkera, którego imię zostało zapomniane, rozbił się o offroad i zginął. Jego auto zostało odciągnięte do warsztatu i znikło w nocy.

Mówi się, że ktoś wynajął miejskich szamanów, żeby wywołali burzę śnieżną i rzucili na Parker Lotsa przekleństwo. Na skutek jego śmierci pierwsze miejsce zajęła ekipa Schultza, więc niewykluczone, że to właśnie Ted przyczynił się do wypadku. Ci, którzy nie wierzą w czary utrzymują, że Schultzowie uszkodzili w aucie hamulce. Teraz pozbawiony życia i zwycięstwa kierowca mści się na żywych. Zabija ludzi związanych z wyścigami (jedni mówią, że samych kibiców, drudzy, że zawodników). Podobno poluje również na Schultzów albo na ludzi związanych z tym gangiem. Samemu Tedowi Schultzowi jest jakoby pisana śmierć pod kołami ośnieżonego samochodu.

Od tamtego czasu pojawia się w okolicy Detroit, a nawet w samym mieście. Niektórzy mówią, że za jego kierownicą siedzi zamarznięty trup. Inni twierdzą, że auto jest puste i jeździ bez kierowcy. Trudno stwierdzić, ponieważ całe pokryte jest warstwą śniegu i lodu, tak że nic nie widać przez szybę. Samochód wyłania się nagle z zadymki, uderza w stojących na drodze ludzi i znika za parawanem spadających płatków. Chyba każdy w mieście słyszał kiedyś, że ktoś miał kumpla, który mówił, że jego znajomego przejechał ośnieżony samochód.



GAS DRINKERS

- Jedzenie biegnie, uh, uh! Gdzie cegła? Gdzie cegła?
- Zamknij się, przygłupie i bądź cicho. Śmierdziel tam czeka, na drugim końcu ulicy. Zastawiliśmy pułapkę.
- Śmierdziel ma moją cegłę? Uh, uh, moją cegłę ma?
- Tak, baranie.
- Śmieeeerdzieeee! Spalonym końcem trzeeeba bić!!!

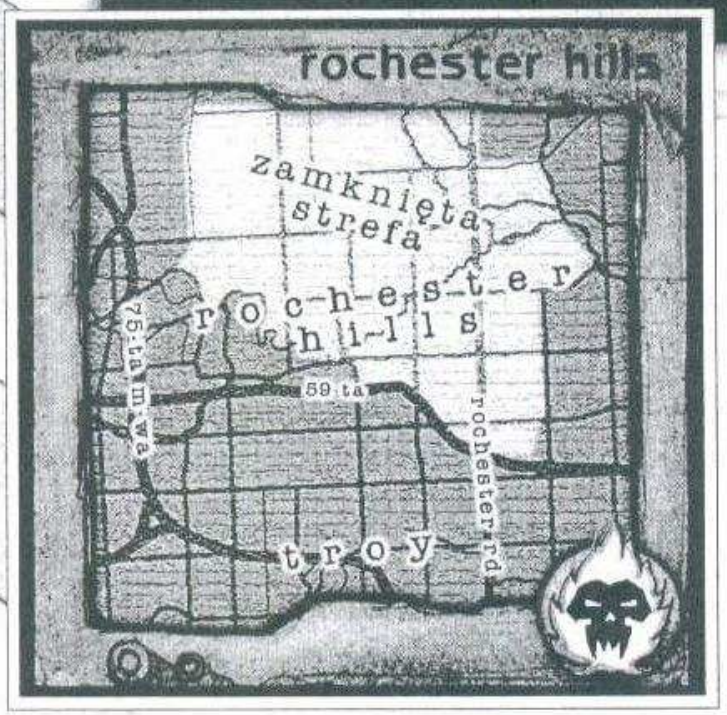
Gas Drinkers to wspólnota mutantów, pokrak i ludzi, którzy zatracili swoje człowieczeństwo. Łączy ich jedna cecha - są potworami. Wyglądają jak monstra i zachowują się jak monstra. Są powszechnie znienawidzeni i nikt nie chce z nimi rozmawiać, nie mówiąc już o zaakceptowaniu ich jako równorzędnego gangu. Ubierają się w co popadnie - noszą skórzane pasy, albo ciuchy zszyte z wielobarwnych szmat. Ozdabiają się łańcuchami, trybikami i innymi metalowymi duperelami. Kilku ubiera zdekompletowane maski gazowe, hokejowe ochraniacze lub gogle narciarskie. Istny pokaz mody Apokalipsa 2050. Gas Drinkers w większości nie używają broni palnej. Nikt nie chce z nimi handlować, a już na pewno nikt nie sprzedaje im amunicji. Są zresztą za głupi, żeby używać karabinów. Gas Drinkers walczą łańcuchami, kijami baseballowymi, łomami, toporami i szerokimi ostrzami na długich tyczkach.

Ten gang w ogóle nie używa samochodów. Nawet jeśli Gas Drinkersi ukradną jakieś auto, szybko się w nim rozbiją. Hollyfield z Sand Runnersów powiedział nawet kiedyś po takim wypadku, że gdyby wszyscy jego wrogowie byli tak głupi i agresywni jak Drinkerzy, udostępniłby dla nich parkingi z samochodami przy fabryce Chevroleta i Forda.

Zamknięta Strefa

W strefie Gas Drinkers, zanim jeszcze ludzie zaczęli używać tej nazwy, nigdy nie działo się dobrze. Miejsce należało do Ligi i było jednym z najcenniejszych skarbów - ze względu na stojącą tam rafinerię. Okolica była bardzo niezdrowa - rozregulowana rafineria dawała w kość całej okolicy, zanieczyszczając ją jakimiś szlamami i snującym się przy ziemi duszącym dymem. Pomimo niedogodności pracowali w niej ludzie - całe Detroit potrzebowało paliwa, a Liga najbardziej. W okolicy mieszkali sami menele, mutanci i przestępcy, których żaden gang nie chciał widzieć na swoim terytorium. Żeby ich wykurzyć trzeba by zagazować cały obszar czymś silniejszym niż przemysłowe wyziewy, a i tak niektórzy mieszkańcy wdychaliby to jak górskie powietrze. Około dwa lata temu, podczas jednej ze swoich akcji Moloch wystrzelił w okolicę Pontiac jakiegoś robota. Dokładnie nie wiadomo jak się rzeczy miały, ponieważ jedynymi świadkami byli Schultzowie i Sand Runnersi. Wiadomo, że robot szukał w ruinach jakiegoś przedwojennego laboratorium, znalazł je i zabrał co ze środka. Kiedy wracał ludzie dopadli go i zniszczyli. W niedługim czasie w okolicy wybuchła epidemia. Sand Runnersi twierdzą, że coś wypełzło z rozwalonego kadłuba i rozlazło się po okolicy, a potem wpłynęło do kanałów i dziur. Średnio im wierzę - goście bez przerwy jarają i wszystko dla nich pełza - ale fakt faktem, że zniszczenie maszyny zapoczątkowało zarazę. Na temat tamtych wydarzeń krąży jeszcze jedna pogłoska - mówi się, że robot nie został zniszczony celowo. Kiedy okazało się, że jest niegroźny, Schultz chciał go zabrać i wywieźć do siebie, ale maszyna eksplodowała po drodze - w momencie, gdy wyczuła w pobliżu duże zbiorowiska ludzi. Druga wersja ładnie koresponduje z zainteresowaniami Schultza. Facet wyraźnie szuka czegoś w Zamkniętej Strefie i jeśli nie chodzi mu o jakieś przedwojenne cuda, to możesz mnie nazywać Hegemonem.

Tak czy owak wybuchła epidemia. Zarażeni ludzie zamieniali się w bezmózgich szaleńców, w przypominające zombie potwory. Tracili instynkt samozachowawczy i atakowali każdego kto nie należał do grupy. Chorych cechowała histeryczna siła, odporność na ból i niezwykła wytrzymałość. Jeden dostał



od mojego kumpla siekierą w głowę i zanim padł zdążył wykończyć trzech przeciwników. Kumpel zginął i nie zdążył nawet wyciągnąć tej siekiery. Choroba rozprzestrzeniała się i objęła całą dzielnicę. Przede wszystkim zagrożona była Liga i Sand Runnersi. Nie chodzi nawet o to, że ludzie umierali - zarażeni zasilali szeregi szaleńców i zagrożenie rosło lawinowo.

Shultz przestraszył się i kazał odizolować zakażone tereny. Tam gdzie się dało otoczono je zasiekami i parkanem, zawalono drogi złomem i ustawiono na straży uzbrojonych ludzi. Akcją kierowali Sand Runnersi. Kordon nie był szczelny, ale znacznie ograniczył rozprzestrzenianie się epidemii i ataki na „cywilizowanych" ludzi. Do środka strefy Schultz wpuścił eksterminatorów. Sprowadził z rejonów Missisipi Łowców Mutantów, w tym samego Dicksona. Przyjmował do roboty każdego przybłędę - płacił mu bronią i amunicją, kazał wchodzić do strefy i zabijać. Łowcy Mutantów poradzili sobie z problemem. Teraz jest spokój, ale nie wolno wchodzić do Zamkniętej Stefy. Groźba powrotu epidemii nadal jest cieniem wiszącym nad Detroit.

Teoretycznie miejsce jest strzeżone, przynajmniej od strony cywilizowanych gangów, czyli od południa. Strażnicy od Schultza i Sand Runnersów nie tylko wypatrują Gas Drinkers, ale pilnują, żeby nikt nie przeszedł na drugą stronę. Do środka wpuszczani są tylko wybrańcy - ludzie Schultza, którzy wchodzą do Zamkniętej Strefy w konkretnym celu - spece i ich ochrona. Zdziwiłbyś się co ci ludzie potrafią. Mój kumpel Pepe eskortował jednego takiego. Facet ubrany był w marynarkę i szary prochowiec. Zgarniał do słoiczka nalot z budynków w różnych miejscach i bez przerwy porównywał topografię terenu z notatkami. Rozmawiał ze swoimi przydupasami i używał takich słów jak „spektometr masowy" i „próba Minkiewicza-Leviego". Pete twierdzi, że byli z Posterunku. Facet opowiadał mi o tym co widział wewnątrz - spalone budynki, miejsca pokryte oleistą substancją i inne, gdzie wszędzie zalega śluz. Niektóre budynki w świetle latarek wyglądały na zeszklone. Pluskanie wody, puste ulice, wszechobecna czerń.

Pete mówił, że w tym miejscu jest coś dziwnego. Detroit pełne jest opuszczonych dzielnic i bezludnych ruin, ale Zamknięta Dzielnica jest jakby z innej bajki. Tam nawet nie czuć wiatru i nie widać szczurów! Ekipa speców spędziła tam trzy dni. Napotkali leżące na ulicach zmumifikowane ciała oraz szkielety - mnóstwo idealnie białych kości co krok. Nie zauważyli pajęczyn, ptaków i bezdomnych kundli. W nocy było najgorzej - dwie latarki zepsuły się i gdzieś zginął bukłak z wodą. Trzeciego dnia spotkali na drugim końcu ulicy człowieka z mikroskopem. Facet zauważył ich, bez słowa odwrócił się i wolnym krokiem odszedł za róg. Nie potrafili go już odnaleźć.

Pete nie chce już tam wrócić. Ja również się nie wybieram.

Gas Drinkers

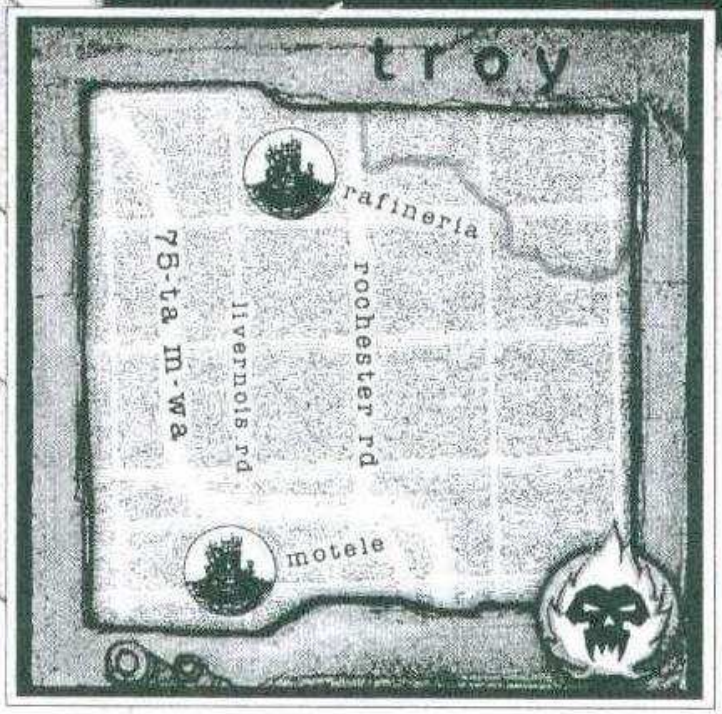
Wydarzenia w Zamkniętej Strefie dały początek istnieniu najmłodszego i najbardziej nielubianego z gangów. Gas Drinkers cieszą się opinią sukinsynów, dzikusów i potworów. Czasami w ten sam sposób nazywa się Huronów, ale różnica między Huronem a Gas Drinkersem jest taka jak między wilczurem a wilkiem. Pierwszy jest oswojony, do drugiego się strzela. Gas Drinkersi zajęli obszar wokół Zamkniętej Strefy i tereny wysunięte na północ. W czasie zarazy i potem każdy, kto miał trochę oleju w głowie wyprowadził się stamtąd i nie chciał wracać, więc tereny pozostawały puste. Ponadto Liga została zmuszona do zamknięcia na pewien czas swojej rafinerii - Schultz był stanowczy i za wszelką cenę chciał zatrzymać postęp choroby. Miała jednak wrócić na swoje włości, więc technicy zaminowali całą rafinerię, żeby nikt jej nie przejął. Żaden normalny gang nie chciałby siedzieć na bombie. Tyle, że Drinkersi nie są normalni. Bez żadnych ceregieli zawłaszczyli sobie strefę a wraz z nią rafinerię. Kiedy pozostałe gangi zorientowały się, że mają nowych sąsiadów, na dodatek mało sympatycznych, wydały Drinkersom wojnę. W czasie walk okazało się, z kim mają do czynienia. Wojna zakończyła się, żaden normalny gang nie chciał brać udziału w przedłużających się walkach w pobliżu Zamkniętej Strefy, tym bardziej, że przeciwnicy byli w większości mutantami. Sęk w tym, że Drinkersi nie zakończyli wojny.

Hegemon

Gas Drinkersami dowodzi mutant, który każe się nazywać Hegemonem. Jest ich królem i bogiem - wyznają go wszyscy. Jego poddani są ślepo posłuszni wodzowi, otaczają go czcią i składają mu ofiary. Na jedno słowo rzucają się w wir walki i giną. Podobno ceremonie religijne ku czci Hegemona polegają na krwawych zabawach - walkach psów, ludzi. Pogłoski mówią również o torturach. Każdy dzieciak w Detroit wie, że Gas Drinkersi mordują więźniów i wyrywają im serca. Ludzie gadają, że serca rzucane są do stóp Hegemona, siedzącego na swoim tronie w wielkiej hali. Tron jest wykonany z kości i żelaza, po obu jego stronach piętrzą się góry czaszek. Na ścianach hali wiszą pochodnie, czuć w niej zapach krwi. Pretorianie Hegemona smarują się krwią zamordowanych, a ich pan zaśmiewa się do rozpuku przyglądając się śmierci i cierpieniu zadawanemu w jego imieniu. Sam Hegemon jest wielki jak góra. Jego muskuły mają grubość uda dorosłego człowieka. Ubiera się w skóry, a jego twarz zasłania maska hokeisty. Nie wiadomo skąd przywędrował do Detroit.

Gas

Zastanawiasz się pewnie, od czego pochodzi nazwa gangu. Benzynożłopy piją taki specjalny napój, którego recepturę zna Hegemon. Podobno jednym ze składników jest ropa naftowa, leją tam również krew ludzką, halucynogeny i mutagen. Jeżeli chcesz do nich należeć, musisz to regularnie pić. Po pierwszym razie albo umierasz, albo twój organizm zmienia się. Gas Drinkersi są w stanie trawić substancje ropopochodne - nie twierdzę, że żywią się plastikiem, ale wypicie benzyny nie zabije ich. Mają zmieniony metabolizm. Ten płyn, który piją, nazywają gas. Lasuje im mózgi. Stają się głupi i bardziej agresywni. Z drugiej strony regularne picie sprawia, że ich rany leczą się szybciej. Jeśli złapią w swojej strefie jakiegoś człowieka, facet ma wybór: Może wypić



gas i dołączyć do gangu, albo zginąć jako ofiara dla Hegemona.

Kanały pod strefą

Drinkersi nie wytwarzają niczego i nikt nie chce z nimi handlować. Organizują zatem rajdy na miasto i na tereny poza Detroit. Czasami napadają na karawany i konwoje daleko za granicami. Gang opanował miejskie kanały. Nikt lepiej od nich nie zna podziemnych tuneli i zapomnianych przejść. Ludzie strzelają do nich, gdy tylko ich zobaczą, więc Gas Drinkersi wolą się ukrywać. Nieduże grupki przemieszczają się pod ziemią i wychodzą w miejscach, gdzie nikt nie spodziewa się zagrożenia. Rabują co im wpadnie w łapy, zabijają każdego kto stanie im na drodze i kanałami wracają na swoje terytorium. Po powierzchni wędrują w dużych grupach. Kilkudziesięciu Gas Drinkersów może wpaść na teren Ligi albo Sand Runners i narobić sporo zamieszania. Jeśli zastanawiałeś się, dlaczego w północnych granicach stref tych gangów zbudowano tyle murów ze złomu i umocnień, teraz już wiesz - to zapory chroniące przed Benzynożłopami.

W ogóle, z tymi kanałami to dosyć przerażająca sprawa. Po wojnie nikt się nimi nie interesował i cholera wie, co się tam rozwinęło. Mówią, że epidemia rozwijała się głównie przez system kanałów. Świństwo od Molocha, cokolwiek to jest, swobodnie porusza się pod ziemią i może wydostać się na górę w dowolnym miejscu. Gas Drinkersom zdaje się to nie przeszkadzać. Złego diabli nie wezmą, jak mówi przysłowie. Drinkersi wchodzą do Zamkniętej Strefy bez żadnego strachu i żadnych konsekwencji.

Tereny Gas Drinkers

Nigdy nie odwiedzałem ich terenów, zresztą ty też lepiej tego nie rób, jeżeli masz dobrze w głowie. Granice swoich ziem oznaczają totemami z ludzkich czaszek barykady polewają krwią. Gdzieniegdzie znajdziesz świeższe ofiary, w sadystyczny sposób ponabijane na różne detale konstrukcyjne dawnych budynków. Ich tereny to północne Troy, Rochester Hills i Pontiac. Nie znajdziesz tam nic poza ruinami - Drinkersom nie zależy na odbudowaniu strefy i produkowaniu dóbr. Ich główna baza - Świątynia Hegemona - to rafineria otoczona murem z metalowych płyt, rur i słupów. To piekielne miejsce, oświetlane całą dobę ogniami. Sukinkoty zajęły zbiorniki dawnej rafinerii Chevrona i gdyby Drinkersów było mniej, to gangi z innych części miasta rzuciłyby się im do gardeł. To dosyć zabawna sytuacja - Drinkersi potrzebują wszystkiego i mają do dyspozycji coś, czego potrzebują wszyscy inni, czyli możliwość produkowania paliwa. Ale gangi nie chcą z nimi rozmawiać. Śmieją się z nadętego Hegemona i boją się wychodzących z kanałów barbarzyńców. Swojego czasu Schultz pożarł się z Raidersami i postanowił zaryzykować. Ugadał się z Hegemonem - nie wiem jak - i wysłał mu cysterny paliwa do przerobienia na benzynę. Kilka dni później w Detroit usłyszano jakieś wybuchy. He-

gemon wysłał do Schultza jakiegoś w miarę ludzkiego gangersa - ten wytłumaczył, że doszło do wypadku i poprosił o następną porcję ropy. Ted wkurzył się i zerwał wszelkie kontakty z Drinkersami. Tu i ówdzie, szczególnie w Lidze, pada od czasu do czasu hasło wydania temu gangowi wojny. Liga chciałaby odbić swoją rafinerię, ale budynek nadal jest zaminowany. Nie ma wątpliwości, że przyciśnięty do muru Hegemon wysadziłby w powietrze cały zakład, swoich ludzi i siebie.

Znam osobiście ludzi, którzy utrzymują kontakty z podwładnymi Hegemona i wymieniają się z nimi, ale to wyjątki. Detroitczycy krzywo patrzą na każdego, kto chce się dogadać z bandą potworów. Sand Runnersi, jeśli złapią kogoś takiego, odsyłają go do Hegemona jako nowego rekruta. Co ciekawe, wszyscy drobni handlarze zadający się z Gas Drinkersami utrzymują, że pogłoski na temat dzikusów są mocno przesadzone. To gang jak każdy inny, tyle, że narosło wokół niego wiele złych legend.

Do serca strefy - tam gdzie stoi Świątynia Hegemona - prowadzą trzy bramy, strzeżone przez strażników. W północnej części znajduje się pięć ogromnych zbiorników z resztkami paliwa na dnie - najpilniej strzeżony skarb gangu. Każdy ma wysokość czterech pięter i średnicę 30 metrów. Po ich dachach szwendają się uzbrojone w karabiny czujki. Niedaleko od Świątyni wyrasta istny las rur i kolumn rafinacyjnych, z których większość jest niesprawna i grozi zawaleniem. Na południu znajdują się trzy hale służące za magazyny i dwa zdewastowane, czteropiętrowe biurowce, w których mieszka część Gas Drinkersów. Pozostali, ci bardziej potworni, wybrali kanały. W hali przyległej do wschodniego biurowca znajduje się „Dom Tortur Hegemona", gdzie odbywa się większość przerażających „imprez". Jeszcze bardziej na południe od Troy, przy zakręcie drogi M75, stoją opuszczone i zapuszczone motele, o które Drinkersi toczą walki z Camino Real.

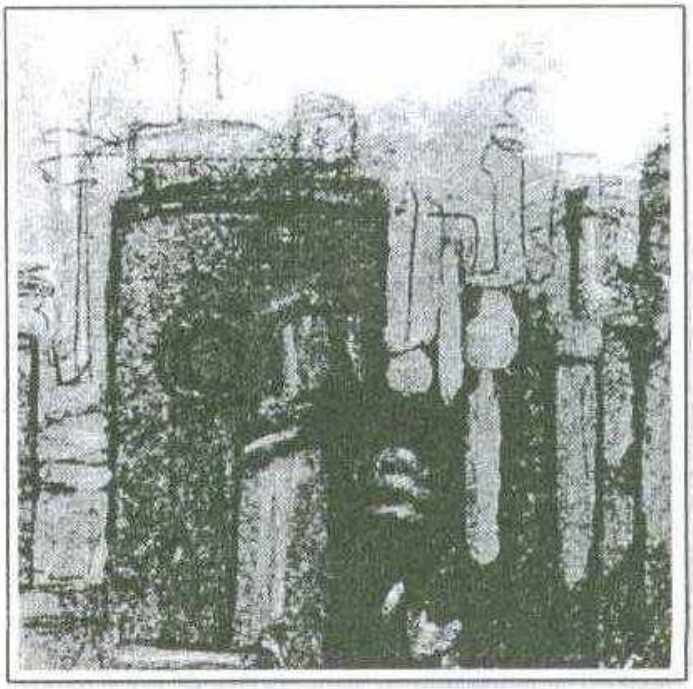
Strefa Gas Drinkers w przytłaczającej większości składa się ze spalonych i do szczętu zrujnowanych budynków. Z dobrego punktu widokowego zobaczysz morze czerni, z którego niczym rafy wystają posępne kikuty konstrukcji i stalowe kratownice, niczym szkielety przedpotopowych zwierząt.

Gas Drinkers

Barwy: Płonąca, wyszczerzona czaszka
Przywódca: Hegemon
Miejsce: północne Troy, Rochester Hills, południowe Pontiac
Liczba członków: Około 3 tysiące mieszkańców strefy
Uzbrojenie: Słabe
Wyposażenie: Kiepskie
Animozje i sojusze: Nikt ich nie lubi i wzajemnie. Tylko obcy, którzy nie wiedzą z kim mają do czynienia lub najgorsze wyrzutki mogą się z nimi skumać.
Wstęp: Wcielają siłą zmuszając do wypicia gasu.
Sława: 1

– Siostro, proszę popatrzeć. Co za cudowny przypadek otwartego złamania. Pierwszy raz w swojej karierze lekarskiej spotykam się z czymś takim. Przed wojną zrobiłbym na tym doktorat. Albo przynajmniej dostał uprawnienia... A tak mogę sobie tylko pogibać kością... hi, hi... A ty się zamknij, bo wytnę ci drugą nerkę! Milcz, powiedziałem! Co za ludzie, wszystko się wali, siostro. Sic transit gloria mundis, jak mawiał Perykles do Ateńczyków. Nawet o porządnego pacjenta dzisiaj trudno. No dobra, łachudro. Teraz podpiszesz zgodę na operację, albo siostra założy ci cewnik. Proszę, jaki potulny pacjent. A tutaj dokument, w którym zgadzasz się na ryzyko niepowodzenia operacji. Składałem przysięgę Hipochondryka i nie mogę nikogo zabić... specjalnie...

Siostro, proszę przygotować kaczkę i włączyć magnetofon. Rozpoczynamy pierwszą w dziejach operację przeszczepu kaczego dzioba. Ciekawe czy trafię na okładkę Lanceta?



RUINY

- Wiesz jaki ubiór jest w tym roku w modzie w ruinach? Kombinezon ochronny. Podobnie jak w zeszłym roku, i w poprzednim. Nie wyjdzie z mody jeszcze przynajmniej przez kilkadziesiąt lat. Czasami bierzemy do nocnych poszukiwań kogoś bez kombinezonu - nie musimy wtedy dźwigać latarek. Zdziwiłbyś się, jak wiele cennych substancji znalezionych w ruinach okazuje się być groźnymi dla życia. Dlatego zawsze mamy przy sobie podstawowy zestaw do analizy chemicznej. Jeżeli papierek robi się czerwony, możemy zdjąć kombinezony. Jeśli jest zielony, sprzedajemy świństwo za krocie. Odwrotnie niż światła uliczne. Łatwo zapamiętać.

Nie obchodzi nas, co zrobi z toksycznym świństwem pan X, nasz kupiec. To już jego sprawa i ewentualnie jego wrogów. Nie chcemy być wrogami pana X. Zbyt dobrze wiemy, co sprzedajemy.

Morze ruin

Detroit to nie tylko enklawy gangów, tory wyścigowe i kolorowe knajpy. W zasadzie cały ten głośny, niby zorganizowany świat nie zajmuje więcej niż ułamka całej powierzchni miasta. Cała reszta to ruiny i pustka. Wiatr świszczący w załomach murów, chrzęst szkła i gruzu pod nogami oraz pustka - przejmujący dowód na to, iż świat umarł, cokolwiek o tym mówią szaleńcy w centrum miasta.

Miasto wygląda wszędzie tak samo i można podejrzewać, że wojna upodobniła Detroit do każdego innego wielkiego ośrodka w Stanach. Czy jesteś po wschodniej stronie rzeki, czy na południu miasta, czy łazisz po dawnej dzielnicy bankowej, czy też po studenckiej bursie - gdziekolwiek ruszysz, wszędzie czekają tylko betonowe płyty, druty zbrojeniowe, żelastwo i wraki. W załomach wciąż leżą ciała ludzi, skręcone, wyschnięte na wiór, zżarte przez czas i robaki. Nic przyjemnego. Przedzieranie się przez te tereny można porównać do dawnych sportów ekstremalnych. To niebezpieczne i trudne zadanie.

Budynki

Ocalałe po wojnie budowle wyglądają żałośnie. Te stojące blisko uczęszczanych dróg albo przesiek w złomowisku dawno już ograbiono. Znajdziesz tylko puste regały, lady, rozbite szkło. Na swojego odkrywcę wciąż czekają ruiny sklepów. Zasypane gruzami, przykryte betonowymi płytami i złomem. Ich przeszukiwanie jest bardzo ryzykowne. Często kończy się śmiercią, bo wystarczy czasami, że wyjmiesz jedną zagradzającą ci drogę belkę i wszystko wali się na łeb. Tak umierają Szczury Detroit. Tak giną czasami inni - bywa, że przy silnym wietrze osłabiona żelbetonowa konstrukcja wali się grzebiąc wszystkich na ulicy.

Ludzie słabi i nieudolni, muszą żyć w budynkach pomiędzy enklawami, utrzymując się z tego, co sami znajdą. Ich życie często kończy się tragicznie, pod zwałami budynków. Ale to nie jedyne niebezpieczeństwo. Czasami budynki mają już lokatorów. W optymistycznej wersji innego człowieka lub małą grupkę. W pesymistycznej - mutantów albo potwory.

Wspólnoty

Pośród ruin i gruzowisk Detroit egzystuje wiele niewielkich wspólnot. Jedną z nich jest grupa Jasona Nicholsa., składająca się z dwunastu osób. Nie przebywają w jednym miejscu dłużej niż kilka tygodni i raczej trudno natknąć się na nich przypadkiem, bo stronią od obcych. Nichols i jego ludzie łażą

Zima w ruinach

Detroit może poszczycić się prądem. Dostęp do energii elektrycznej to jeden z powodów, dla których ludzie oddają się pod opiekę gangu w enklawach. Tymczasem w ruinach nie ma dostępu do elektryczności, a zimy w Michigan są bardzo mroźne.

Zimą poczerniałe budowle, gruzowiska i sterczące z ziemi stalowe szkielety pokrywa śnieg. Ruiny stają się wówczas zdradliwe i niebezpieczne nawet dla Szczurów. Nigdy nie wiadomo, jak gruba jest warstwa śnieżnego puchu i czy nie kryje się pod nią dół, pułapka, albo ostry szpikulec. Leje po wybuchach, po jesiennych ulewach wypełniają się wodą, a gdy przychodzą mrozy - zamarzają. Pod cienką warstwą śniegu kryje się lód - słyszałem o wielu, którzy złamali nogę wśród ruin i nigdy się z nich nie wydostali. Kiedy nadchodzi wiosna, nigdy nie wiadomo, czy lód wytrzyma, czy załamie się pod nogą.

Na śniegu wyraźnie odcinają się ślady. Dobra wiadomość dla tropicieli i zła dla tropionych. Do tego uporczywe zimno, przenikliwe wiatry... Na zimę zamykaj się w swojej dziurze albo zmykaj do jednej z enklaw.

pomiędzy zgliszczami miasta szukając miejsc, w których mogliby przeżyć przez jakiś czas. Penetrują magazyny z dawnych sklepów, grzebią wśród złomu, zastawiają pułapki na gryzonie. Na zimę wracają do swojej Twierdzy.

Tworzenie azylu, domu chroniącego przed dzikimi zwierzętami i mutantami jest ich obsesją. W czasie włóczęgi wyszukują przedmioty, które mogłyby posłużyć do ich umocnienia i bezustannie znoszą je do Twierdzy - stojącego na wzgórzu domu, który jako jedyny tam nie zawalił się po wybuchu bomby. Spędzają w nim całą zimę, żywiąc się zapasami zebranymi w ciągu roku i budując.

Za ochronę grupy odpowiedzialni są Tom Fowler i Mike Chen, ale ochrona to mocne słowo. To są Szczury, więc mogą zagrozić ci pałką albo wszami. Niedożywienie również robi swoje. Jednak w starciach z innymi nędzarzami są wystarczająco dobrzy, a i ty nie lekceważ ich, bo potrafią bić się zaciekle.

Nichols nie odwiedza żadnej z enklaw. Boi się ludzi i ataku Molocha. Jest przekonany, że w najbliższych miesiącach Moloch uderzy na miasto, a celem Bestii będą najludniejsze tereny. Głównie z tego powodu wybrał życie w ukryciu. Wraz ze swoją grupą co kilka miesięcy zmieniają miejsce pobytu. Jeśli kiedyś będziesz chciał ich znaleźć, najlepiej pytaj innych szczurów, ale nie licz na sukces.

Inne wspólnoty ludzi z ruin przypominają grupę Nocholsa. Mają swoje cele i są im oddani mniej lub bardziej. Najczęściej chcą po prostu przeżyć kolejny dzień i wierz mi, wymaga to wysiłku. Wszyscy ci ludzie dogadują się jakoś z sąsiadami i chociaż walki o terytoria są bardzo brutalne, Szczury ogólnie są tolerancyjne. Nie przeszkadza im na przykład, że za sąsiadów mają mutantów.

Kolonie mutantów

Nie wszystkie mutki są agresywne, ale zdecydowana większość unika ludzi za wszelką cenę. Nawet Szczury nie są przez nich mile widziane, jeśli podejdą za blisko. Wspólnoty mutków są niewielkie i rozsiane po całym terenie Detroit. Łączą się ze sobą jedynie w sytuacji wielkiego zagrożenia. Mutki nie są głupie i wiedzą, że w dużym zgrupowaniu zaniepokoiliby ludzi i sprowadzili najazd Łowców. Tymczasem nikt dokładnie nie wie, ilu mutantów żyje w ruinach, tak samo jak nie wiadomo jakimi możliwościami dysponują i z czego żyją.

Sand Runnersi twierdzą, że spośród widywanych w mieście gatunków najwięcej spotyka się Homarów, ale widywano też Nocne Ghule. Pozostałe rodzaje nie doczekały się jeszcze nazw, może dlatego, że nie ujawniły jeszcze wszystkich swoich możliwości.

Mieszkańcy Detroit zasadniczo nie przejmują się mieszkańcami ruin, w tym i mutantami. Przynajmniej dopóki nie poczują się zagrożeni. Od czasu do czasu ktoś przypomni sobie o horrorze Zamkniętej Strefy i do ruin rusza pospolite ruszenie, ale to szukanie wiatru w polu. Udaje się odstrzelić kilka słabszych osobników, pozostałych nie da się nawet dostrzec. Sand Runners bez potrzeby nie atakują mutantów i doradzają to samo każdemu wędrującemu przez ruiny. Mutki przywykły do przemykających się po gruzach żołnierzy i chociaż nigdy nie będzie mowy o współpracy, Runnersi mogą liczyć przynajmniej na obojętność.

Myszoskoczki

W wielu miejscach opuszczonego miasta można natknąć się na gniazda dzikich zwierząt. Na północy miasta najbardziej rozpleniły się jakieś dziwne

zwierzaki, przypominające trochę myszoskoczki, lecz czujniejsze i szybsze. Ich mięso jest jadalne i można zrobić z nich zupę albo gulasz. Zwierzęta są zbyt szybkie, by je złapać, a amunicji szkoda. Biedacy często zastawiają na nie pułapki. Istoty są bardzo sprytne i cały czas się uczą. Potrafią omijać zasadzki, które już kiedyś poznały. Zupełnie jak szczury.

Kotłownia

Kotłownia znajduje się na południu Detroit. Są to trzy pomieszczenia i diabli wiedzą, co tu było przed wojną. Ważne, że stoi tu stary żelazny piec na węgiel. Można w nim palić drewnem, więc okoliczne Szczury przyłażą tu w zimne dni i wieczory z naręczami połamanych mebli i różnych desek i w spokoju przeczekują najgorsze mrozy. Można się tu ogrzać, albo zagrzać jedzenie. Jak przyniesiesz coś do żarcia, będzie ci się przyglądało dwadzieścia głodnych mord. Kłopoty z prywatnością to wizytówka kotłowni. Jest tu ciasno, śmierdzi i obdartusy patrzą sobie na ręce. Nie mniej nikt nie wybrzydza i wszyscy ściągają tu z dużymi porcjami drewna. W kotłowni spotykają się bardzo dziwni ludzie. Naprawdę bardzo dziwni. Zdziwiłbyś się, jak wielu z nich to uznani za zaginionych członkowie gangu, albo starcy z ogromną wiedzą. Poszczególne wspólnoty Szczurów kontaktują się ze sobą właśnie w Kotłowni. Informacje o najnowszych wydarzeniach z ruin przechodzą z ust do ust. Za wielu z nich Schultz zapłaciłby całkiem sporo, jednak bywalcy Kotłowni nie wiedzą nawet, że taki ktoś istnieje. Ich cały świat to ruiny.

Kościół Molocha

W Detroit jest kilka kościołów, które skupiły wokół siebie szaleńców i głodujących nieudaczników. Duchowni przekonali zwerbowanych do nowej religii. Wyznają Molocha, istotę, która przybyła do naszego świata, by oczyścić go ze zła. Do swoich ruin zwożą wszelką znalezioną elektronikę, więc jak chcesz znaleźć w Detroit komputer, wstąp do ich sekty, będzie najłatwiej.

Głównym kapłanem jest McDavid, pisarz science fiction sprzed wojny, któremu kompletnie odbiło. Facet byłby niegroźny, podobnie jak jego ludzie, bo zbieranie tranzystorów jeszcze nikomu nie zaszkodziło. Ale kilku Łowców i Skoperów z miasta poszło po rozum do głowy - przecież gdyby Moloch zechciał zakamuflować gdzieś swoje maszyny, to trudno o lepsze schronienie niż Kościół Molocha! Kilku przewidujących ludzi dogadało się i mają zamiar rozpętać w mieście akcję propagandową. Jej celem jest nagonka na McDavida i jego bandę. Do kapłana dotarły już ostrzeżenia i niewykluczone, że wkrótce grupa

Cmentarze

W kilku miejscach Detroit można się natknąć na prawdziwe, przedwojenne cmentarze. W porównaniu do tysięcy szkieletów rozrzuconych po mieście, cmentarz jest miejscem niezwykłym. Wręcz fascynującym. Spotykają się tu różne świry i w grupach i słuchają kogoś, kto potrafi czytać. Lektor odczytuje im napisy na nagrobkach. Czasem ktoś rozkopuje groby. Kości wykopują głodne zwierzęta, degeneraci, niektóre mutki i szaleńcy. Cmentarne świry starają się temu zapobiegać i srogo każą każdego, kto niszczy cmentarze.

Największym z ocalałych cmentarzy jest ten przy kościele St. Andrew. Potężne drzewa, które rosły tu przed wojną zostały zniszczone, połamane i ciśnięte w mury świątyni. Pamiętnego września kościół został rozbity niemal do szczętu. W jego katakumbach żyją istoty przypominające ludzi, ale na pewno nie można już nazwać ich ludźmi. Wychodzą z podziemi tylko po zmroku i gromadzą się na cmentarzu. Coś szepczą, wydają dziwne dźwięki. Nawet świrusy ich unikają.

zmieni miejsce pobytu. Osoby wynajęte do jej odnalezienia będą miały kłopot z namierzeniem garstki szaleńców w bezmiarze zniszczonego miasta. A jeśli przyjdzie im przeciwstawić się zbrojnie Kościołowi Molocha, całkiem prawdopodobne, że przeciw sobie będą mieli również maszyny. Oby tylko techmorwy.

Moloch

Moloch od lat inwigiluje Detroit, i w wielu miejscach można natknąć się na jego maszyny. Nagrywają wszystko i badają okolicę. W większości przypadków są niegroźne. Ukrywają się w załomach murów i nie rzucają się w oczy. Tak przynajmniej mówi plotka. Znam kilka osób, które widziały maszyny Molocha, a nawet jedną czy dwie, które pokazywały mi rozwalone mechanizmy. Zabij mnie, nie wiem czy to była rozbebeszona kosiarka do trawy, czy autentyczny Łowca. Tylko raz mój kumpel, który zawodowo poluje na maszyny, pokazał mi autentyczną Piłę, która przyczaiła się w ruinach Detroit. Od tamtego czasu mam pewność, że Moloch jest obecny w Detroit.

Po okolicy, rzadko bo rzadko, ale łażą czasem Skoperzy, szukający szpiegów Molocha. Jednym ze słynniejszych jest Mike Hopler - gość, który pracuje dla Sand Runners. Kiedy w czasie wojny dostali po dupie od Molocha i wycofali się w głąb kraju, wykombinowali, że Stalowa Bestia będzie musiała zapłacić za swoje postępowanie.

Cóż, ludzie z Sand Runners niezbyt mieli ochotę wracać na front, więc Moloch przyszedł do nich. Na szczęście Sand Runnersi wyszkolili swoich własnych Skoperów i Zabójców Maszyn i od kilkudziesięciu lat podtrzymują tradycję walk z Bestią.

Dziś tradycja nieco przymiera, ale Hopler wciąż jest stale opłacany przez Runnerów i za każdą złapaną lub unieszkodliwioną maszynę Molocha dostaje od gangu kupę gambli. Czasem gościarze biorą blaszaka na swoją strzelnicę i rozwalają w drobny mak.

W każdym bądź razie, pałętając się po ruinach możesz natknąć się na szpiegów Molocha, lub rzadziej - na Hoplera. W szpiegów warto wywalić krótką serię. Z Hoplerem można pogadać. Łebski facet, znawca tematu. Przy okazji może ostrzec przed różnymi niebezpieczeństwami w okolicy. Mike jest jedną z tych osób, o których można powiedzieć, że znają ruiny jak własną kieszeń.

No dobra, przesadzam. Mike nosi przylegający do ciała kombinezon bez kieszeni. Ale i tak lepiej go słuchać.

Hipermarket

W dawnym centrum Amy's wciąż znajdują się niespenetrowane i nieogołocone sklepy. Hipermarket to wysoki wieżowiec, fala wybuchu przechyliła go, lecz nie przewróciła. Zawaliło się tylko pierwsze siedem pięter. Tak, to ewidentny błąd w projekcie i ktoś odpowiedziałby za to głową - gdyby akurat nie nastąpił koniec świata.

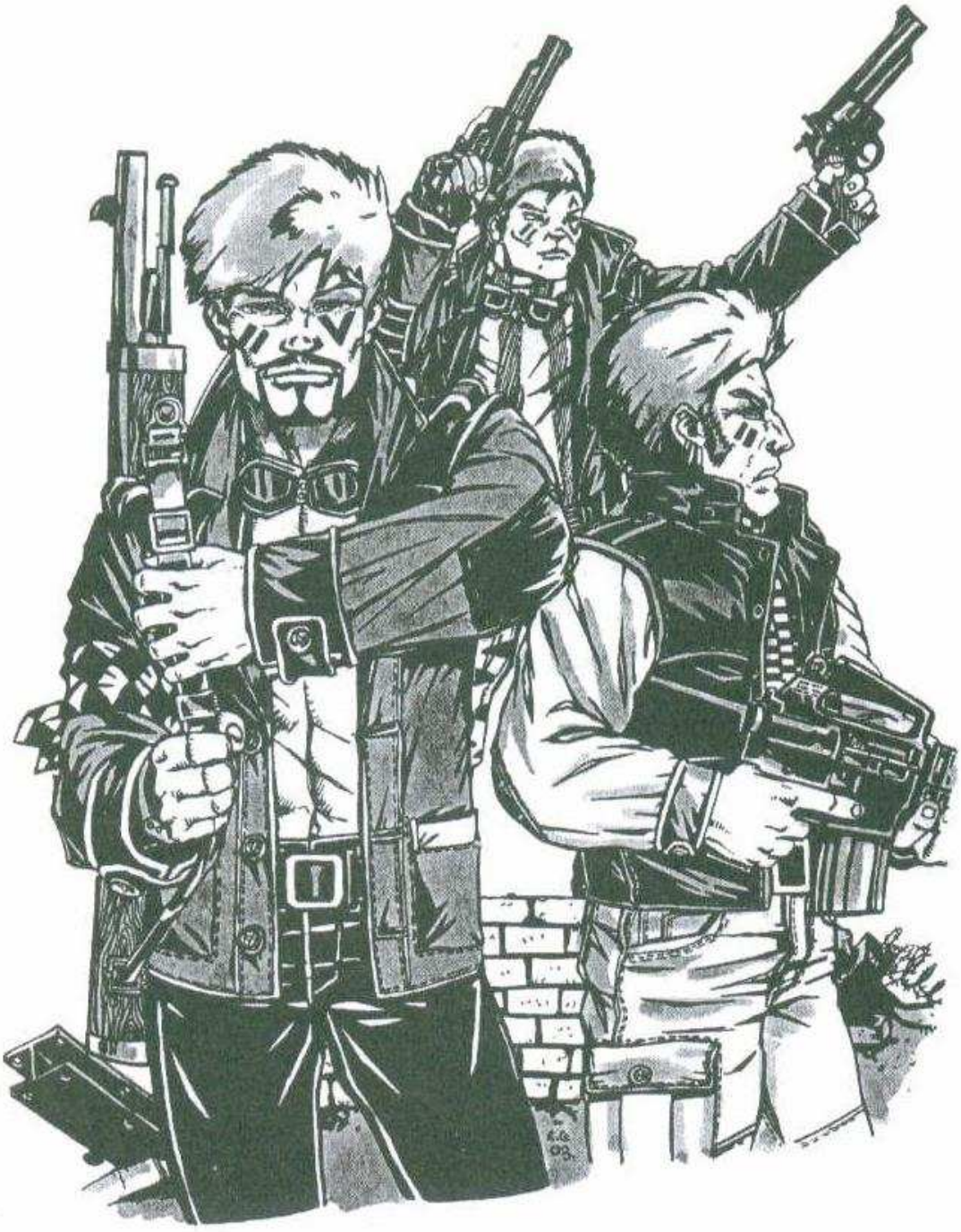
Póki co więc sprawa nie trafiła do sądu. Jak wspomniałem wieżowiec nie ma pierwszych siedmiu pięter i nie ma sposobu, by się dostać na górę, do sklepów. Oczywiście, można próbować się wspinać po murach, korzystać z lin, czy czego tam, lecz jak dotąd o budynku wiem tylko ja i kilku ludzi, którzy mają do roboty ciekawsze rzeczy niż zabawa w człowieka-pająka. No, teraz wiesz również ty.

Daj znać, co znalazłeś w środku. Tylko uważaj, bo coś mi się zdaje, że w końcu budynek przechyli się i runie. Mam nadzieję, że nie będziesz wtedy przyklejony do ściany.

RAIDERS

- Hej! Do ciebie mówię! Obowiązuje kolejka! No co tak wytrzeszczasz gały?! Mike ma ci zrobić trzecie oko na czole? Widzisz to okienko? To nie Ojciec Święty przez nie wygląda, tylko Mike Snajper. I nie trzyma w ręce pastorału, tylko najcelniejszą spluwę w tym cholernym mieście. Jeśli chcesz dostać swoje paliwo wracaj bez szemrania na swoje miejsce i daj zatankować innym. Zresztą, nie ma co marnować na ciebie kulki, stojący przed tobą zrobią ci zaraz z mordy zagon kapusty. Nie jesteś pierwszym, któremu się śpieszyło.

A idź sobie, idź. Krzyż na drogę. Poszukaj innego źródła paliwa. I tak wrócisz, stary. Wy zawsze wracacie, he he...



Raidersi to goście, którzy trzymają łapę na jedynej czynnej rafinerii Detroit - Exxon, leżącej w New Baltimore, 40 kilosów od Downtow, a kilkanaście od skraju miasta.

Członkowie gangu to psychole, nie mający sobie równych w całym Michigan. Są skrajnymi paranoikami, nie ufają nikomu i niczemu. Zamienili New Baltimore w twierdzę, odgradzając rafinerię od świata umocnieniami z betonu, asfaltu, ziemi i stali. Codziennie ciągną do nich pielgrzymki cystern, karawany, detaliści w rozklekotanych dżipach, a nawet drewniane wózki, ciągnione przez woły. Są po prostu bogami. A zaczęło się od przypadkowego spotkania.

Kiedyś, będzie już z dziesięć lat, rafineria była zwykłym trupem. Wtedy to, w okolicach New Baltimore, do ogniska niejakiego Stone'a przysiadł się podejrzany jegomość z rozbieganymi oczami, cały pokryty bliznami i jak się później okazało - z czterema ukrytymi giwerami i kuloodporną kamizelką. Zrządzeniem losu Stone zagadał o majaczącej na horyzoncie ruinie. Napomknął, że gdyby ją wyremontował, to mógłby na powrót uruchomić dawną rafinerię i zostałby królem Michigan. Jego rozmówca, Czarny Bonzo, był zbyt dobrym aktorem, by zdradzić się błyskiem w oku. Bonzo cały czas siedział oparty plecami o drzewo (jego ludzie, podobni jemu psychole, kryli się w krzakach pilnując jego pleców), nie tknął niczego z zapasów Stone'a, mimo, że tamten częstował pieczonym psem - spodziewał się trucizny (i tak ma do dziś). Stone, za sprawą ludzi Bonza stał się Jednookim Stonem. Przywrócił rafinerię do działania, jednak nie został królem Michigan. Stał się najpilniej strzeżonym więźniem Bonza. A ci, którzy postawili rafinerię i pomogli konstruować jej zabezpieczenia, poginęli potem w napadach gangerów, czy wypadkach na niebezpiecznych drogach. Bonzo został królem. I dzięki geniuszowi, dyktowanemu drążącą go od dzieciństwa paranoją, z garstką najbardziej zaufanych kompanów, podobnie jak on - byłych agentów CIA, utrzymuje swoje Eldorado do dziś. 30 tysięcy Detroitczyków ustawia się w kolejce po paliwo, bez dyskusji.

Rafineria

Jedynym miejscem dostępnym dla klientów jest strefa przy głównej bramie zamienionej w bunkier rafinerii, gdzie znajdują się zawory do przetaczania paliwa oraz dystrybutory z benzyną. Tu wymienia się paliwo na inne towary. Stacja benzynowa jest strzeżona dzień i noc, a każdy wygłup ze strony klienteli kończy się przerwaniem transakcji i krótkiej wymiany ognia. Krótkiej, ponieważ natychmiast z któregoś z niewielkich okienek wychyla się lufa i pada snajperski strzał.

U Bonza nikt nigdy nie żartuje. Ci panowie są poważni.

Do rafinerii prowadzą trzy trakty. Jeśli będziesz się kręcił wokół, poza ich obrębem, nie zdziw się jeśli wdepniesz na minę. Podobno porozkładali je, ponieważ mają awaryjne wyjścia ze swojej twierdzy, a Bonzo nigdy by nie pozwolił, by ktoś przez przypadek zajrzał do jego korytarzy.

Atak na rafinerię jest bezsensowny z bardzo prostego, ale i niezwykłego powodu. Przetwórnia jest zaminowana. Podobno Raidersi mają ukryty zapas paliwa w cysternach na kołach i jeśli ktoś ich zaatakuje gotowi są zwiać i wysadzić cały interes w kosmos. Dlatego nikomu się nie opłaca ruszać rafinerii, a Raidersi nabijają sobie kabzę. Na szczęście oferują w miarę przyzwoite ceny, co nie zmienia faktu, że Detroit musi importować paliwo do swoich ukochanych samochodów z innych stron.

Zresztą, atak na rafinerię Bonza z lipca 2047 to najczęściej opowiadany w Detroit kawał o Hell's Angels. Anioły miały wizję posiadania rafinerii na własność. Najechali New Baltimore w pięćdziesięciu, a po pięciu minutach z trudem uciekło trzech. Podobno tym trzem naprawdę urosły skrzydła, gdy uciekali. Bonzo odpalił rakietę i ukryte erkaemy, zdetonował ulicę, a reszta należała do snajperów. Strzelali, dopóki ostatni najeźdźca nie zniknął za horyzontem. Nazajutrz, jak gdyby nigdy nic, sprzedawali dalej paliwo. Ani drożej, ani taniej. 5 gambli za litr.

Podczas zakupów paliwa obowiązują ściśle określone zasady - gdzie można stać, co znaczy ręce na widoku itd. Ludzie przywykli i nie ma z tym większych problemów. Czasem tylko jest cyrk z nowymi klientami z daleka, którzy nie wiedzą, jak się zachować.

Aby wyprodukować paliwo, Raidersi potrzebują ropę. Dostarcza im ją nie kto inny, jak sam Ted Schultz, na mocy umowy „ropa za benzynę". Działa to bez zarzutu od wielu lat.

Poczekalnia

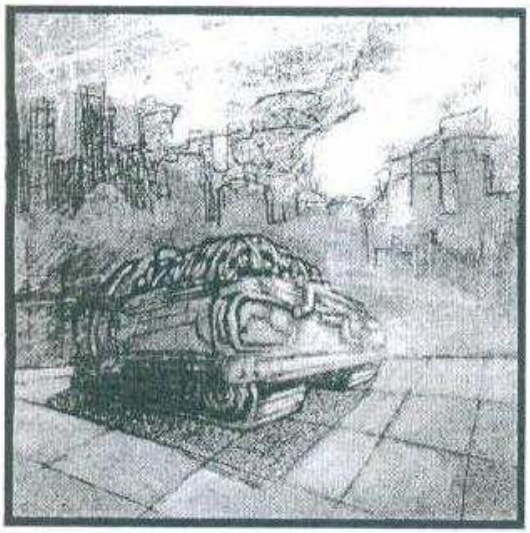
Około stu metrów od rafinerii stoi betonowa, kilkupiętrowa buda, gdzie zatrzymują się wszyscy klienci rafinerii - na noc, albo by poczekać na swoją kolej, gdy przed wyścigami rosną kolejki. Poczekalnię prowadzi Mały Desmod, ubrany zawsze w mundur Kompani 8 Mili, a pracuje u niego sporo ludzi. Można spać w wielkiej, wspólnej hali albo zapłacić za zamykany na skobel własny boks. Na parterze jest knajpa „tylko dla kierowców", a zbyt agresywnym opilcom Desmond utrąca głowy stalową pałką. Przy butelkach znajdziesz zawsze kilku maruderów z patroli 8 Mili, karawaniarzy i włóczących się po pustkowiach Huronów.

Specjalność zakładu to wytwarzany przez Raidersów w ramach ich popieprzonego poczucia humoru spirytus. Smakuje jak benzyna, ale podobno to najprawdziwsza, wspaniała wódka metylowa. Czasem traci się po niej wzrok na kilka dni, ale przeżycia gwarantowane - to dzięki Exxonówce urządzane są turnieje w rzyganiu na odległość. Jak dotąd wygrywa zawsze niewidomy Huron, Maurycy - 6 metrów.

Raiders

Barwy: Symbol płomienia na szarym tle
Przywódca: Czarny Bonzo
Miejsce: Rafineria Exxon w New Baltimore
Liczba członków: ok. 30
Uzbrojenie: Bardzo dobre
Wyposażenie: Bardzo dobre. Trochę dobrych pojazdów i mnóstwo części.
Animozje i sojusze: Żadnych konkretnych. Masz gamble, masz ich współpracę.
Wstęp: Bardzo trudny, nieustannie spodziewają się szpiegów. Boją się, że każdy, kto się kręci koło nich jest nasłany i chce przejąć ich rafinerię. W zasadzie nowy Raiders zjawia się nie częściej niż raz na rok czy dwa. I przez następny rok i tak każdy patrzy mu na ręce.
Sława: 1

DETROIT HARD CORE



Moloch w Michigan

Jeśli oglądałeś kiedyś mapę jakiegoś cwaniaka z Posterunku, na pewno zauważyłeś namazane przez nich trzy wielkie plamy na wschód od Molocha, w Misconsin. To cholera też Moloch, taki sam, tylko oderwany od reszty. Posterunkowcy nadali temu żelastwu nazwy, kolejno od zachodu: „Drugi", „Trzeci" i „Czwarty". Żeby ich strzeliło, poetami to oni nie są. Ten ostatni rozbudował się nie dawniej niż pięć lat temu, i zatrzymał na brzegu jeziora Michigan, jakieś 400 kilosów od Detroit. Dwa lata temu nagle rozrósł się dwukrotnie, założył niewielką twierdzę po drugiej stronie jeziora, w Ludington, a potem znowu się uspokoił. Uspokoił, czyli nie strzela i nie truje, ale wredne maszynki, i jeszcze więcej ciekawskich, co rusz zapuszczają się na wschód, do Michigan. Kręcą się wokół starych szybów naftowych i gazowych, głównie w okolicy Bay City i Mt. Pleasant.

Mniej więcej raz do roku Moloch wyprawia się do Detroit, i niech mnie drzwi, jestem pewien, że gdyby nikt do nich nie wystrzelił, blaszaki spokojnie łaziłyby po ulicach mierząc wszystko, zbierając i wąchając. To nie są wyprawy wojenne, ale Detroitczycy są w gorącej wodzie kąpani, i prują do nich z miejsca. Wtedy zaczyna się rzeź, bo obok jajogłowych robotów idą i inne - Łowcy, a jakże, Miotacze itd.

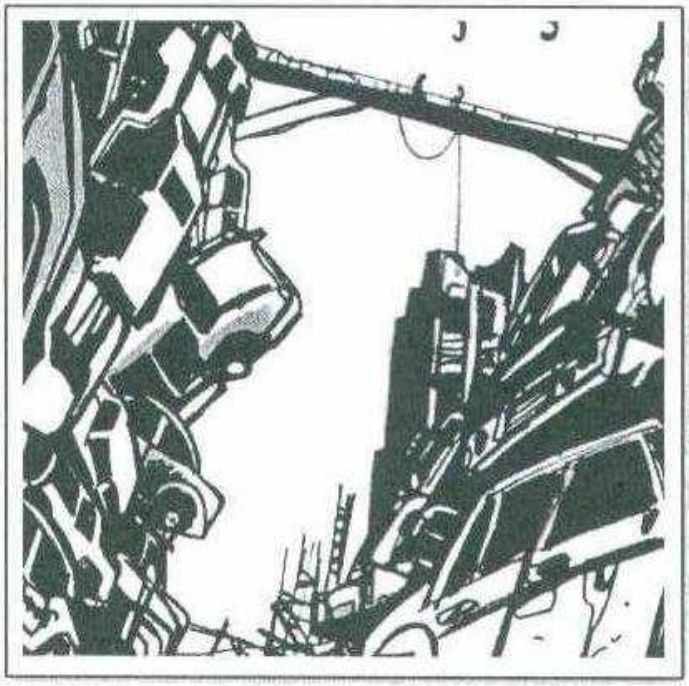
Aż strach pomyśleć co będzie, jeśli kiedyś ludzie z ciekawości wstrzymają ogień, żeby zobaczyć jak daleko maszyny dojdą nie rozpoczynając walki. Myślę, że przejdą przez Detroit i nikogo nie drasną. O co im może chodzić? Kto ich tam wie.

Co innego, kiedy to ludzie zapuszczą się pod Ludington - wtedy z miejsca zaczyna się masakra. Wiesz, Moloch jest też w gorącej wodzie kąpany, co najmniej jakby był z Detroit. Może kiedyś w końcu dostanie wreszcie swoją strefę (choćby Gas Drinkersów) i wystartuje w wyścigach, bo chyba o to mu chodzi, co nie?

Jest jeszcze sprawa Zamkniętej Strefy w Pontiac. Hmmm, tu coś śmierdzi. Czego on tam szukał? Co za ścierwo wyciągnął z przedwojennego laboratorium, że wymarło pół dzielnicy, a drugie pół zmieniło się w psycholi? Mali szpiedzy Molocha do dziś tam grasują. I w okolicy Troy. Ale Sand Runners nie są ślepi. Dobrze, że to oni zajęli zachód Detroit, w końcu najstarsi Runnersi to żołnierze, którzy 30 lat temu walczyli z Molochem. Gdyby siedziała tam Liga, Moloch mógłby spokojnie pozamieniać ich wszystkich w Juggernauty, a oni by się tylko z tego ucieszyli.

Podsumowując, Detroitczykom Moloch nie wadzi bardziej niż mutki, nowojorczycy, czy gangerzy z pustkowi, a dodatkowo stanowi źródło niezwykłych trofeów. Niejeden twardziel z Detroit upolował w swoim życiu jakąś maszynkę i ozdobił swoje drzwi jej głową, o ile coś takiego miała. No i oczywiście, jakżeby inaczej, nawet Moloch ma swój wyścig. Wyścig ze śmiercią to jeden z najbardziej ekscytujących sportów, jakie miasto zna.

To wszystko. I nieważne, że nudziarze z Posterunku zgrzytają zębami, gdy tylko kolo z Detroit zaczyna prawić swoje o Molochu.



ENKLAWY

30 tysięcy mieszkańców Detroit

Detroit to jedno z ostatnich wielkich miast USA, jedno z kilku największych, jakie dziś jeszcze istnieją. Na pierwszy rzut oka 30 tysięcy jego mieszkańców wydaje się niewielką liczbą w porównaniu z liczebnością miast przed wojną. Jak wygląda ta cała wielka polityka, wielki handel? Gdzie tu rozmach, co? Garstka ostatnich ludzi, a ich przywódcy to zwykłe płotki. A jednak nie. Tym się różnią od płotek z XX wieku, że są to najtwardsi z ludzi, nieliczni, którzy dzięki umiejętnościom lub twardemu charakterowi przeżyli totalną zagładę. Lub po prostu to szczęściarze. Oni przeżyli wojnę, inni nie. Oni i ich dzieci stanowią dziś ludzkość, niewielką lecz zahartowaną, przystosowaną do nowego świata. I jeszcze jedno: najtęższe mózgi i najlepsi fachowcy zostali w sztuczny sposób ocaleni, ponieważ sporą ich część zabrano do schronów, razem z bogaczami i wpływowymi ludźmi. Dziwny to świat, co? Z jednej strony mamy strzęp społeczeństwa, z drugiej są to ci, którzy się najlepiej przystosowali lub byli warci przechowania ich w schronach. Razem próbują odbudować dawny świat lub stworzyć nowy, w miejsce zgliszcz i chaosu. Brakuje wielu fachowców, brakuje rąk do pracy. Często władzę sprawują nieudolni przywódcy, bo konkurencja jest mniejsza niż kiedykolwiek w historii ludzkości. Podejmują błędne decyzje, nie znają ekonomii, zasad rządzenia, teorii prawa itd. - więc ile można od nich wymagać? Na pewno mniej, niż od władz i administracji miast czy państw sprzed wojny.

Wyobraź sobie teraz w tych „największych miastach" uruchamianie „ciężkiego przemysłu", zorganizowanego handlu, czy armii. Śmiech na sali. Tu jeden człowiek może w jeden dzień zmienić wszystko. Wystarczy dobry chemik, żeby postawić miasto na nogi, bo nauczy ludzi wykonywać coś, na czym zrobią doskonały interes z sąsiadami. Jeden gość, który wie, jak uruchomić jakieś dupstwo w umarłej fabryce - i nagle cały okoliczny świat się zmienia. To świat w skali mikro. Dziś liczy się każdy człowiek, każda umiejętność, każda para rąk do pracy.

Enklawy

Tereny Detroit to naprawdę olbrzymi obszar. Jeszcze przed wojną wiele powiatów zostało przyłączonych do Detroit, co zrobiło z miasta gigantyczną metropolię. Dziś to trzydzieści na trzydzieści mil ruin, spalonych dzielnic, strzępów wieżowców, zerwanych mostów, parków, muzeów, zasypanych gruzem dróg, otwartych piwnic i czego tam jeszcze. Miasto nie jest równomiernie zamieszkane. 99 procent powierzchni Detroit to niezbadana dżungla zgliszcz. Pośród pustych, umarłych gruzów, gdzie kręcą się tylko żebracy, grasują zdziczałe psy, a nawet mutanci, jak wyspy na morzu tętnią życiem enklawy - najczęściej skupione wokół ważnych ośrodków, jak elektrownie, dawne centra handlowe, fabryki, porty i ocalałe budynki mieszkalne. W tych dzielnicach zebrali się ludzie, powstały sklepiki, odremontowano po kilka ulic, domów, najniższe piętra zniszczonych wieżowców. Uprzątnięto place, a z gruzu i walających się wszędzie sprzętów skonstruowano umocnienia, ściany, załatano dziury i pęknięcia. Ulice są tu przejezdne, jest straż, czasem i policja. Na ich obrzeżach, w coraz gorzej odremontowanych budynkach mieszkają coraz gorsze męty, ludzie, którzy nie potrafią nic lub nie lubią brudzić sobie rąk pracą - żebracy, Szczury, wyrzutki, a także typki spod ciemnej gwiazdy.

Takich enklaw nie jest w Detroit wiele - u Shultzów około 5, w innych miejscach jeszcze mniej i mają swoje nazwy - Downtown, Greektown, Mechstone, Fort Wayne. Nie wliczam w to pojedynczych, ukrytych czy oddalonych siedzib jakichś gangów, które z różnych powodów nie mieszkają z resztą ludzi, a którym się chce co chwila dymać przez ruiny do najbliższej enklawy na zakupy. Ale czasami nie ma wyboru, gdy się np. zalazło za skórę lokalnemu bosowi. Poza enklawami mało kto mieszka, bo wszyscy ciągną do ludzi - łatwiej się żyje: wygodniej i bezpieczniej. Do większości miejsc pośród ruin nie da się dojechać, a nawet dojść - zagruzowane ulice, ruiny grożące zawaleniem. Mieszkają tam tylko dziwni goście, samotnicy, szaleńcy. Niby ma taki tuzin bloków na własność i kupę innych budynków, ale to ruiny.

Od jednej enklawy do innych prowadzą odgruzowane drogi, przez które ciągną wozy, kolumny karawan, stada bydła czy kolorowe bryki. Ta sieć przejezdnych dróg to prawdziwy labirynt, który każdy Detroitczyk zna jak własną kieszeń.

Wyprawa na przełaj jest cholernie ciężka, choć może i ciekawa - zawsze można znaleźć coś interesującego. No i niebezpieczna - nie tylko ze względu na grasujących i ukrywających się w wielu miejscach gangerów, czy wałęsające się głodne zwierzęta, ale i ruiny, które niespodziewanie osuwają się spod nóg, albo spadają na łeb i robią z człowieka miazgę.

Strefy

Powojenna historia, wojny gangów i organizacji podzieliły Detroit na kilka wielkich stref, w których wszystkie enklawy kontrolowane są przez jedną władzę. Centralne tereny Detroit to strefy Schultzów, Ligi i Camino Reals, południe to strefa Huronów, zachód to Parker Lots i Sand Runners, zaś północ to strefy Gas Drinkers i 8 Mili. Łącznie osiem wielkich stref.

U Schultzów mieszkają ci, którzy cenią spokój, bezpieczeństwo, *jakotaki* luksus oraz tradycje świata sprzed wojny. Cóż, muszą jednak być też zdolni do ciężkiej pracy i posłuszeństwa.

U Huronów żyją ci, którzy lubią poszaleć, zabawić się, wykorzystać powojenną anarchię, nie tolerują przymusu, płacenia podatków. No i wiadomo, wszyscy ci, którzy wiedzą jak na takich zarobić, co im zaoferować i nie boją się żyć wśród anarchistów.

U Sand Runnersów spotkasz po pierwsze tych, którzy nie chcieli się wynieść gdzie indziej, gdy dawno temu przybyli żołnierze i przejęli dzielnicę. Po drugie zaś tych, którzy zamieszkali tu, bo cenią bezpieczeństwo, spokój i nie znieśliby takiej rozpierduchy jak u Huronów, ani też takiego posłuszeństwa i porządku jak u Schultzów. Ah! I są w stanie obejść się bez elektryczności.

Strefa Camino Reals to dzielnica kolorowych: Latynosów i Czarnuchów. Zamieszkana jest w zasadzie przez spokrewnione, skoligacone ze sobą rodziny, tworzące jedną wielką mafię.

Parker Lots to pozostałości po olbrzymiej niegdyś sekcie Palmera Jonesa. Tu normalni są tylko ci, którzy chcą zarobić na miejscowych świrach.

8 Mila to tereny organizacji handlowej, osiedlić się tu tak po prostu jest raczej trudno.

Strefa Ligi jest obszarem należącym po części do każdej z pięciu wielkich organizacji Detroit. To teren wyścigów, a mieszkają tu przede wszystkim ci, którzy wyścigami żyją.

Ostatnia strefa - Gas Drinkers, do niedawna była terenem Ligi i Camino Reals, zaś od roku trzyma ją w swoich łapach horda Gas Drinkersów: mutan-

tów, szaleńców i niewyobrażalnych psycholi. Nikt normalny nie dożył tam dnia dzisiejszego.

Strefy rzadko kiedy mają wyraźne granice, a terytorialne spory dotyczą raczej ważnych miejsc, niż kilometrów kwadratowych ruin. Nie jest tak, że możesz stanąć jedną nogą na terenie Camino Reals, a drugą u Schultzów i pacnąć fotkę, jak w pieprzonym Greenwich w Anglii. Jeśli już się ktoś szarpie o ruiny, to tylko z powodu potencjalnych gambli, jakie mogą być wśród nich zasypane, bo mimo trzydziestu lat przeszukiwania ruin pod gruzami wciąż czekają setki ton ciekawych znalezisk. Tyle, że coraz ciężej się do nich dobrać. Takie skarbnice, oddalone od enklaw i na co dzień nie strzeżone nieraz są oznaczone symbolem strefy - na tabliczkach lub wymalowane na ścianach. Znaczy to tyle, że jeśli czegoś tu szukasz, to kradniesz. Jeśli cię tu ktoś spotka, to potraktuje odpowiednio - jak złodzieja. Często-gęsto właśnie w takich miejscach dochodzi do wojenek i walk między gangsterami "prowadzącymi interesy", przeczesującymi ruiny w poszukiwaniu gambli.

Ziemia „niczyja" to również raj dla pomniejszych gangów, bandytów i mutantów nawiedzających miasto. Trudno jest je bez przerwy mieć na oku - chyba, że to tereny magików z Sand Runners. Dlatego korzysta z nich rozmaity element miejski i pozamiejski.

Podział na strefy nie oznacza, że mieszkańcy między nimi nie chodzą. Ba, nawet gangi w swoich barwach najnormalniej w świecie chodzą po ulicach sąsiadów, mogą wydawać w sklepach gamble, pić w knajpach itd. To normalka. Ale na gości agresywnych, albo z bronią, w barwach sąsiedniego gangu miejscowi spoglądają krzywo i patrzą na ręce. Strażnicy poprawiają broń i nie spuszczają z oka. A gdy tacy zaczną dymić, nie ma litości.

Społeczność enklawy

Typowa enklawa w Detroit ma coś między 300 a 600 mieszkańców, zaś największe mają ponad tysiąc. Oto jak mniej więcej wygląda podział ról w takiej „wiosce" pośród ruin:

CENTRUM ENKLAWY (60 - 200 ludzi).

Większość enklaw powstała wokół jakiegoś głównego ośrodka, np. fabryki, rafinerii, elektrowni, czy choćby większej manufaktury, albo też jakiejś gildii czy firmy, która świadczy usługi, na które jest dziś popyt (np. przedsiębiorstwa transportowe). Pracuje tu od kilku do kilkunastu speców i kilkudziesięciu robotników (czasem o wiele więcej). Może być dodatkowo pilnowana przez specjalnie wyznaczone straże, szczególnie jeśli jest położona blisko wrogiej enklawy czy na rubieżach, gdzie nietrudno o napaść.

Razem daje to od 30 do 100 pracowników i speców, a z rodzinami mniej więcej dwa razy tylu mieszkańców enklawy, związanych z centralnym jej ośrodkiem.

WŁADZA (0 - 30 ludzi).

Zarządca może zatrudniać kogoś do pomocy w domu oraz ochroniarzy, a w dużych enklawach nawet jakiś personel (powiedzmy urzędników). Jednak równie dobrze zarządcą może być jeden ze speców albo majster fabryki, czy też szef straży. Niekoniecznie musi to być osobne stanowisko. Najczęściej jednak będzie to razem kilku, czasem kilkunastu ludzi z rodzinami.

ROZRYWKA I JADŁODAJNIE (5 - 100 ludzi).

Są enklawy, gdzie z trudem znajdziesz jedną knajpę, i do tej jednej pchają się wszyscy po robocie. W innych zaś, jak np. w Downtown, jest ich zatrzęsienie - co najmniej kilkanaście, niektóre z nich są jednocześnie hotela-

mi dla przyjezdnych. Oprócz właścicieli, w tych większych można trafić na zatrudnionego dodatkowo kucharza, barmana czy ochroniarza. Poza knajpami cwaniacy otwierają także inne dochodowe interesy, gdzie ludziska mogą się rozerwać: domy publiczne (gdzie pracuje kilka do kilkunastu ladacznic), kina itp. Jeden to nawet zorganizował pomysłowe ZOO.

W zabitych dechami dziurach zliczymy w tej branży co najwyżej 5 - 10 osób, ale w większych enklawach, gdzie życie tętni prawie jak przed wojną, będzie ich od kilku do nawet 50 i więcej.

HANDEL (5 - 100 ludzi).

W najgorszych dziurach znajdziemy jeden sklep „ze wszystkim" i tyle. Najczęściej jednak będzie ich przynajmniej kilka: stragan z żarciem, buda z narzędziami itd. W największych enklawach sklepy się specjalizują: mamy więc i sklep z bronią, i z meblami, ciuchami wyrabianymi dzisiaj, przedwojenną sztuką, wybranymi ze złomu częściami, czy nawet z węglem i drewnem - co tylko okaże się warte dla miejscowych wymiany ciężko uciułanych gambli, za które można było zapewnić sobie więcej żarcia, wolnego czasu i prądu w swoim domu. Handlarzy w enklawie mamy od kilku do 20 - 30. Niektórzy zatrudniają dodatkowo tragarzy, którzy non stop dostarczają im towar (np. z innej enklawy lub wioski poza Detroit, najczęściej mięso, ziarno, paliwo itd), albo też sami wystawiają swoich ludzi u sąsiadów. Co bogatsi opłacają własnego ochroniarza lub poszukiwacza, który zapewnia im towar, którym handlują. Łącznie daje to liczbę od kilku do 50.

SPECE (1 - 20 ludzi).

Każdy spec to skarb dla lokalnej społeczności: lekarze, mechanicy, chemicy - bo nie mówimy tu o nieprzydatnych dziś zawodach, choćby to był sam przedwojenny profesor historii. W niektórych enklawach skupiają się spece z danej dziedziny, tworząc coś w rodzaju instytutu. Bogaci (a spec rzadko biedauje) zatrudniają czasem ochroniarzy lub pomocników. Nawet, jeśli w danej enklawie nie ma porządnego lekarza, ktoś, choćby partacz, musi się zająć tą dziedziną. Podobnie w każdej enklawie zajdziemy jakiegoś tam mechanika. Kilku speców z rodzinami, pomocnikami i ochroniarzami, daje łącznie do 20 osób.

RZEMIEŚLNICY I ROBOTNICY (10 - 100 ludzi).

Na pracownikach zatrudnionych przy głównym ośrodku enklawy temat się nie kończy. Zostało jeszcze sporo dziedzin w enklawie, na których można zbudować swoją przyszłość, i z których można żyć. Ktoś nauczył się wytapiać szkło, wyrabiać wygodne lub moce ciuchy, kto inny amunicję lub meble. Są też ludzie, którzy potrafią wszystko po trochu - dobudować ścianę domu, wyremontować schody, naprawić

Podane w nawiasach orientacyjne liczby ludzi, pełniących w enklawie daną funkcję zwiększone zostały o rodziny przez nich utrzymywane. Wielu z mieszkańców enklaw żyje z rodzinami, które są na ich utrzymaniu (lub zajmując się przysłowiowym „piewieniem ogródka").

Ci, którzy spędzają cały swój czas w mieście na pewno z kimś się w końcu związą. Bez rodzin obejdą się zaś ci, którzy nieustannie jeżdżą z miejsca na miejsce, najemnicy i zbiry, żyjący z dnia na dzień.

Warto zauważyć także, że w przypadku niektórych funkcji, wiążących się z bogactwem albo wysokim stanowiskiem i prestiżem - na jednego przedstawiciela danej profesji może przypadać dodatkowo wiele innych osób w roli pomocników, ochroniarzy, ci zaś znów mogą posiadać w mieście swoje rodziny, więc przybywa możliwości zatrudnienia i społeczność się rozrasta. I tak np. właściciel dużej knajpy zatrudni pomocnika, wykidajło, kucharza, co z ich rodzinami da w sumie prawie 10 osób. Pięć takich knajp to już 50 ludzi danej enklawy.

rury w budynku. Przeciętnie w enklawie mamy przynajmniej kilka różnych warsztatów.

Liczymy: właściciele i ewentualni pracownicy warsztatów, oraz w niektórych enklawach robotnicy - razem od 5 do 50 pracowników.

PRODUKCJA ŻARCIA (10 - 200 ludzi).

Żarcie, czyli najważniejszy z towarów w dzisiejszym świecie, można oczywiście sprowadzać do enklawy z zewnątrz, wymieniać się z wioskami z pod Detroit, lub brać od nich na mocy jakiejś umowy. Jednak zawsze znajdzie się ktoś w enklawie, kto zauważy w tej działce szansę dla siebie, i albo przejmie część obowiązków żywienia społeczności, albo chociażby dostarczy jakiś specjał, na który znajdzie chętnych. Detroit jest na tyle rozległe i zróżnicowane, że nie trzeba się wyprawiać za miasto, żeby znaleźć jakiś skrawek ziemi pod niewielką uprawę czy hodowlę - poza centrum wiele jest parków i „zieleni" dawnego miasta. I tak spotkamy zarówno ogrodników, uprawiających jakieś warzywa w małych ogródkach lub szklarniach, jak i hodowców bydła, rybaków, rzeźników itd.

W enklawach blisko centrum niewiele da się wyhodować, więc będzie to co najwyżej kilka osób. Im dalej od betonu i wieżowców, im bliżej przedmieść, tym więcej ludzi upatruje w produkcji żarcia dobrego interesu. Może to być nawet 50 - 100 farmerów, rolników, hodowców itd.

INTERESY (15 - 100).

Biznesmeni, czasem nawet bankierzy (pożyczający np. żywność lub paliwo na procent), właściciele wspomnianych większych zakładów, albo „menadżerzy" knajp, warsztatów i sklepów, ciągnący zyski z zawartych umów, pośrednictwa itp.

Dodajmy do tego zorganizowane gangi, złożone z ludzi, którzy nie zbrukali się żadną uczciwą pracą, a jedyne ich źródło dochodu to szemrane interesy, wymuszanie, grabieżcze wyprawy na sąsiadów lub poza Detroit, czy też płatna „ochrona" miejscowych. Szefowie lub bogacze mogą zatrudniać w swoich domach służbę i ochronę, a także mogą sobie pozwolić na całkiem sporą rodzinę.

Daje to w sumie od kilkunastu do powiedzmy 50 gości, którzy nic nie wytwarzają i żerują na reszcie. W niektórych miejscach jest jeszcze gorzej - zniewolona garstka pracuje na zgraję bandytów. W takich enklawach gangerów nikt nie pamięta o prawach człowieka, nikt nie zapewnia ich przestrzegania. Dziś porządku i sprawiedliwości pilnuje miejscowa władza, jeśli uzna to za stosowne, chyba, że zjawi się jakiś fanatyk z gwiazdą w klapie.

Procent gangerów w Detroit jest większy niż gdziekolwiek, no, może z wyjątkiem Cleveland. Detroit to niemal baza wypadowa zbrojnych grup, które rabują czasem nawet oddalone o miesiąc drogi miasteczka.

OSZOŁOMY (5 - 40 ludzi).

Do powyższej wyliczanki dochodzą wszelkiego rodzaju oszołomy: artyści, księża, historycy i naciągacze, którzy ze swojego nieprzydatnego zawodu, czy niepraktycznych umiejętności potrafili stworzyć atut i jakoś ustawić się w ekonomii enklawy. Niektórzy naprawdę potrafią zrobić ludziom wodę z mózgu i za swoje bohomazy lub głodne historyjki wyciągają od innych ciężko zarobione gamble. Oprócz cwaniaków i szajbusów spotkamy w niektórych enklawach nauczycieli prowadzących szkołę. Uczy się tam przydatnych rzeczy (jednak fachu speca łatwiej nauczyć się trafiając do któregoś jako pomagier). W enklawach żyją też bibliotekarze, kartografowie i inni. Jeśli tylko gość potrafi z tego wyżyć, to czemu nie?

Wychodzi tego od kilku w małych enklawach do, o zgrozo, nawet 20 oszołomów!

STRAŻ (20 - 60 ludzi).

Mówiąc „enklawa", rozumiemy coś więcej niż zwykłą wiochę na ruinach, gdzie mieszka kilku dziwaków, uprawiających ogródek albo garstka gangerów, kradnąca wszystko czego potrzebuje. Enklawa jest prawie samowystarczalna. Ma też zazwyczaj własną policję, pilnującą porządku, i strażników, ochraniających ją przed napadami i intruzami. Oczywiście, w razie większych problemów z sąsiadami każdy wyciągnie z szafy coś ostrego i ciężkiego, jednak oprócz tego istnieje grupa ludzi trudniąca się tylko i wyłącznie zapewnieniem spokoju, tak wewnątrz jak i na zewnątrz enklawy. Bezpieczeństwo to jeden z najważniejszych warunków, dla osadników. Bez niego nikt nie będzie tu chciał mieszkać, pracować, czy rozkręcać interesu.

Zależnie od wielkości enklawy, jak i od agresji sąsiadów, jej granic i dróg oraz najważniejszych, należących do niej ale oddalonych miejsc pilnuje od 10 do 30 strażników, czasem jeszcze więcej. Praca jest niebezpieczna, ale nie znaczy to, że nikt z nich nie ma rodziny.

WOLNI STRZELCY (0 - 15 ludzi).

Czasem w enklawie mieszka najemnik, który zarabia sporo ale tylko raz na kilka miesięcy. Albo przewodnik, tropiciel, poszukiwacz - odwalają fuchę, a potem sobie siedzą za zarobione gamble. W międzyczasie mogą odpłatnie uczyć swoich umiejętności lub szukać nowego zlecenia.

Kurierzy, wojownicy szos, strażnicy pustkowi, gladiatorzy, łowcy, skoperzy - niby rzadko się ich spotyka, ale może akurat zainstalował się któryś w danej enklawie, a w większych spotkamy takich przynajmniej kilku.

MARGINES (10 - 50 ludzi).

Na końcu trzeba policzyć niepoliczalne, czyli miejscowych meneli, luźnych oprychów, złodziei, żebraków oraz włóczęgów, którzy jeszcze nie znaleźli tutaj swojego sposobu na życie (czasem przybywają całymi rodzinami). Z reguły trzymają się na obrzeżach enklawy, tam, skąd nikt już ich nie wyrzuci, i jakoś żyją z dnia na dzień. Będzie ich około 5 procent społeczności.

Mieszczuchy

Po wojnie ci, którzy przeżyli miesiące apokalipsy wcale nie odetchnęli z ulgą. Świat stał się bezlitosny, na jałowych polach i w radioaktywnych ruinach codziennie umierali ludzie. Nie było szpitali, leków, żywności. Nie było równych szans. Umierali przede wszystkim najsłabsi, oraz nieprzydatni. Nikt nie dbał o starców czy urzędników upadłego systemu. Przetrwali głównie ci, którzy nie cofnęli się przed niczym w walce o życie - twardzi, dodatkowo zahartowani w nowych warunkach. Przetrwali także ci, którzy byli tym pierwszym potrzebni, ci, którzy mieli szczęście oraz cwaniacy, którzy zawsze spadną na cztery łapy. Oto dzisiejsza ludzkość.

Podobnie rzecz wygląda w Detroit. Nie spotkamy tu wielu nieudaczników, którzy nie potrafią się przystosować bo tacy dawno już wymarli (swoistym rodzajem przystosowania są Szczury - nędzarze, którzy mimo niezliczonych chorób, mimo rzadkich posiłków złożonych z odpadków, wciąż jakoś żyją, niczym mutanci).

Dziś każdy wie, że aby przeżyć, musi być niezbędny dla wspólnoty albo na tyle silny, by go nie wyrzucili. Każdy jest dziś twardy, i każdy ma jakąś przydatną innym umiejętność, albo chociaż rodzinę lub przyjaciela, którzy o niego zadbają, może przynależy do jakiegoś gangu albo wykonuje brudną pracę za

grosze. Pozostali? Są wyrzucani ze wspólnoty, umierają z głodu w samotności, albo są Szczurami, przeszukują śmieci i sprzedają wszystko w zamian za najgorsze żarcie.

A więzy rodzinne? Cóż, na ogół, w dzisiejszym świecie ludzie łączą się nie tylko w rodziny, lecz również w niewielkie wspólnoty, plemiona, gdzie każdy dba o drugiego jak o krewnego. Jednak znów, każdy w takiej wspólnocie jest innym potrzebny. Pomogą jednemu, gdy zachoruje lub ściągnie na siebie kłopoty i tego samego mogą oczekiwać w zamian. Również same rodziny odbiegają od wizerunku, jaki znamy sprzed wojny: bogacz może mieć wiele żon lub narzucić dowolny układ w swoich włościach - nikt go nie zasądzi o łamanie praw, bo nie ma już żadnych praw. I na tym tle Detroit jako jedno z ostatnich wielkich miast, bardziej przypomina przedwojenny porządek: jest prawo, policja, sądy, zaś najważniejsi ludzie, jak choćby Ted Schultz, hołdują dawnym tradycjom i wymagają tego od innych w granicach swojego miasta. W Detroit, jak dawniej, mamy rodziny, śluby, kościoły itp.

Ludzie skupiają się wokół jakiegoś dawnego obiektu, mieszkając w większych niż jedna rodzina komunach lub grupach. Zajmują w kilkanaście lub kilkadziesiąt osób bloki, resztki wieżowców, biurowce, i tak dalej. W takich miejscach kwitnie handel i życie, ulice są w miarę uprzątnięte - pomijając wraki samochodów, poustawiane jedne na drugich. W takich miejscach gromadzi się zapasy, wodę, jest też gdzieniegdzie elektryczność.

W Detroit nie każdy mieszkaniec musi zarobić na swoje życie, wystarczy, że każda rodzina na siebie zapracuje. Mimo to każdy członek rodziny, włącznie z dziećmi, stara się jakoś zarobkować - ci, których umiejętności są niewiele warte, wykonują przynajmniej jakieś pierdoły, które choćby raz na jakiś czas się sprzedadzą, dzieci mogą karmić hodowane zwierzęta, pilnować warzyw na grządce albo szukać po ruinach. Liczy się każdy najmniejszy gambel.

Do Detroit wciąż przybywają nowi osadnicy - z pustyni, z małych osad, nieraz z bardzo daleka. Dawniej przyjmowano ich z otwartymi ramionami, dziś cieszą się tylko właściciele dużych zakładów. Mimo, że rąk do pracy wciąż brakuje i nie ma najmniejszych szans, by w najbliższym czasie się to zmieniło, zatrudnieni już robotnicy patrzą krzywo na nowych, którzy są w stanie przyjąć każdą pracę za byle gambla. Podobną niechęć okazują miejscowi kupcy, gdy nowy osadnik postanowi stworzyć im konkurencję. Normalna sprawa. Jednak w różnych strefach walka z konkurencją i w ogóle traktowanie nowych różnie wygląda: w strefie Camino Reals zapomnij, chyba, że jesteś czarny jak smoła i urodziłeś się ze spluwą w dłoni, u Huronów obowiązuje prawo pięści, więc konkurencję da się normalnie wykurzyć, zaś u Schultza tym trudniej, bo facet robi wszyst-

ko, by przyciągnąć więcej przydatnych i zaradnych ludzi, by rozbudować dzielnicę jeszcze bardziej, a nawet stworzyć nowe enklawy i przywrócić do życia kolejne z wielkich zakładów miejskich. Gdy przybywa duża grupa nowych osadników, i nie ma wśród nich speców - ot, koczownicy - Schultz może im zaproponować odgruzowanie kolejnej dzielnicy i wskrzeszenie tam jakiegoś starego ośrodka produkcyjnego, pod okiem jego speców, póki co w zamian za wyżywienie, ale jeśli postawią to na nogi, będą nieźle zarabiali jako robotnicy nowej fabryki w prawie własnej dzielnicy.

Gangi

Wspominałem wcześniej o straży, miejscowej policji itd. Wszystko to w zasadzie nic innego, jak zwykła zgraja agresywnych kolesi. Dla ludzi spoza Detroit tak oni, jak i w ogóle miejscowa władza i biznesmeni to po prostu gangi. Detroit - miasto gangów, każdy tak kojarzy. Coś w tym jest. U siebie są spoko, ale kiedy robią wypady za miasto, bywa różnie.

Strażnicy poszczególnych stref, a nawet konkretnych enklaw, lubią odróżniać się od innych. Jedni noszą błękitne mundury, inni futra i łańcuchy, jeszcze inni czarne pancerze na ramionach. Tym łatwiej wrzucić wszystkie grupy gości pod bronią do jednego wora - po prostu gangi. Tak ludzie Schultza lub mundurowe oddziały Sand Runnersów, jak i najdziksze grupki Huronów, czy Gas Drinkersów to dla ludzi z zewnątrz „gangi".

Gdzie w zasadzie jest granica, która dzieli gangerów od reszty mieszczuchów? Gangi Detroit to kolesie, którzy zarabiają przede wszystkim bronią i trzymają się razem. Jedni każą sobie płacić za ochronę (np. Schultz), inni pobierają opłaty za „nie wiadomo co", jeszcze innych miejscowa społeczność sama wyznaczyła do ochrony i zbrojnych akcji w razie czego, a czasem nawet taka grupa lokalnych bohaterów zajmuje się wypadami za miasto po potrzebne enklawie rzeczy. Słowem, gang gangowi nie równy.

A gdy kolesie przesadzają, wymachują miejscowym klamkami przed nosem i nie są zbyt popularni, wyrośnie im w końcu konkurencja, spuści manto i zajmie ich miejsce. Taka kolej rzeczy. Ze „swoimi" trzeba umieć dobrze żyć.

Jak już tak porównujemy, to wiedz, że „mieszczuchy" w Detroit to w sumie też takie „gangi", tyle, że nie ekspansywne, nastawione tylko na obronę swoich domów, dzielnic, budynków. Zorganizowani jako rodziny albo małe lokalne organizacje sąsiedzkie, prawie zawsze związani z lokalnymi gangami. Wiesz, jak dawni osadnicy na Dzikim Zachodzie - Winchester i kulka dla każdego, kto wejdzie nieproszony do domu albo chce coś ukraść. Nie wadzą dużym, zaprawionym w boju gangom, może i płacą czasem haracze za ochronę, ale jak przyjdzie co do czego, sami rozpieprzają w strzępy namolnych intruzów.

Gdy obcy trafia do miasta i nie szuka guza, to może się z większością gangów dogadać, ubijać interesy jako najemnik lub sprzedawać swoje usługi jako spec. Nie słuchaj bajek w stylu: wejdziesz do Detroit, dostajesz kulkę na dzień dobry. To bzdura, jeśli jesteś coś wart, znajdziesz tu szybko swoje miejsce. Detroit to miasto wielkich możliwości, dla każdego coś dobrego.

Wspólne międzystanowe

Przyjrzyj się mapie Detroit, a dostrzeżesz pewien problem. Międzymiastowe, jedne z niewielu przejezdnych traktów przez ruiny Detroit, biegną zazwyczaj kolejno przez strefy różnych, sąsiadujących ze sobą gangów, nie zawsze się

lubiących. Przykładowo 96-ta międzystanowa przecina Detroit z zachodu przez Ann Arbor na wschód przez Windsor. Cały wic polega na tym, że ten odgruzowany trakt biegnie od Schultzowego Downtown, hacząc o strefę Camino Real, dalej przez tereny Huronów, aż poza miasto. Albo 696-ta: biegnie podobnie, ale z zachodu przez Brighton, na wschód przez Windsor. Czyli łączy Downtown, Camino i Sand Runnersów.

Oznacza to mniej więcej tyle, że aby Sand Runnersi lub Huroni z zachodu mogli dostać się do schultzowego centrum miasta, pohandlować albo spróbować przedwojennych luksusów, muszą przejechać pod nosem Camino. „CR" - pamiętacie? Nie przelewki. Podobnie Schultz, żeby wydostać się z miasta na zachód, może wybrać 75-tą przez Huronów, albo wspomniane drogi, ewentualnie 75-tą, omijając z daleka CR i jadąc przez strefę Sand Runners. Jak to wygląda? Czy na czele jedzie czołg, a chłopaki walą do siebie z wszystkiego, co udało im się wyciągnąć z arsenałów?

Otóż nie. Mieszkańcy stref i gangi nimi rządzące żyją w końcu obok siebie już kopę lat, więc sprawa podróżowania przez tereny i enklawy sąsiadów została już przez ten czas w pewnym stopniu uregulowana. Dawno już zapomniano o bitwach z powodu problemów z międzystanowymi, blokad na nich itd., dawno też Schultz przestał nadrabiać drogi wyjeżdżając 94-tą na północ, by potem skręcić na zachód. W końcu jesteśmy cywilizowani, co nie?

Nawet chłopcy z Camino mogą swobodnie chodzić na targowiska Downtown (no, może trochę im miejscowi na ręce patrzą), podobnie Sand Runnersi. Karawaniarze jadący z zachodu do Downtown, przejeżdżają przez enklawy Sand Runners, handlując po drodze, by w końcu dotrzeć do centrum, albo wybierają drogę przez tereny Huronów, zatrzymując się po drodze w słynnym Greektown. Co najwyżej, omija się 696-ą, która biegnie centralnie przez strefę CR, bo to już kuszenie losu, i nie jest pewne, że wjeżdżając z jednej strony pojawimy się w końcu po drugiej. Poza tym międzystanowa na odcinku Camino wcale nie jest taka przejezdna, jak się mówi.

Mimo wszystko dawno temu przypieczętowano umowę między Schultzami, Huronami, SR, CR, Ligą i 8 Milą, która stwierdza, że owe trakty są terenami wspólnymi, czy jak mówi Schultz - eksterytorialnymi. Czyli póki się ich trzymamy, nasze bezpieczeństwo wzrasta (powtórzę - w przypadku 696 ta umowa jednak nie wystarcza).

Bardzo ciekawa jest sytuacja na odcinkach 75-tej i 96-tej, które biegną skrajem Camino i stanowią granicę stref, wywalczoną przez obu sąsiadów. Na 75-tej to granica między CR i Ligą, zaś na 96-tej między CR i Huronami. Te odcinki przypominają linię frontu. Po jednej stronie drogi można napotkać zasieki, stanowiska strzelnicze, w oknach bloków pojawiają się lufy strażników czy po prostu wesołych chłopców, którzy lubią się postrzelać. Po drugiej zaś, Camino usypali swoje zapory, i zajęli najmocniejsze budynki. Dziś nie strzela się tu już tak często jak kiedyś, ale zawsze przynajmniej kilka grup szukających wrażeń pęta się przy granicy i obrzuca wyzwiskami. A gdy na którymś z odcinków granicznej trasy ktoś napadnie na kupców czy przemierzających miasto mieszkańców którejś ze stref, obrzuca kamieniami albo ostrzela, grupa sąsiadów od razu odpowiada - albo biegnie ile sił w nogach i dochodzi do ostrej bijatyki, albo (rzadziej) zaczynają świstać kule i potem znowu w Wieży Raegana „ambasadorzy" będą zwalali winę jedni na drugich.

PRAWA I ZWYCZAJE

Pierwszy dzień w mieście

To, czy będziesz wędrował ulicami Detroit, nie zwracając niczyjej uwagi, czy przyczepią się do ciebie ladacznice i kupcy, zachwalający swój towar, czy też ściągniesz na siebie uwagę miejscowych stróżów porządku lub niechęć miejscowych gangerów, zależy od bardzo wielu czynników.

Po pierwsze - od tego, czy widać po tobie, skąd pochodzisz. Detroit jest sporym, jak na dzisiejszy świat, skupiskiem ludzi i nikogo szczególnie nie zainteresuje grupa Nowojorczyków, czy kupców z Federacji - regularnie bowiem z tych krain przybywają karawany i kupcy, zabierając po drodze wędrowców z bliższych miejsc. Trochę zdziwi ich gość z Teksasu. Zaintryguje przybysz z Miami czy z Hegemonii - może nawet dostanie darmowy kubek szczynów w jakiejś knajpie, za kilka historyjek o tych odległych, owianych sławą miejscach.

Po drugie - od twojej klasy. Jeśli wyglądasz jak byle łachmaniarz, miejscowi mogą cię nawet przepędzić, i będziesz zmuszony do wędrowania na przełaj, przez ruiny, omijając główne drogi, przejezdne dla samochodów. Jeśli zaś obwieszony jesteś szpanerskimi gamblami, możesz zwrócić niepotrzebnie uwagę miejscowych chciwców, więc wtedy odwrotnie - lepiej nie zapuszczać się w boczne uliczki i trzymać się głównych dróg, gdzie jest więcej ludzi, gdzie zawsze w odległości wzroku widać jakiegoś strażnika, choćby z miejscowego gangu. Gangerzy tak z miejsca nie rabują przyjezdnych, a odwrotnie - raczej dbają o to, by goście z klasą bezpiecznie przeszli przez ich teren, a najlepiej się u nich zatrzymali, choćby na chwilę w knajpie. I bogacz, i łachmaniarz mogą zwrócić na siebie uwagę. Jeśli chcesz być niewidzialny, nie przesadzaj w żadną stronę.

Po trzecie - od profesji. Mundur i naręcze broni to, jak wiadomo, wojownik. Z miejsca ktoś komuś szepcze: nowy wojownik (czytaj - kłopoty) w naszej enklawie. Jeśli jesteś mechanikiem, lekarzem itp. - spodziewaj się prawdziwego zainteresowania. Z pewnością wielu będzie chciało od razu sprawdzić ile jesteś wart. Konkurencja - na ile zagrozisz ich pozycji, a reszta - czy trafił się może prawdziwy spec. Gdy wyglądasz jak chodzące źródło kłopotów, typowy człowiek znikąd, awanturnik i najemnik, to prędzej czy później ktoś się do ciebie przypieprzy - a to jakiś hardy ganger, a to nadgorliwy strażnik, który nie omieszka cię pouczyć o miejscowych prawach i karach.

Zamknięty czy otwarty?

Zdarzają się dziś jeszcze zamykane samochody, jak przed wojną - kolo wychodził ze swojego odpicowanego autka, zamykał na kluczyk i był pewien, że jak wróci, bryka będzie stała na swoim miejscu. Frajerstwo, ale ludzie w to wierzyli i podobno nawet to jakoś działało, nie wiem, chyba mieli pancerne szyby i tytanowe drzwi.

Dziś kluczyk służy raczej jako breloczek, drzwi wstawia się jako ochronę przed zbłąkanymi kulami, czasem przednią szybę (choć jest ich coraz mniej i frustrujące są ciągłe jej wymiany) - żeby nie wiało w gębę. Odpala się bryki najczęściej na druty, ale ludzie kombinują też własne rozruszniki - guziki, wajchy, pokrętła, co kto umie, a mają ludzie pomysły, nie powiem. Ano, są i tacy, co odpalają na kluczyk, np. Schultzowie.

Jest dziś za to wiele innego rodzaju zabezpieczeń, zmyślnych mechanizmów, które unieruchomią silnik, rozładują akumulator itp., jeśli tylko ktoś buchnie wóz i sobie pojedzie, a nie wie co i gdzie trzeba było przekręcić, połączyć lub rozłączyć. Gdy kradnie się komuś brykę, trzeba się nawet liczyć z tym, że jest po prostu zaminowana i wypieprzy na pierwszym zakręcie, choć takich skąpych świrów na szczęście nie jest zbyt wielu.

Jeśli wjeżdżasz do Detroit bryką, wszystko zależy od bryki, ale poza tym, gdy już się zatrzymasz w danej enklawie, będzie podobnie jak wyżej. Zresztą, nowy przybysz zawsze kogoś zainteresuje. Czasem samego Schultza, gdy trafi się naprawdę nie byle kto, czasem zaś choćby miejscowych opilców z knajpy.

Wszelkie podstawowe informacje - jakie panuje tu prawo, gdzie można się zatrzymać, gdzie przespać lub bezpiecznie zostawić swoje graty, gdzie walnąć ogłoszenie, znaleźć jakąś fuchę itd., zdobędziesz w knajpie rozmawiając z barmanem czy właścicielem, lub u pierwszego lepszego sklepikarza. Mniej rozmowni będą przypadkowo zaczepieni ludzie - w końcu każdy gdzieś biegnie. Jeśli zaczepisz strażnika czy policjanta, nie spodziewaj się długiej i kulturalnej rozmowy. Ci goście to ludzie od walenia po mordzie. No, w ramach swoich obowiązków coś tam odburkną i zakończą pouczeniem, żebyś nie szukał kłopotów. Jeśli chcesz zostać na dłużej i nie chcesz spać na obrzeżach enklawy, w zrujnowanych pustostanach, gdzie kręcą się męty i nędzarze, możesz wkupić się w łaski jakiejś grupki, wynająć na noc jakieś piętro za gambla czy kilka, albo pogadać z zarządcą czy jego odpowiednikiem w danej enklawie.

Brykę teoretycznie możesz zostawić wszędzie, ale żeby była bezpieczna, najlepiej wybierz czyjś teren, pogadaj z jego mieszkańcami, miejscowymi typkami, którzy stoją tu od rana do wieczora i coś im zapłać. Możesz też za niewielką opłatą (gambla) zostawić wóz na jednym z placów, gdzie ktoś tam rzuca na nie okiem. Spod knajpy, czy z innych miejsc w środku enklawy raczej nikt nie buchnie bryki, ani jej za bardzo nie pokiereszuje, chyba, że przez przypadek.

Jeśli chcesz gdzieś trafić, musisz pytać. Właściciele niektórych miejsc, jak np. domów uciech czy większych sklepów i knajp wieszają w różnych miejscach tabliczki, które wskazują drogę. Zaś nazwy ulic na murach budynków albo wiszą jak dawniej, albo wymalowano je na nowo, choćby sprayem. Poza tym w wielu sklepach można kupić odręczną mapę Detroit z zaznaczonymi enklawami, przejezdnymi drogami, trochę ważnych miejsc, a wszystko w miarę czytelnie opisane. Mapki te rysuje Sand Runner Elvis, a kupisz je, zależnie jak dokładne - za 5 lub 15 gambli. Gdy przyjrzysz się mapce, zobaczysz fragmenty zaznaczone na czarno i szaro. Po ulicach i na obszarach zaznaczonych na czarno można normalnie jeździć wozem. Miejsca na szaro - można bez problemu poruszać się pieszo. Reszta - nawet pieszo nie łatwo, gruz, niebezpieczeństwa itd.

Czego musisz się tak naprawdę bać w Detroit? Olej legendy i mity, oto fakty: omijaj szemrane dzielnice, obrzeża enklaw itd. - tam po prostu nie sięga porządek typowy dla enklawy, nie kręcą się strażnicy i w zasadzie to tak, jakbyś wrócił na pustkowia. Może cię tam spotkać wszystko. Trzymaj się też z daleka od strzeżonych ośrodków przemysłowych, fabryk itd. Nie bój się, przez przypadek tam nie wdepniesz - z daleka straszą znaki przynależności miejsca, łażą strażnicy i zatrzyma cię czujka. Wejdziesz, jeśli faktycznie masz sprawę, np. szukasz pracy.

Nie wchodź w drogę VIP-om. Po co robić sobie wrogów z gości, którzy tu rządzą i mogą wszystko? Trzymaj się z daleka od dzielnicy Camino Reals. No i terenów opanowanych przez Gas Drinkers - to potwory, które tylko z wyglądu przypominają ludzi.

Co jeszcze? Nie łaź po torach wyścigowych na terenie Ligi. Trzymaj łapy

z daleka od miejskich instalacji - kabli, rur, wodociągów, gazu. Nie kradnij, nie zabijaj - a zobaczysz, Detroit to będzie raj.

Kto nosi broń, i jaką?

Detroit, w porównaniu z resztą świata po zagładzie, jest miejscem bezpiecznym. Większość zamieszkanych terenów miasta przypomina to, co kiedyś działo się w chińskich, latynoskich czy murzyńskich dzielnicach bezprawia.

Gangerzy noszą taką broń, z jaką chodzi się wygodnie - kastety, noże, krótkie pistolety, czasem pałki. Podobnie policja.

Wojownicy gangów, strażnicy dzielnic, bloków, ośrodków przemysłowych itd. mogą już dźwigać mocniejsze argumenty: karabiny, broń maszynową, w zasadzie zależy od zasobności tego, kogo reprezentują.

Niektórych biednych dzielnic mieszczuchów strzegą obszarpańcy z siekierami, oszczepami i łukami.

Mimo, że najważniejsza dla mieszkańców dzielnicy jest ochrona ze strony lokalnego dużego gangu (Schultzów, Sand Runnersów), to i tak trzeba mieć zawsze pod ręką kogoś na wszelki wypadek - jakiegoś swojego stróża.

Gdy dzielnica jest dobrze strzeżona, a rozbój surowo karany (jak w Downtown), na ulicach w ogóle nie trzeba nosić broni (spece, robotnicy, mechanicy, kierowcy, biznesmeni). W gorszych dzielnicach lepiej nosić.

Aha, jeszcze jedno - w niektórych miejscach, jak np. komisariat policji, gabinet Schultza, sala Zarządu Ligi itp., nie wolno wnosić broni. Zostawia się ją u strażnika. Można być o nią spokojny, nie zginie - gdzie jak gdzie, ale w takich miejscach nie pracują złodzieje. A przynajmniej nie drobni.

Prawo Racji

Prawo racji to najważniejsze z praw Detroit, obowiązujące prawie w całym mieście. Jeśli ktoś cię napadnie albo obrazi, możesz go odpowiednio potraktować. Jeśli ktoś nie chce ci oddać gambli, albo cię oszukał, możesz dochodzić swego pięścią i odebrać należność. Ściąganie długów to jedna z niewielu okoliczności, gdy można tu komuś bezkarnie zbić gębę, a specjalizuje się w tym wiele „firm" i płatnych woluntariuszy. Kiedyś Schultz chciał przejąć zupełnie tą dochodową działkę, ale przeliczył się, omal nie doszło do rewolucji w mieście. To tak jakby chciał przejąć Ligę.

Gość, który „upominał" czyjegoś dłużnika i przesadził, ląduje na dywanie u szefa danej strefy lub jakiegoś pełnomocnika i zaczyna się tłumaczyć. To nic takiego, zarąbać lub pobić kogoś, kto na to zasłużył - w końcu ktoś musi dbać o zasady, a policji jest mało. Dlatego istnieje prawo racji, ale trzeba się na nie powołać zaraz po brutalnym czynie, a nie np. ukrywać przez miesiąc, aż nas znajdą - wtedy już za późno na prawo racji, będzie to pospolite przestępstwo, karane o wiele ostrzej.

Jeśli wyjdzie na to, że powołujący się na prawo racji rzeczywiście miał rację co do swojego czynu, wszystko w porządku. Jeśli nie (np. przesadził), zostanie ukarany - odpowiednio do przewiny, co ustala szef strefy. Najczęściej będzie to klatka albo ciężkie roboty.

Jako, że kary za złamanie prawa racji są znośne (nie dostaje się od razu kuli w łeb za pobicie kogoś bez wystarczającego powodu), czasem najemnicy biorą dodatkową kasę z góry za wymierzenie komuś kary większej niż trzeba, licząc sobie od razu za dni spędzone w klatce.

Oto, jakie przykładowo czekają konsekwencje za złamanie prawa racji (gdy sądzony twierdzi, że nic złego nie zro-

bił): za pobicie kogoś do nieprzytomności za niewinne zaczepki posiedzimy w klatce 2 - 3 dni. Za zadźganie nożem w obronie własnej kogoś, kto wystartował do nas z pięściami - nawet tydzień. Za zabicie w równej walce, jeśli sami ją wywołaliśmy - nawet dwa tygodnie.

Gdy potrzebne są akurat ręce do pracy przy jakiejś wyjątkowo ciężkiej budowie., szef może zamiast klatki skazać na roboty (tyle samo dni). A jeśli nie chce pracować, jeśli się obija - tym samym nie odrabia swojego dnia kary, i kara się wydłuża. W końcu może trafić z powrotem do klatki, z całym wyrokiem do odsiedzenia, albo nawet większym lub jeszcze gorszą karą - za podważanie prawa, na które się powołał, przestaje go ono chronić i będzie sądzony jak zwykły przestępca.

Kary

Poza prawem racji w każdej strefie obowiązuje prawo danej strefy (Huronów, San Runners), czy nawet osobne prawo enklawy albo gangu. Na szczęście nikt z nich nie spisuje konstytucji - zasady po prostu są, obowiązują i każdy je zna. Nowo przybyli lub wędrowcy poznają je stopniowo, ale w razie gafy traktuje się takich ulgowo, chyba, że koleś będzie uparcie je łamał. Na przykład - gdy stwierdzi, że nałapie sobie w Detroit niewolników spośród miejscowych żebraków. Gafa. Detroit nie uznaje niewolnictwa, ba, nawet je potępia. Taki uparty łowca skończy w końcu w klatce albo w kopalni i złapie co najwyżej gorączkę.

Najpopularniejszą karą w Detroit (z wyjątkiem Camino Reals i 8 Ligi) jest klatka. Klatki zobaczysz na rynku każdej enklawy, wiszą metr nad ziemią, na czymś w rodzaju szubienicy. Są różnej wielkości, w jednej swobodnie zmieści się dwóch ludzi i jeszcze mogą się pobić, w innej ledwie pomieści się jeden, i to w kucki. Klatka klatce nie równa, więc jeśli podpadłeś, lepiej módl się, żeby ta duża była wolna. Choć jeśli „sąd" nas nie lubi, i tak dostaniemy małą. A u Sand Runners są tylko małe.

Delikwent w klatce zdany jest na łaskę społeczności, ponieważ nie dostaje ani wody ani żarcia. Zje i wypije tylko to, co podadzą mu ludzie. Jeśli nie przypadnie miejscowym do gustu, nie przeżyje nawet trzech dni. Jeśli zaś ludzie będą go karmili i poili, wytrzyma i miesiąc. Czyli jest tak, że z jednej strony wyrok wydał „sąd" w postaci zarządcy enklawy, ale pieczętuje go miejscowa ludność - to ona decyduje o ciężarze kary, czy skazany klatkę przeżyje, czy nie. Mordercy i bandyci, napadający na Detroitczyków z reguły konają z pragnienia. Miejscowi zawadiacy wychodzą po odsiedzeniu wyroku i rozrabiają dalej. Czasem jakiś gang pilnuje, żeby czasem jakiś nadgorliwy ksiądz samarytanin nie karmił każdego równo - i przekonają takiego, żeby poszedł sobie lepiej do domu. Zaś gdy siedzi tam ktoś z gangu, to jego kumple będą o niego dbać. Chyba, że szef gangu zabroni. Wiedząc o tych zwyczajach, czasami szef strefy posle gangera od razu na roboty, żeby bardziej odczuł karę.

U Huronów i u Schultza zdarzają się też kary banicji, wykluczenia ze społeczności i zakazu wstępu do strefy. Ta ciężka kara dotyczy tylko stałych mieszkańców. U Schultzów spada na najgorszych naciągaczy i oszustów oraz notorycznych złodziei, zaś u Huronów - na tych, którzy wszędzie indziej dostaliby kulkę za swoje zbrodnie. Do banitów, którzy wbrew zakazowi wejdą z powrotem do strefy, każdy może strzelać, a strażnik musi.

Szczególnym rodzajem kary u Schultza jest własna klatka w ...ZOO. Trafiają tam wyjątkowe okazy poszukiwanych przez długi czas, sławnych bandziorów. Są oni odtąd atrakcją Downtown.

Naprawdę rzadko, ale jednak, odbywają się w Detroit publiczne egzekucje na rynku. Ostatnia była 3 lata temu, na dywersancie, który wysadził linię kabli z elektrowni Schultza do Camino Reals. Mógł dostać kulkę w łeb i było by po sprawie, a jednak gościa obdarli ze skóry na granicy Schultzów i Camino. To przypomniało wszystkim, że jest kilka rzeczy świętych i nietykalnych.

To, że egzekucji prawie nie ma, nie znaczy, że nie istnieje kara śmierci. Istnieje. Nie raz się zdarzało, że pieprzony morderca nie zdążył pomyśleć „naleśniki z jagodami", bo dostał kulkę albo zarobił kosę. Żaden skandal. Tu nikt się nie pieprzy.

A jednak wyrok śmierci w Detroit ma zazwyczaj inne oblicze: ARENA. Niemal w każdej strefie jest jakaś arena, gdzie walczy się za pieniądze albo podziwia zmagania gladiatorów. Jeśli ktoś nawywijał zbyt mocno, żeby wykpić się klatką, robotami czy banicją - trafia na arenę, i w sumie oznacza to tyle, co śmierć, bowiem staje naprzeciw potwora, który walczy codziennie, zabijał setki razy w walce jeden na jeden, i dodatkowo pakuje swój organizm jakimiś świństwami na przyrost mięśni i agresji. Jeśli cudem udało by się skazanemu wygrać, zyska życie. Ale odtąd już tylko jako gladiator, więc nie ma co się cieszyć przedwcześnie.

Oczywiście, pomijając całą tą publiczną parodię prawa, jeśli wejdziesz w drogę Schultzowi czy innym szefom stref, a nie mogą cię publicznie sprzątnąć, znikniesz tak cicho, że nawet nikt się nie dowie.

Rafinerie a waluta Detroit

Detroit nie bije swojej monety jak NY. Miasto jest zbyt podzielone, większość stref jest we władaniu psycholi, zaś Schultzowi nie ufa tak naprawdę nikt z innych stref, bo każdy wie, że jeśli tylko nadarzyłaby się okazja, stary pierdziel załatwi wszystkich i zbuduje tu drugi NY. Zaś rozmowy o stworzeniu wspólnej waluty między NY, Federacją i Teksasem trwają już tyle lat i zmierzają do nikąd, że ludzie przestali już czekać na ten mityczny wspólny pieniądz.

A jednak jest coś, co w Detroit zaczęło pełnić rolę banknotów: talony na benzynę. Paliwo stało się w Detroit najpopularniejszym gamblem, jego wartość nigdy nie malała, jednak wielu gromadziło je tylko i wyłącznie jako bogactwo i zabezpieczenie swojej przyszłości, a wtedy okazało się, że nie jest to wygodna waluta. Kupcy zaczęli domagać się zamiast paliwa poręczeń, że dana jego ilość w rafinerii do nich należy. Rafinerie wydrukowały więc talony.

Jako, że w Detroit funkcjonowały dotąd dwie rafinerie, tak i w obiegu znalazły się dwa rodzaje talonów - Raidersów oraz Ligi. Sytuacja się skomplikowała, gdy rafinerię Ligi zdobyli i zaminowali Gas Drinkersi.

Tak talony Ligi, jak i Raidersów występują w trzech nominałach - na 5 litrów (warte 25 gambli), na 10 (50 gambli) i na 50 (250 gambli). Za produkcję talonów odpowiada Schultz, a jako, że nie ma on mennicy, użyto do tego celu maszyn do produkcji tłoczonych tapet. Specjalny papier, barwny wzór, na to czarny nadruk, potem tłoczenie, a na końcu odcisk palca zarządcy rafinerii. Talony „piątki" mają około 8cm długości, „dziesiątki" mają 12cm, a „pięćdziesiątki" 16cm. Zdarzali się oszuści-samobójcy, którzy próbowali je podrabiać. Może i ktoś się nabrał, ale na pewno nie Raidersi ani Ligowcy, którzy ostatecznie wydają za nie benzynę.

Dziś Liga nie ma swojej rafinerii i prawie całe paliwo bierze od Raidersów, którzy stacjonują daleko od Detroit, w New Baltimore (ponad 40 km w jedną

stronę). Paliwo to dostarcza Schultz, który na bardzo korzystnych warunkach umowy otrzymuje je od Raidersów - on dostarcza im ropę, wydobywaną w jego szybach, oni jemu przetworzone paliwo. Mimo, że sytuacja jest napięta, Schultz nie da się szantażować głównym (obok karawan z odległych krain, np. z Teksasu czy Appalachów) dostarczycielom paliwa, bo może w każdej chwili odciąć ich od swoich dostaw ropy.

Spotkasz w Detroit i mniejszych handlarzy paliwem, którzy podobnie wystawiają swoje talony, ale mało kto ufa takiej walucie. Liga to w końcu Liga, i jak pójdziesz do nich z talonami, to dostajesz paliwo, a nie gadkę typu „o, właśnie się skończyło, ale jutro pojadę z cysterną po nowe".

New Baltimore jest daleko, nie znaczy to jednak, że możesz się w Detroit talonami Raidersów podetrzeć. W Lidze jak w kantorze, możesz kupić paliwo i za talony Raidersów, ale już nie w stosunku 1:1. Trochę na tym stracisz - za talon na 5 litrów dostaniesz 3, za talon na 10 dostaniesz 7, a za talon na 50 - nalejesz 40. Czyli Liga zarobi swoje (czasem gnojki jeszcze rozcieńczają!). Ale jak nie chcesz, to sam sobie dymaj z każdą „piątką" do New Baltimore, nikt cię nie zatrzyma.

Gwoli ścisłości - za paliwo w detalu (do 50 litrów) zapłacisz odpowiednio: za przeciętne 5 gambli, a za dobre 30. A hurtowo, powyżej 50 litrów (i najlepiej regularnie) to już na umowy (za ropę naftową, pojazdy, żywność itd.). Można dostać różne zniżki, w zależności od tego jak się ugadasz i jak dobry towar masz do zaoferowania w zamian.

Oczywiście, talony nie są podstawową drobną walutą na co dzień, ponieważ najmniejszy jest wart 25 gambli. Służą raczej do większych transakcji lub gromadzenia gambli w wygodnej formie. Podstawą w knajpach, przy straganach itp. wciąż pozostają naboje i tabletki. Za piwo nadal rzucimy na stół żółtą pastylkę, wygrzebaną gdzieś z dna kieszeni, a za skromny obiad 9mm. Tabletki i amunicja produkowane są również w Detroit, a waluta ta ma to do siebie, że jej nigdy w obiegu nie przybywa - nieustannie i regularnie jest bowiem połykana lub wystrzeliwana, by przedłużyć żywot o kolejne tygodnie.

Handel

Detroit nie jest miastem handlowym. Przynajmniej nie na skalę kontynentu. Mieszkańcy Detroit uchodzą za anarchistów, bandytów i lekkoduchów, więc robienie z nimi interesów jest ryzykowne. Z drugiej strony, tam gdzie jest ryzyko jest również większy niż zazwyczaj zysk. Z Detroit handlują przeważnie stali kontrahenci - nie wędrowni kramarze z wozami pełnymi starego żelastwa i innych przedwojennych gratów, ale liczący się producenci z Teksasu, Nowego Jorku a przede wszystkim z Federacji Appalachów. Towary do miasta trafiają w karawanach kupieckich - silnie strzeżonych i szybkich. Poruszają się po stałych trasach, strzeżonych lepiej niż inne i znanych kierowcom.

Rzecz jasna do Detroit sprowadza się tony paliwa - to główny towar importowy. Benzyna, nafta, olej napędowy i inne pochodne ropy, jak również czysta ropa naftowa. Na drogach prowadzących na wchód i południe spotyka się kolumny wielkich cystern. Detaliści zwożą paliwo w kanistrach, na przyczepach pickupów i również zarabiają całkiem nieźle. Żaden inny towar nie ma w Detroit takiego zbytu jak paliwo i jeżeli chodzi o zyski z handlu, obroty każdym innym towarem plasują się daleko w tyle. Właściwie z wyjątkiem paliwa Detroit jest samowystarczalne.

Weźmy na przykład żywność. To prawda, że do miasta pędzi się całe stada bydła - ludzie lubią dobry stek - ale zaciskając pasa mogliby wyżyć z tego co sami wyhodują, z ryb łowionych w jeziorze lub ze skromnej hodowli. Nie mniej jednak teksańskie bydło jest drugie na liście przynoszących największe zyski przedmiotów handlu. Pędzone przez cały kontynent krowy docierają do miasta późnym latem i każdy gang kupuje część stada na własne potrzeby.

Detroit sprzedaje głównie samochody. Miejscy mechanicy potrafią przerobić wrak na cacuszko jak spod igły. Nigdzie nie dostaniesz lepszego i tańszego wozu niż w Detroit i nawet Collins w Nowym Jorku ma do dyspozycji limuzynę odnowioną w warsztacie Schultza. Podobnie rzecz się ma z częściami zamiennymi - mechanicznymi i elektronicznymi, wygrzebanymi ze słynnych miejskich złóż złomu. Przedwojenne podzespoły z Detroit należały do najnowocześniejszych, nie tylko jeśli chodzi o przemysł samochodowy. W Detroit produkowano również sprzęt gospodarstwa domowego i maszyny dla przemysłu. Te ostatnie dla Federacji Apallachów są bezcenne, a nikt nie potrafi naprawić ich tak jak monterzy z Detroit. Można powiedzieć, że usługi speców - głównie mechaników - są drugim towarem eksportowym miasta.

Nie zanosi się, by w najbliższych latach podejście do handlu w Detroit zmieniło się drastycznie. Miasto gangów i rabusiów nigdy nie będzie poważnym partnerem handlowym dla takiej potęgi jak Nowy Jork.

Jadłodajnie

Knajpy w powojennych miastach powstały zupełnie inaczej niż ich odpowiedniki przed wojną. Spójrzmy prawdzie w oczy. Robienie sobie żarła w domu to przeszłość. Nie ma już takiego komfortu jak dawniej. Dziś ludzie nie mają swoich kuchni, zamykanych na klucz mieszkań itd. Ludzie muszą gdzieś żreć, a rzadko kto ma w chacie mikrofalówkę, piec gazowy, czy jakąkolwiek kuchenkę. Z drugiej strony miasta nie znają dziś słowa „przeludnienie", ludzie żyją bliżej siebie, we wspólnotach, nie zamykają się w czterech ścianach. Zaczęli jeść wspólnie, korzystając z tego, co kto ma - gary, ogień, kuchenka mikrofalowa. Z czasem przekształciło się to w coś w rodzaju stołówek. Żarcie to nie żadna bagatela, a jedna z najważniejszych kwestii codziennego życia, dlatego nie trzeba było długo czekać, by w końcu w takiej komunie ktoś stał się etatowym kucharzem. Inni go utrzymywali w zamian za przygotowywanie żarcia dzień w dzień, załatwianie i kupowanie czegoś na stół. Dostawał gamble, by za nie miał utrzymać i siebie i załatwić żarło dla wszystkich. Takie są właśnie dzisiejsze knajpy.

Jest ich trochę, zarówno w centrum, jak i w innych enklawach w Detroit. To nie są knajpy z cennikiem, drogimi daniami i usłużną obsługą (z wyjątkiem „schultzowych" knajp, które są bardziej skansenami przedwojennych wspomnień, niż praktycznym rozwiązaniem problemu). Swoją drogą spotkałem kiedyś takiego cwaniaczka z Chicago, mówił na każdą jadłodajnię "Milk Bar", i przekonywał mnie, że u niego w Europie takie rzeczy były normą nawet przed wojną. Ja pierniczę, Europa naprawdę jest porąbana.

W Downtown jest kilkanaście jadłodajni (np. Niebieska, CocaCola, Piwnice Allego, Wspólna), w których można zjeść coś na ciepło i uzupełnić energię na kolejny dzień harówy.

W knajpach Detroit najłatwiej o ryby. Ale kto może na nie jeszcze patrzeć? Ryba to w ogóle najpowszechniejsze żarcie w Detroit, jezior w okoli-

cy sporo, więc wnioski nasuwają się same. U Córki rybaka ryby przynajmniej zawsze są świeże i naprawdę dobrze przygotowane.

Na drugim miejscu są zupy, różne pieczone zwierzaki, wałęsające się po ruinach czy łapane przez farmerów poza miastem. Odrobiną luksusu jest już wołowina czy wieprzowina, bo bydło sporo kosztuje, czy też jajka. Zaś u Schultzów, w odróżnieniu do pozostałych stref, jadłospisy są wypaśne, a ceny drastyczne. Jednak sam Schultz i jego śmietanka jest warta wysiłków, bo zostawiają tam naprawdę sporo gambli.

Jeśli plecak masz pusty, polecam „huroniówki", zupki za gambla z niczego (znaczy się, przede wszystkim ze szczurów), w których specjalizują się Huroni (wiesz, u nich z dobrobytem znacznie gorzej). Dostaniesz to prawie w każdej knajpie.

Za gambla możesz też zrobić sobie żarcie samemu, z tego co masz, korzystając z knajpianych garów i ognia. No, chyba, że wyglądasz jak Szczur, to zapomnij.

Najczęściej płacisz knajpie raz na miesiąc i żresz dziennie co mają. A jak jesteś podróżnym i zażyczysz sobie jednorazowej wyżerki, to miej w pogotowiu od 5 do 10 gambli.

Lekarze

Lekarze trzymają się razem. Wymieniają lekami, sprzętem, doświadczeniem. Dzięki temu są sto razy skuteczniejsi, niż każdy z osobna. Nie znajdziesz dziś nigdzie medycyny na takim poziomie, jak w miastach, gdzie lekarzy jest cała gromada

Szpitale w Detroit to także prawdziwe centra aptekarskie, gdzie wjeżdżają i wyjeżdżają całe ciężarówy leków.

W zasadzie w każdej najmniejszej enklawie znajdziesz jakiegoś tam lekarza, często gęsto będzie to zwykły znachor, który inwestuje część swoich gambli, by co jakiś czas uczyć się i podpatrywać u zawodowców, podnosząc swoje umiejętności. Prawdziwi spece trzymają się dużych enklaw, a w takim szpitalu w Downtown jest takich trzech! Plus, oczywiście, personel. Jeśli jakiś pechowiec zbyt mocno pokiereszuje się w zabitej dechami dziurze, musi jakoś dotrzeć do większej enklawy, bo miejscowi znachorzy znają granicę swoich możliwości. Ale jeśli nie masz gambli, to nawet nie zawracaj głowy. Głupie zszycie rany to już jakieś 5 - 10 gambli, jeśli Fartuch będzie musiał męczyć się nad tobą godzinę, miej w pogotowiu 20 - 40. A gdy okaże się, że potrzeba drogiego leku lub sprzętu, lepiej nie spodziewaj

Mutanci

Detroit to nie Teksas, tu nie wiesza się mutantów tylko za to, że są inni. Każdy musi sobie wpierw na to zasłużyć. Jeśli jest psycholem, albo szkodzi innym, spotka go kara. Ale jeśli potrafi się dostosować, nie ma sprawy. Dlatego w mieście można napotkać czasem niezłe dziwadła. Oczywiście, bez przesady, rzadko kiedy mutant decyduje się żyć z ludźmi, szczególnie w mieście - w końcu zawsze, prędzej czy później, ktoś się przysra, tak prywatnie. Ludzie to tylko ludzie.

Mimo wszystko ludzie nie ufają mutantom. Jeśli któryś chce zamieszka w mieście, to lepiej gdzieś na uboczu. Niełatwo jest mutantowi zdobyć zaufanie czy szacunek mieszkańców, ale da się. Przykładem jest trzyoki Defton, sławny wojownik Huronów albo dwu i pół metrowy Goliat, gladiator, którego kochają wszyscy.

Dobra, żeby nie wyglądało zbyt różowo - mutant to tylko słowo. Co innego wredny mutek, a jest tu trochę tego badziewia. Choćby w kanałach. Nocne ghule żyją pod miastem, i to nie bajka, choć niewielu widziało któregoś na własne oczy. A na północy miasta szarogęszą się Gas Drinkers, toż to prawie sami mutanci, i to najwredniejsi pod słońcem.

się niczego, bo w zasadzie może paść każda cena.

Poza tym często gęsto ludzie korzystają z wiedzy i umiejętności medycznych nie tylko lekarzy, ale i każdego, kto coś tam wie i potrafi, czy to wojowników, czy domorosłych felczerów w gangach. Taniej, lub zupełnie za darmo, choć ryzykowniej.

Chemicy

Chemicy, podobnie jak prawdziwi lekarze, trzymają się razem. Kilku przedwojennych naukowców, „mendelejewy" wytwarzający narkotyki, farmaceuci, samoucy i uczniowie tychże, rozsiani po enklawach, pracują dla gangów i różnych organizacji lub niezależnie. Gdyby nie spotykali się i nie wymieniali wiedzą, niewiele by znaczyli. Żaden pracodawca nie będzie bronił swoim chemikom kontaktów z resztą, bo taki chemik szybko zostanie w tyle za innymi. Działa to podobnie jak przedwojenne instytuty: wymiana doświadczeń, wspólne eksperymenty, wzajemne korzystanie z posiadanego sprzętu.

Dzięki temu mamy na ulicach Detroit wszystko, czego potrzeba, w tym i paliwo, narkotyki i dobry alkohol.

Chemicy odpowiedzialni są również za lekarstwa. Może nie za ich sprowadzanie, ale wyrób. Lekarstw na dzisiejsze choroby i wady wrodzone nigdy za dużo, ale zawsze kurewsko mało, więc chemicy zabrali się za ich robienie, i chwała im za to. Nie są to może leki tak skuteczne, jak przed wojną, ale cóż, muszą starczyć. Chemicy i farmaceuci nieustannie pracują nad udoskonaleniem swoich specyfików, które, niestety, nie zawsze działają jak trzeba. Ale lepsze to niż nic. Specyfiki są sprzedawane po cenie niższej niż przedwojenne i można je dostać w sklepach Detroit, albo na ulicy, od różnych gangów. Ale uważaj na to, co ci wciskają.

Areny

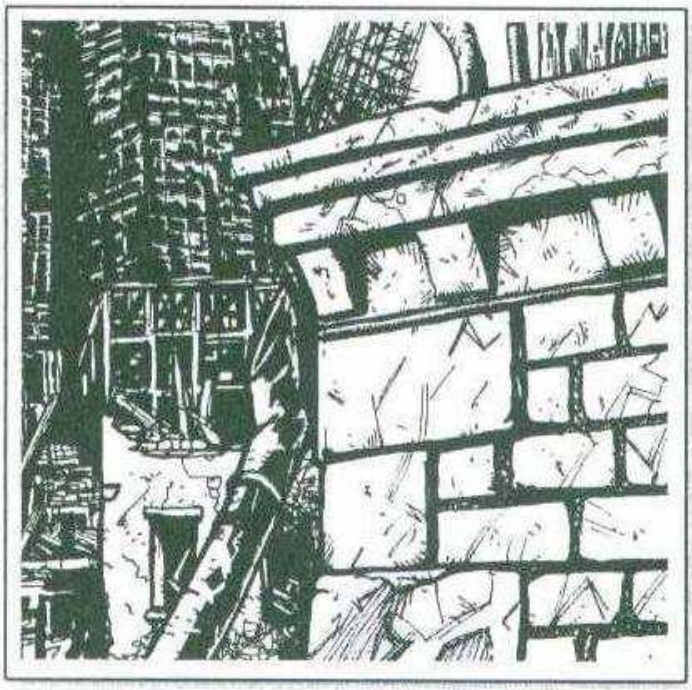
Sporty po wojnie przybrały bardziej okrutny charakter i ludzie nareszcie mogą wyżywać się w krwawych sportach do woli. Walka na pięści, poedynki na broń białą, na łańcuchy, haki, kastety, topory, miecze i inne żelastwo zdobyły sobie rzesze sympatyków i fanatyków. I w Detroit są gwiazdy aren, kąpiące się we krwi poległych i uwielbieniu widzów. Bracia Hubner, Rocky Trzy Ciosy, Jednooki Bob, Kuba Rozpruwacz. To obecnie cztery największe nazwiska.

Na arenach widzów obowiązuje zasada: walka rozgrywa się tylko w Dziurze, czyli na placu lub w wykopie, gdzie biją się zawodnicy. Oczywiście, czasami dochodzi do okazjonalnych burd na widowni - komuś nie spodobał się zawodnik albo sposób sędziowania. Często jest to okazja dla gangów na wyrównanie porachunków przy szerszym gronie - grunt to renoma, nie?

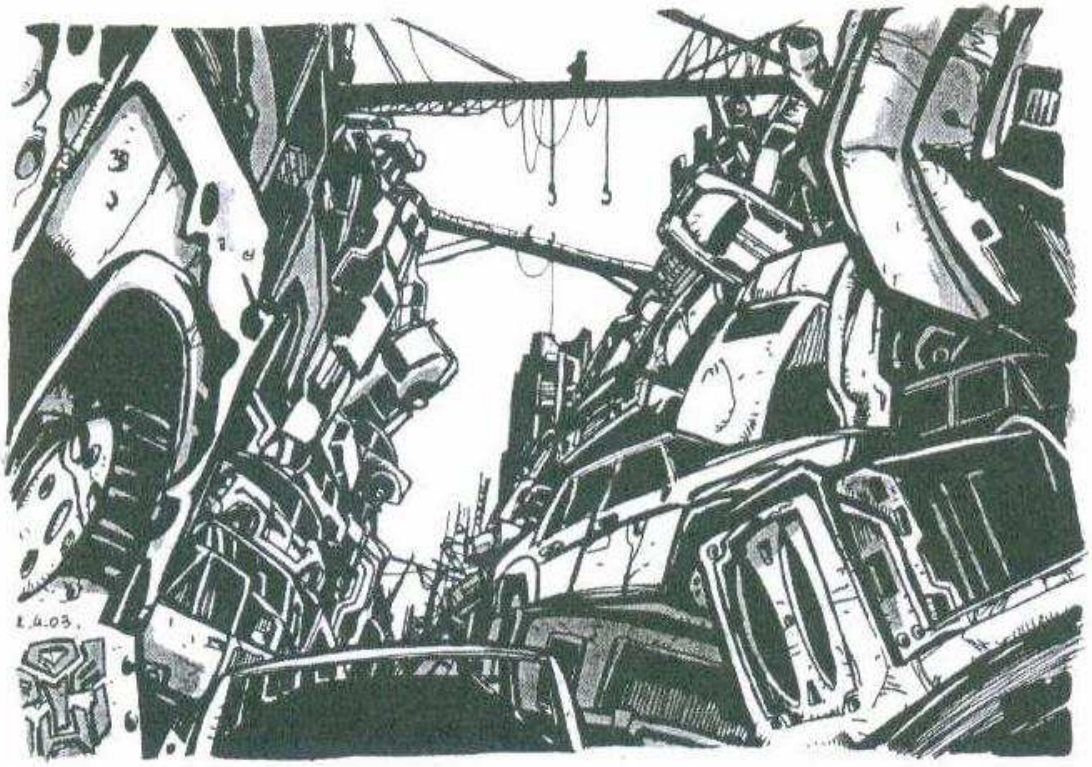
Na największych arenach w strefach Ligi, Schultzów, Sand Runnersów, Parkerów i Huronów, a także podczas głośnych turniejów, na które ściąga całe miasto, porządku pilnują Dozorcy, a zadymy są ucinane ciężkimi pałkami ich sierżantów lub nawet ołowiem.

U Camino sędziuje i organizuje wszystko miejscowy gringo od sportu. Zaś 8 Mila nie urządza tego typu zabaw - po co ściągać do siebie tłum i prowokować do burd?

Na arenę trafia się różnie - albo jako więzień gangu, gdzie masz okazję wywalczyć sobie wolność, albo jako zawodnik któregoś z gangów, albo też jako ochotnik za gamble. Sędziują Dozorcy i publiczność. Zresztą, to nie są walki na punkty, żeby mogły się pojawić wątpliwości. Jeśli któryś z zawodników już się nie podniesie - przegrał. Jeśli żaden się nie podniesie - remis.



INFRA-STRUKTURA



Rzeki i mosty

Całe Detroit jest pocięte większymi i mniejszymi rzekami, biegnącymi z północnego zachodu aż do Detroit River. Kilkadziesiąt szerokich czasem na 100, czasem na 10 metrów korytarzy ścieków. Do tego pełno jest cieków wodnych, kanałów, strumieni. Dzięki nim kwitł przedwojenny przemysł, bo fabryki potrzebowały masę wody. Dziś są one źródłami wody dla mieszkańców. Trzeba jednak uważać, niektóre są skażone chemikaliami lub radioaktywym mułem, a ręczę, że nie chciałbyś się napić takiej wody nawet gdyby sam diabeł rozpalił ci palenisko w gardle.

Innymi źródłami wody są niezliczone jeziora wokół Keego Harbor, Orchard Lake i Sylvan Lake, nieskażone, leżące na południowy zachód od Pontiac. Pozostaje jeszcze Detroit River oraz jezioro St. Claire i Erie.

Kiedyś, chodząc czy jeżdżąc po mieście, w ogóle nie zauważało się tych wszystkich rzek - jechałeś po moście, nawet o tym nie myśląc. Jednak podczas wojny i po niej wiele mostów padło albo przeszło we władanie gangów, więc podróże między dzielnicami odgrodzonymi rzekami stanowią dziś o wiele większy problem.

Co innego mosty na Detroit River. Taki na przykład Ambasador Bridge ma około 4 kilometrów długości.

Ujęcia wody

Jest ich kilkanaście - na obszarze paru przecznic wokół Hotelu Ambassador (skonstruowane przez Schultzów w centrum miasta). To po prostu wielkie zawory wody w miejscu dawnych hydrantów, z reduktorami i mniejszymi kranami. Każdy, kto chce, może z nich korzystać, aczkolwiek wrogie Schultzom gangi dostaną prędzej kulkę niż choćby kroplę czystej wody.

Utrzymanie tej drobnej sieci wodociągów, zasilanej przez oczyszczalnię w schronie Schultzów, leży w rękach Gildii Mechaników oraz Archeologów i najętych przez Schultzów mieszkańców miasta. Wszyscy starają się by chodziła jak najlepiej i nie ma co się dziwić - woda to życie. Wszelkie uszkodzenia ujęć są traktowane bardzo surowo: zatruciem ołowiem.

Schrony atomowe

Opisany przy Schultzach schron pod hotelem Ambassador nie jest jedynym. Po całym mieście są porozrzucane i inne schrony, od takich dla kilkuset osób, po takie dla kilku tysięcy. Jest ich łącznie ponad dwadzieścia.

Reszta schronów jest mniejsza i leży porozrzucana w całym centrum Detroit. Ich zasilanie zależne było od reaktora pod hotelem Ambassador.

Jeden, dwupoziomowy, leży po Uniwersytetem Stanowym Wayne i mieści do 2000 osób. Dziś pełni funkcję magazynu i schronienia dla bezdomnych. Ma własne, działające ujęcie czystej wody.

Pozostałe schrony mieściły od 800 do 1200 osób. Część z nich została zdewastowana w czasie walk o miasto, część nadal jest wykorzystywana przez mieszkańców, którzy walczą o nie ze szczurami. Wszystkie schrony połączone są szczelnymi grodziami z kanałami Detroit. Czasami w ich zapomnianych zakamarkach może leżeć przedwojenny sprzęt i żywność. Kto pierwszy, ten lepszy.

I tu jeden niepokojący szczegół. Pod budynkiem Gwardii Narodowej przy 8 Mile Road i Ryan Road znajduje się schron wojskowy na 1200 osób. Problem w tym, że od czasu wojny pozostaje zamknięty. W na pół zawalonych kanałach odnaleziono jedno z wejść, lecz blokuje je kilkunastotonowa, betonowa grodź, która nie była na wyposażeniu innych schronów. Z tego co wiadomo mieszkańcom Detroit, nikt go nie opuścił. Nikt nie wie, co jest w środku i dlaczego nikt nie wyszedł z niego na powierzchnię. Być może wewnątrz doszło do skażenia radioaktywnymi gazami. Być może jego mieszkańcy umarli w męczarniach na jedną ze straszliwych chorób, szalejących podczas Apokalipsy...

A być może stało się z nimi coś jeszcze gorszego.

Kanały pod Detroit

Pod miastem rozciąga się rozległy system kanałów. Zbudowano go, gdy wzrosło zapotrzebowanie na wodę przez mieszkańców i zakłady produkcyjne. Każdy, kto urodził się w mieście, czy to przed wojną czy po, wie że kanały od wieków stanowiły schronienie i system łączności. Ponadto pod całym Detroit rozciąga się rozbudowana sieć metra.

30 lat temu, gdy tylko piekło się zaczęło, najbogatsi mieszkańcy Detroit schronili się pod ziemią, w schronach, wraz z bronią, lekami, sprzętem oraz osobistą ochroną wojska, personelem medycznym, technicznym itp. Mieli nawet psychologów. Wyjrzeli stamtąd dopiero po upływie roku, gdy „geigery" wykazały, że już można. Okazało się, że na powierzchni hasają potwory. Moloch wypuścił pierwszych mutantów, którzy walczyli z miejscowymi szaleńcami. Do tej wojny włączyli się ludzie spod ziemi. Trwała ona około 2 lat, mieszkańcy schronów w tym czasie rozbudowali

Szczury i robactwo

Szczury w Detroit to prawdziwa plaga, są wszędzie, kryją się w kanałach, piwnicach, trzymają się zawsze w pobliżu enklaw, żerując na ludzkich zapasach - szczególnie dlatego są dla enklaw takim zagrożeniem. Wiele osób zajmuje się odszczurzaniem zawodowo, i co tu dużo mówić, ci goście budzą szacunek. Szczególnie, że szczury w Detroit są nieźle spasione, wielkości psa.

Inna plaga to rdzojady, małe robaki, które żywią się rdzą - obrzydliwe. Czasem znajdziesz to świństwo w silniku samochodu, jeśli nie dbałeś odpowiednio o swoje cacko i stracisz dzień, zanim doprowadzisz silnik do porządku.

kanały, wzmocnili punkty obrony, stworzyli tam twierdze i strażnice pełne sprzętu. Wciąż siedzieli pod ziemią i w schronach, gdzie było wszystko, a na zewnątrz nic. W końcu wytrzebili ścierwo i wyszli. Do dziś w kanałach można trafić na ukryte przejścia, czasem zasypane, na sprzęt, bazy i przyczółki, pozostałości po tej wojnie.

Oczywiście, bada to wszystko Gildia Archeologów.

Dziś dobrą stroną kanałów jest to, że można się w nich szybko przemieszczać z miejsca na miejsce. Można dostać się do zapomnianych podziemnych magazynów, piwnic, oczyszczalni ścieków, lub innych konstrukcji, o którym mało kto pamięta. Przez systemy chłodzenia wodą, możesz dostać się do fabryk, przez wentylację lub tunele serwisowe możesz wejść do budynków, do których nie dostałbyś się od powierzchni, bo są zawalone. Przed tobą świat nie odkrytych miejsc i gambli do zdobycia.

Złą stroną jest wszystko inne. Kanały to ciemność. Bez pochodni, latarki (o noktowizorze nie wspominając) czy lampy naftowej łatwo poślizgnąć się lub wylądować na dnie uskoku lub zapomnianego szybu, fundując sobie skomplikowane złamanie. Kanały to labirynt. Nikt nie ma dokładnych planów czegoś, co powstawało przez ponad sto lat. Zamknięte korytarze, zapomniane odcinki, ścieki, tunele serwisowe lub dla przewodów elektrociepłowniczych, wentylacje. Jaskinie i schrony, piwnice, podziemne parkingi. Możesz źle skręcić, raz, dwa i ujdzie ci to na sucho. Ale nie zawsze. Możesz zabłądzić w takie miejsca, o których nigdy nie słyszałeś i z których nie znajdziesz wyjścia. Kanały to życie i śmierć. Nikt nie wie, co zalęgło się przez ostatnie trzydzieści lat pod Detroit. Mówi się o inteligentnych szczurach, jakby nie dość było problemów z tymi zwykłymi. Gigantyczne owady, radzące sobie po ciemku lepiej, niż ludzie. Podobno żyją tam zmutowane płazy, nie stroniące od ludzkiego mięsa. Jeszcze trochę i usłyszymy o bitboys, które przywlokły się z Toledo.

Podobno w Detroit, pośród ruin mieszkają żyją plemiona, które żyją z tego, co upolują pod ziemią. W tym i ludzi. Łowcy często przynosili spod ziemi dziwne rośliny, gigantyczne grzyby, świecące w ciemnościach. Podobno napotykano połacie pleśni, jadalnej i grubej jak materac z gąbki. Niektóre jej odmiany nie pozwoliły wielu badaczom wrócić na powierzchnię.

Kanały to nie żarty. To sport dla ludzi o stalowych nerwach, oczach dookoła głowy i więcej niż sześciu zmysłach. A z pewnością takich, którzy mają prowiant i światło. Oraz wielką spluwę. Groza lubi czaić się tam, gdzie króluje ciemność.

Kolektory

Swego rodzaju atrakcja miejska. Widziałeś kiedyś elektrownię atomową? Ma takie wielkie kominy z parownikami, podobne do gigantycznych dzbanów. Tu mamy Kolektory.

Kolektor to takie wielkie bydlę ze stali i betonu, o średnicy około stu dwudziestu, a wysokości stu osiemdziesięciu metrów. W mieście zdążyli wybudować trzy, z czego ten w Westland zawalił się w czasie wojny, drugi - w Troy - wysadzono w powietrze podczas walk i sterczy do dziś, jak pęknięty kubek. Trzeci zaś, w Eastpointe, stoi nadal.

Wewnątrz znajdują się kilometry kabli, siatek i żebrowań. Wyłapywały jakoś zanieczyszczenia z powietrza a świeże powietrze pompowały na zewnątrz. To skarbnica metalu, kabli, przekładni, łożysk. Brać, nie wybierać. O Kolektor urządzane są regularne walki, bowiem miłośników żelastwa jest wielu i niekoniecznie się lubią.

Ze szczytu Kolektora jest wspaniały widok na okolicę. Co w niej wspaniałego? Dobre pytanie. Niektóre gangi używają go jako punktu obserwacyjnego, ale raczej trudno jest wypatrzyć coś w gruzach.

GOSPODARKA

Szlaki handlowe i kurierskie

W dzisiejszych czasach szlaki prowadzą wzdłuż dawnych autostrad. Najważniejsze trasy biegną z północy stanu przez Detroit na południe, do Toledo, a stamtąd już gdziekolwiek, wzdłuż Międzystanowej 75. Z Toledo można ruszyć na zachód, w stronę Chicago i Missisipi, na południe do Columbus, a na wschód - przez Cleveland do Federacji Apallachów i dalej, do NY. Na południe i południowy zachód ludzie podróżują rzadziej i przecierają szlaki na własną rękę. W obrębie Michigan jeździ się głównie na północ po paliwo lub żarcie, jak i na gamblozbieranie, czyli wyprawy w poszukiwaniu przedwojennych cudeniek. Międzystanową 94 można, mijając od północy jezioro St. Clair, ruszyć aż do Toronto, lub Niagary. Zakałą są oczywiście gangi motocyklistów, pokazujące się co jakiś czas, ale północ cieszy się złą sławą z powodu dzikusów - Indian i Troglodytów Lodu. Słabo zabezpieczone wyprawy po gamble łatwo padają łupem barbarzyńców.

Wzdłuż tras wyrosły miasteczka, obozowiska, targi, stacje benzynowe, lokale z wyżerką i łóżkiem. Jest ich więcej niż na zachodzie Stanów i jadąc do Nowego Jorku co dwa dni można trafić na jakieś „Chaty Toma" czy „Rajskie oazy".

Żywność

Detroit to nie Hegemonia i mamy tutaj kilku sprytnych ludzi, którzy potrafią zakasać rękawy, zabrać się do roboty i zrobić z miasta kontynentalne mocarstwo. Ludzie chcą żyć, a potem żyć lepiej i wygodniej. Mają rosnące potrzeby, jak by to powiedzieli przed wojną.

Oczywiście pierwszą i najważniejszą potrzebą jest jedzenie. Tylko niewielką część żywności sprzed trzydziestu lat da się skonsumować jeszcze dzisiaj. Żarcia, które mogłoby przetrwać i pół wieku robiono niewiele, bo nie było na niego zbytu.

Dookoła sporo jest ludzi żyjących z ziemi - spaliły się lasy, spaliły się miasteczka, to i ziemi uprawnej od cholery. Handlują oni z Detroit na bardzo prostych zasadach - owoce, warzywa, mięso i zboże za części, paliwo i pojazdy. A piwo, szczerze mówiąc, warzą całkiem przednie. Co prawda nie ma już browarów takich jak przed wojną, ale ten z Jackson chyba przypomniał sobie ja-

Farmerzy

Poza miastem też są gangi. Mówią że natura nie znosi próżni i zawsze ją czymś wypełni. No i masz. Uzbrojone grządkokopy. W sumie to nic w tym niezwykłego, ci z małych miasteczek i farm w Michigan wzięli się za siekiery i strzelby jak tylko pojawiły się pierwsze ekipy maruderów, tuż po wojnie i potem, gdy powstali Huroni.

Ze strony miasta nic burakom nie grozi, bo handlują ze sobą, ale po okolicy szwenda się różnego rodzaju cholerstwo - zmutowane wilki, mutanci, wojownicy szos od siedmiu boleści oraz te zasrańce z Gas Drinkers. Uwielbiają palić wiochmenom ich obejścia, ale ci się dzielnie bronią. Każda farma ma swoistą policję, lub straż, w skład której wchodzi generalnie każdy, kto umie strzelać lub ma siłę walnąć wrogowi sztachetą. Jeżeli trzeba, rolnicy z sąsiednich farm pomagają obleganej, aż do skutku. Na tym polega przecież samopomoc chłopska. Nie próbuj czasem wjechać komuś w zboże, bo cię normalnie zlinczują. Czasami, gdy miasto nie może się dogadać z farmerami, zaczyna się rabowanie i regularna wojna. Na szczęście większe gangi zrobiły sobie sojuszników na co poniektórych farmach i panuje względny spokój. A tak, to fajnie się z nimi żyje. Piwo, ogniska, tańce.

Na wieś uciekają również ludzie z dużą wiedzą i przydatnymi w życiu umiejętnościami. Nie godzą się na życie wśród walczących gangów, albo szukają po prostu świętego spokoju i zapomnienia.

kieś średniowieczne receptury piwowarskie. Prawdziwy browar, nie jakieś szczynoroby. Piwo robi się tam już od dobrych kilku lat, i jest całkiem przednie. Jego właściciel, Joseph Moorelum, skutecznie wykorzystał wiedzę na temat warzenia piwa w dniach przed erą elektryfikacji. Wynikiem jest znakomity porterek, który można kroić nożem.

To co jemy dzisiaj w Detroit (pomijając, tfu!, ryby) wyrosło na poletkach wokół miasta, uprawianych prymitywnymi narzędziami, oranych przez konie lub woły, rzadko przez traktory. Brak nawozów sztucznych i środków chemicznych sprawia, że w przytłaczającej większości płody rolne z okolic Detroit są mizerne no i jest ich niewiele. W kilu miejscach - ale to naprawdę wyjątki od reguły - farmerzy dysponują lepszymi środkami. Ktoś ma kombajn ziemniaczany, jeszcze inny znalazł dostęp do pestycydów i wie jak je stosować. Takim farmom powodzi się lepiej i mogą sobie pozwolić na produkowanie jedzenia luksusowego - to znaczy roślin bardziej wymagających i dających mniejszy plon, ale smaczniejszych i niespotykanych. Dużym problemem jest niemożność przechowywania żywności i tym samym gromadzenia zapasów. Niewielu ma dziś chłodnie, nie ma przemysłu przetwórczego, więc zarówno mieszkańcy miasta, jak i sami rolnicy skazani są na życie z roku na rok. Pogoda na północy jest bardzo kapryśna - zimy przychodzą wcześnie i przymrozki zdarzają się nawet pod koniec maja. Lato jest upalne i suche, na szczęście z dostępem do wody nie ma problemu. W kość dają również silne wiatry od strony jezior - nierzadko zbliżone siłą do huraganu.

Hodowla to osobna sprawa. W okolicach Detroit każdy kawałek urodzajnej ziemi przeznaczony jest na uprawy i brakuje dużych pastwisk, które mogłyby żywić stada na miarę Teksasu. Zwierzęta hoduje się przeważnie nie dla mięsa, lecz dla mleka, wełny i skór. Wędrując sobie w krajobrazie wiejskim wokół Detroit, zobaczysz głównie owce, pojedyncze krowy pasące się w cieniu ruin no i rzecz jasna wszędobylskie kozy. Jeżeli chodzi o mięso, mieszkańcy okolic Detroit, podobnie zresztą jak i same mieszczuchy - szczególnie Huroni - najczęściej żrą dziczyznę. Na obszarach na północ od miasta żyje sporo dzikich zwierząt - od kaczek, przez renifery, na niedźwiedziach kończąc. Trzeba jedynie uważać na zwierzęta chore i skażone - ich mięsko może okazać się zabójcze. Im dalej na północ, tym większe bogactwo zwierzyny, ale z drugiej strony większe niebezpieczeństwo napotkania maszyn Molocha, mutantów, a ostatnio coraz częściej troglodytów. Ci ostatni z roku na rok stają się coraz bardziej uciążliwi i agresywni.

Im bliżej Detroit, tym farmy i wioski są bardziej zależne od miasta - przynależą do stref, podobnie jak kopalnie, fabryki itp. w mieście i poza nim. Strefy posiadają znaczne jak na dzisiejsze warunki siły militarne i w zamian za żywność oferują ochronę, wysyłając nieustannie swoje patrole za miasto, a czasem nawet zostawiając kilkuosobowy garnizon w posterunku w wiosce lub nieopodal. Zbieranie „czynszu" w gamblach nie różni się niczym od tego, co ma miejsce w samym mieście względem mieszkańców enklaw. Im dalej od miasta, tym więcej farm niezależnych, ale ich mieszkańcy muszą się liczyć z napadami - bądź to miastowych, bądź gangerów z pustkowi. Ale jeśli są twardzi, jakoś wytrzymają. Stary William z Kill-Hill to tak się zaminował w swojej farmie, że nawet idąc po jego śladach nie mógłbyś być spokojny.

Sprawa zaopatrywania Detroit w żywność nie kończy się na farmach i wiochach. Mamy import pełną gębą - z Teksasu, a częściej z niezliczonych nie-

wielkich miejscowości, których nazw nikt nie spamięta. Poza tym kupa mieszczuchów ma ogródki, w których wiara uprawia owoce i warzywa, stanowiące część ich diety wiosną i latem. Wiesz, to nawet ciekawe - przed wojną spece też twierdzili, że przydomowe ogródki zrewolucjonizują rolnictwo i światowe żywienie. Masz, postęp pełnym ryjem. No i ryby. Tfu!

Przemysł

Michigan było kiedyś stanem przemysłowym. Do dziś widać ślady przeszłości - huty, kopalnie, stalownie, montażownie samochodów, stocznie śródlądowe. Tutaj narodził się słynny Ford T, pierwszy masowo produkowany samochód. Na gęsto zaludnionych niegdyś terenach znajdziesz sporo zniszczonych miast i opuszczonych zakładów produkcyjnych. Niestety - Detroit było jednym z pierwszorzędnych celów w wojnie i zniszczenia są bardzo poważne. W okolicach Wielkich Jezior zginęli prawie wszyscy. Niewielu zdążyło uciec z miast, na które spadły bomby atomowe i chemiczne. W ponurym krajobrazie zrujnowanego przemysłu żyją żałosne niedobitki, które zazdrośnie bronią swoich majątków. Módl się, by mieszkaniec którejś z fabryk nie przyuważył cię w swojej ruinie na szabrze, bo będzie kulka na dzień dobry. Większość napotykanych miejsc jest jednak opuszczona - i być może czeka na ciebie!

Realia są następujące: znajdziesz więcej wszy na łysym psie niż sprawnych jeszcze dziś fabryk i zakładów przemysłowych. Cały łańcuszek technologiczny poszedł w cholerę i odbudowanie go w trzydzieści lat nie jest raczej możliwe. Mieszkańcy Detroit i okolic wykorzystują elementy z przedwojennych zapasów, rozbierają na części jednych maszyn, by uruchomić inne, grzebią w ruinach i kradną. Nie produkują prawie niczego - jedynie przetwarzają. Wszyscy jesteśmy wielką bandą padlinożerców.

Paranoja polega na tym, że jesteśmy w stanie pozbierać prawie wszystko co potrzebne do uruchomienia procesu przemysłowego, ale prawie jest tu słowem kluczowym. No i brakuje wyszkolonych ludzi, którzy wiedzieliby, czy połączyć czerwony kabelek z niebieskim, czy z zielonym. Nie można wyprodukować aluminiowej płyty, bo nie działa walcownia. Ktoś ukradł kable i sterowanie, nie ma prądu ponieważ w elektrowni zniszczyły się wszystkie mikroprocesory. Nie można wyprodukować mikroprocesora, bo większość jajogłowych obróciła się w proch, nikt nie wie, jak wyrabiać krzemowe płytki ani projektować scalaki. Maszyny stoją niewykorzystane i powoli obracają się w ostateczną ruinę. Może Moloch przyjdzie w końcu i zatroszczy się o nie?

Cofnęliśmy się do ery pary i wczesnej elektryczności, królują samoróbki i prototypy. Jeśli nie odzyskamy utraconej wiedzy, nasze prawnuki będą żyły w jurtach i gotowały na ogniu z końskiego gówna.

Stare fabryki pojazdów

Pierwszą i największą mekką zmotoryzowanych jest najbardziej wysunięta na południowy zachód dzielnica Romulus. W jej sercu tkwi niegdysiejsze Lotnisko Miejskie Hrabstwa Wayne. Dziś zostały tam opuszczone samoloty, często ograbiane z części przez ludzi z kompanii Wschód - Zachód. Oraz krater po 707, którego podmuch złapał tuż nad ziemią przy starcie.

To jednak nie jest najważniejsze.

Na odcinku Beverly Road, w Beverly Hills (dziś tereny sporne między Camino Reals a Sand Runners, blisko Gas

Drinkers) stoi dawna fabryka Chevroleta, wybudowana w 2015. Jej budynki są w połowie zdmuchnięte, ale większość stoi. Tak się szczęśliwie złożyło, że zasłoniły one sobą ogromny parking, na którym stało około 30 tysięcy samochodów, wyprodukowanych przez koncern. Z tego, co mi wiadomo, jakieś 70% z nich była na tyle sprawna, że wystarczyło nalać paliwa, oleju, podpompować łaczki i w drogę. Niezłe, co? Pozostałe zostały albo spalone, poprzewracane, albo przygniecione szczątkami z budynków fabryki. Dlatego z nich wymontowuje się większość części "zamiennych". Do dziś zostało tam sporo sprawnych wozów, choć najlepszy towar jest już dawno wybrany. Poza tym łapę na parkingu położyło tyle gangów, że dziś żaden nie może tak ot sobie wyjechać stamtąd bryką bez strat własnych. A co tam stoi? Wszystko. Sedany, furgonetki, minivany, coupe. Brać, nie wybierać.

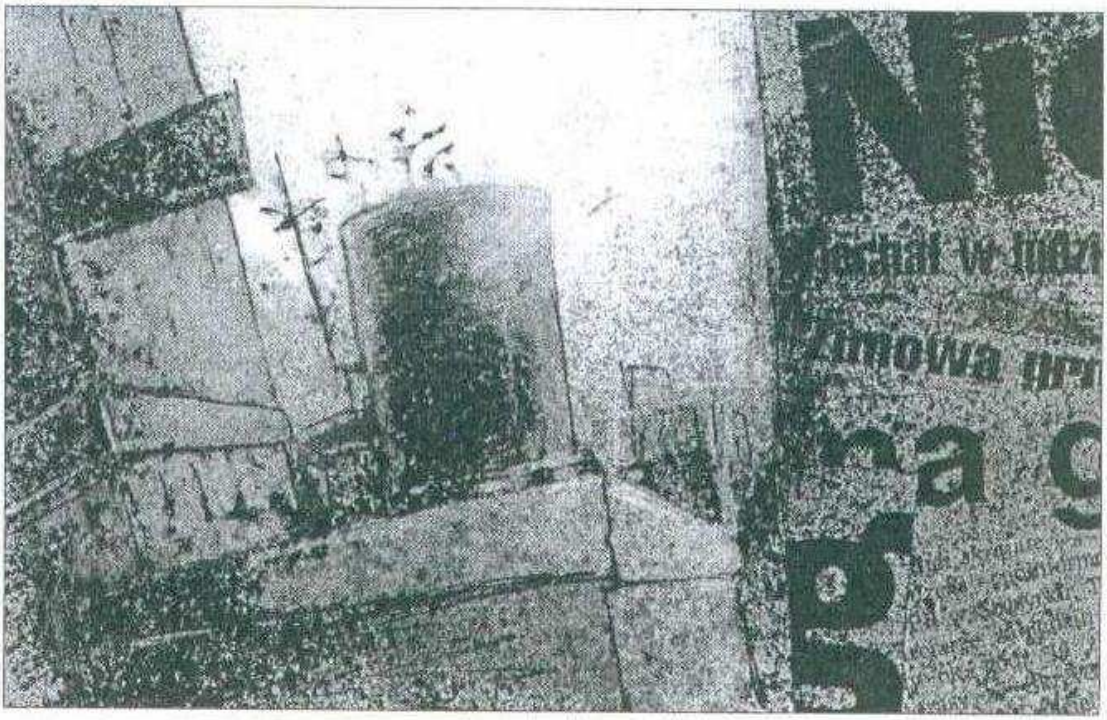
O fabrykę Cheviego w Romulus trwa długa wojna o wpływy. Wszystkie gangi wybierają się tam często-gęsto na "zakupy". Dochodzi do walk na broń białą lub strzelanin w rodzaju "Ty świnio, to ja pierwszy zobaczyłem tego sunbeama!" albo "To ostatnia skrzynia biegów, która może pasować do ZL1 z 2003 i nie zamierzam ci jej oddać nawet za wszystkie gamble świata, ty ciota".

Podobnie jest z montownią Chryslera wzdłuż Eureka Road, na południu dzielnicy. Tam z kolei stało coś koło 12 tysięcy maszyn, z czego połowa nie nadawała się do niczego innego, jak rozbiórki na części. Ktoś policzył, że sprawnych całkowicie było tam raptem 2000 wozów, a liczba ta skurczy się dość szybko.

Wspomniana fabryka Forda w Southfield należy do Sand Runners. Da się z nimi dogadać i kupić dowolną rzecz z parkingu za kompleksem fabryki-świątyni, za odpowiednią ilość gambli.

W leżącym na zachodzie Wixom (tereny Sand Runners), przy Novi i Walled Lake, stoi montownia GMC. 7000 wozów.

Po obu stronach drogi stanowej nr 1 w Bloomfield Heights, niedaleko Troy (niegdyś w strefie Sand Runners, dziś



na terenie Gas Drinkersów) jest coś o nazwie Kombinat Ciężarowy Spencera. Po ludzku, to dawne serwisy ciężarówek i samochodów, oraz tzw. hipermarket samochodowy. Do dziś ostało się tam około 6000 wozów w różnym stanie, z czego 1/3 to ciężarowki i przyczepy różnego typu. Odpowiednio zorganizowana "grupa ekstrakcyjna" da radę wyrwać w nocy kilka - kilkanaście maszyn, lecz nie bez walki.

W Dearborn przy Outer Drive i Monroe (przy strefie Parker Lots, ale nie udało im siępołożyć na tym łapy) stała kiedyś fabryka Volkswagena, ale spłonęła, wraz z 90% maszyn na parkingu - niedaleko bowiem, centralnie na Taylor, spadła 150-kilotonowa atomówka. Teraz biega się tam po części, albo ściągać wraki w celach szeroko pojętego postnuklearnego budownictwa, he, he.

W północnowschodnim zakątku Troy leży fabryka Pontiaca, teraz będąca kompletnym cmentarzyskiem, dewastowanym i rozgrabianym przez Gas Drinkers. Tereny do łowienia części tylko dla odważnych. Lub głupich.

Prócz fabryk samochodów, w Detroit znajduje się wiele innych źródeł wozów i części do nich. Są nimi wszelkie podziemne parkingi, dobrze osłonięte przed falą uderzeniową. Dawne komisy samochodowe, parkingi warsztatów lub dealerów samochodowych, zwłaszcza zagranicznych, europejskich czy azjatyckich marek, to dobre źródło części do takich samochodów. Rozległe parkingi przed zakładami przemysłowymi, rozrzucone po mieście. Same ulice, na których gdzieniegdzie wręcz piętrzą się stosy wozów - innym problemem jest to, jak spod takiej hałdy wydobyć upragniony samochód, ale to zadanie dla Archeologów.

Gdzie się nie rozejrzysz, tam są bryki. Trzeba tylko dobrze poszukać.

Szyby wydobywcze

Pełno tego tutaj. Tyle że wszelkie szyby można napotkać w południowej części Michigan, Upper Peninsula jest suche jak butelka ochlapusa. Szyby naftowe rozciągają się w zachodniej i środkowej części stanu. Szybów gazowych jest od groma, zwłaszcza w północnej części południowego Michigan, w pasie biegnącym od wschodniego wybrzeża jeziora Michigan do Alpena, na zachodnim wybrzeżu Huron, w hrabstwach Antrin, Otsego, Montmorency i Alpena. Teraz już wiesz, skąd Detroit ciągnie ropę do samochodów. Co prawda nie czerpie ze wszystkich szybów, a rafinerie mają tylko dwie, ale handel ropą kwitnie. Szczerze przyznam, że paliwa Detroit nie należą do najlepszych, ale to kwestia braku odpowiednich speców, którzy znaliby się na wydobywaniu i przerabianiu. No, brakuje też odpowiednich środków technicznych, ale to co otrzymują wystarcza, żeby samochód pojechał. Fakt, że silniki niszczą się szybko, ale akurat z tym nie ma najmniejszego problemu. Ludzie z Detroit są raczej beztroscy i nie myślą o przyszłości - na razie samochodów jest pod dostatkiem. Gazu używa się do oświetlania, produkcji ciepła i prądu oraz w celach przemysłowych. Tylko niektórzy mają wozy z silnikami na gaz.

Trzeba było widzieć Detroit podczas wojny i niedługo po niej. Szyby najbardziej wysunięte na północny zachód płonęły jak zapałki. Do dzisiaj tamte tereny nazywamy Czarną Ziemią i nikt rozsądny nie łazi tam, bo i nie ma po co. Czarna Ziemia jest teraz wylęgarnią potworów i siedliskiem mutantów, które przystosowały się do życia w skrajnie nieprzyjaznych warunkach. Miałem kumpla, który twierdził, że ci mutanci potrafią przetwarzać w swoich organizmach ropę naftową na jedzenie zdatne również dla człowieka.

Pomijając bzdurność tej bajki, nie wziąłbym do ust jakiegoś mutkowego kloca, więc lepiej wróćmy do poważnych tematów.

Musisz wiedzieć, że praca przy szybach naftowych jest bardzo ciężka i harują tam tylko wyjątkowi desperaci. Jeżeli chodzi o ropę wszystkie szyby należą do Schultza. Niektóre zwyczajnie zajął, inne wywalczył, jeden kupił od Kompanii Ósmej Mili. Zmierzam do tego, że Schultz zatrudnia ludzi, którzy naprawdę potrzebują gambli i płaci im całkiem przyzwoicie i żywi za darmo. Sęk w tym, że umieralność przy wydobyciu ropy jest bardzo duża - wypadki zdarzają się bardzo często, a trujące wyziewy i powojenne zanieczyszczenia za każdy miesiąc pracy zabierają rok życia. Mimo wszystko 50 gambli tygodniowo plus wyżywienie nie chodzi piechotą. Najlepsze jest to, że przyjmują do pracy każdego, nawet przybłędy, co nawiasem mówiąc również przyczynia się do wzrostu śmiertelności, bo w środowisku robotników najmniejsze konflikty rozwiązuje się z pomocą noża.

Czynne szyby naftowe pod Detroit są bardzo nie na rękę Federacji Appalachów. Stolica motoryzacji ma własne źródło energii, które może i nie pokrywa wszystkich potrzeb, ale pozwala zachować niezależność. I nie wygląda na to, by ropy zabrakło przez najbliższe lata. Appalachy tolerują rafinerie z Detroit, bo nie eksportują paliwa na zewnątrz. Ale nafta potrafi zapalić się od byle czego, a o podpalaczy nietrudno, jeśli wiesz o co chodzi.

Rafinerie i składy paliwa

W okolicach Detroit są czynne dwie rafinerie. Jedna należy do Gas Drinkers i mieści się w Troy. Ciekawe, że jeszcze jej nie wysadzili. O zakupach tam można zapomnieć.

Druga rafineria ropy to wielki kompleks w New Baltimore, kilkanaście kilosów na północ od granic Detroit, jadąc wzdłuż wybrzeża St. Clair. Ta rafineria jest o tyle interesująca, że tu wyrabia się większość benzyny, gazu i oleju napędowego dla miasta. Kompleks należy do Raidersów i jest paranoicznie strzeżony.

Obie rafinerie są zaminowane, dlatego nikomu się nie opłaca ich ruszać. Gas Drinkers to bezmózgowcy i w razie czego wysadzą swoją bez namysłu. Raidersi na szczęście oferują w miarę przy-

zwoite ceny, co nie zmienia faktu, że Detroit musi importować paliwo do swoich ukochanych samochodów także z innych stron.

Układ między Raidersami a Schultzem pozostaje dla wielu zagadką. Niby się nie lubią, ale są jak dwie strony monety - jakoś współpracują i to bez żadnych zgrzytów.

Jeśli ktoś wyjaśni największą według mnie tajemnicę Detroit, zostanie moim prywatnym bogiem.

Zakłady produkcyjne

Skoro już wspomniałem o przetwarzaniu, to niektórzy radzą sobie z nim całkiem dobrze, budując nowe maszyny ze starych, by wyprodukować jeszcze inne. Największym ośrodkiem przemysłowym poza Detroit jest Toledo na południu, na granicy Michigan i Ohio, nad jeziorem Erie. Tam na nowo wytapia się stal, produkuje narzędzia, naprawia skomplikowane urządzenia i buduje nowe, prymitywniejsze, ale takie, dzięki którym można będzie kiedyś zbudować bardziej nowoczesne. To niby stalownia, mają nawet prawdziwy piec łukowy, ale w rzeczywistości Toledo jest manufakturą, która zajmuje się tym, co akurat zyskowne. Łatają zniszczone rzeczy, wypuszczają pługi przekute z karoserii samochodowych i partaczą niemiłosiernie. Jeśli jakaś rzecz pochodzi z Toledo, lepiej z nią uważać. Z drugiej strony są tani, więc znajdują zbyt szczególnie u farmerów spod Dteroit. Nie muszę chyba dodawać, że ta ich tak zwana „stal" to metal przetopiony ze złomu. Jest w nim sporo stali, ale oprócz niej cały układ okresowy. Toledo to prywatna inicjatywa kilkudziesięciu rodzin, niezależnych od gangów z miasta. Gdy trzeba wspólnie pracują, gdy nadchodzi zagrożenie wspólnie się bronią. Ale mało kto chciałby zrobić skok na fabrykę grabi.

Tak samo jest we Flint na północy i South Bend na zachodzie, w których tworzy się przemysł ciężki, a także buduje się chemiczny - alkohol (służy nie tylko do zapijania ryja), rozpuszczalniki, barwniki, kleje, oleje i inne duperele. Spece potrafią wyczyniać rozmaite cuda - elektrownie wodne, młoty parowe, piece hutnicze, kolumny destylacyjne, wodociągi, kanalizacja... Oby tylko nie przepadła wiedza, potrzebna do odbudowy cywilizacji. Nad wszystkim, niczym Bóg Ojciec czuwa Ted Schultz - facet, który chce mieć ściany pomalowane na liliowo i polimerowy stolik dla córki. Fabrycznie nowy. Widzisz na co idą pieniądze podatników?

Oczywiście te zakłady są niczym w porównaniu z molochami w Federacji Apallachów, ale zapotrzebowanie na ich usługi i towary zawsze będzie, bo z Detroit jest bliżej do South Bend niż do Apallachów, to chyba jasne, prawda? Poza tym trzeba wspierać lokalną przedsiębiorczość. Może kiedyś urodzi się z niej coś lepszego.

Naturalnie wielu ludzi produkuje na własną rękę i na własne potrzeby. Chociaż w Detroit dominują punkty usługowe, w tym słynne warsztaty samochodowe, jeśli komuś potrzebne są jakieś narzędzia albo maszyny, idzie na bazar w Mechstone, kupuje co trzeba, woła sąsiada, który zna się na rzeczy i majstrują. Metody chałupnicze to podstawa przemysłu amerykańskiego, więc staramy się nadążyć za trendami.

RELIGIE

Po wojnie wszystkie dominujące religie przeżyły wstrząs. Nastąpiła Apokalipsa, ale nie Koniec Świata, ani Nowe Jerusalem, ani raj pełen hurys (to takie młodociane dupodajki), czy też inna Valhalla. Bogowie nie zstąpili na ziemię, by wymierzać karę grzesznikom a pobożnym dawać życie wieczne. Dali co najwyżej Molocha. Pozostało tylko pustkowie i walka o własny kawałek raju na tym parszywym świecie, czyli ciepłe żarcie na co dzień, pewność że nikt cię nie zabije i może kąpiel dwa razy w tygodniu. Człowiekowi jednakże jest potrzebne duchowe wsparcie i po wojnie wymyślił albo nowe religie, albo zmienił stare. Po prawdzie to co wioska, to inna religia.

W mieście obecnych jest kilka religii, jak i garstka ich wyznawców, bo w Detroit z pobożnością jest ciężko. Nie ma prawie kościołów ani kaplic, oprócz tych odbudowanych lub założonych po wojnie. Natomiast większość ludzi mało obchodzą problemy duchowe, co najwyżej jękną „Mój Boże, ktoś znów zakosił mi kable zapłonowe z cheviego".

Chrześcijaństwo

Prawda jest taka, że odmian chrześcijaństwa jest od groma, pojawiła się cała masa świętych, męczenników i innych typowych dla tej wiary zjawisk, lecz wszystko oscyluje wokół jednej koncepcji - Bóg gdzieś jest i nawet, jeżeli nie działa aktywnie, nie ześle nam Jezusa po raz drugi lub odwrócił się do nas dupą, zawsze można zwrócić się do niego, gdy nas boli i nie ma nikogo, komu możnaby się pożalić. Może Detroit nie jest religijne, może mieszkańcy miasta zajmują się spalaniem benzyny i rozwalaniem głów, ale wciąż wiele osób czuje się dziećmi Boga.

Lepiej jest u farmerów i dużej rzeszy tych, żyjących za miastem. U nich wiara chrześcijańska przypomina to, co mieli na wsi przed wojną. Ta chyba jednak dobrze im zrobiła, bo nie są tak zajadli w szerzeniu religijności. Uważają Chrystusa za swoistą opokę i wsparcie duchowe. Mają nawet kościółki i pastorów.

Rozmaitych kacyków, którzy oferują zbawienie za dawanie im dupy, gambli lub zbiorowe samobójstwa, proroków nadejścia Molocha i innych takich pacjentów gangi już dość dawno pognały precz, bo nie ma lepszej zabawy niż ściganie motorem jakiegoś pomylonego proroka

Inne obrządki

W Detroit i poza nim pełno jest rozmaitych wierzeń. Znajdziesz tu nieco baptystów, paru muzułmanów, starotestamentowców i innych takich, ale to naprawdę jednostki. Na ruinach cywilizacji wykwitły inne religie. Dużo, dużo groźniejsze. W niektórych wiochach oddaje się cześć takim bóstwom i kultywuje takie tradycje, że masz wrażenie, iż ich mieszkańcy przyleźli z innego świata i to cholernie ponurego. Szary Prorok, Czciciele Węża, Kanibale, Wyznawcy Nocnego Łowcy, Sataniści... No cóż, jeszcze nie utonęliśmy w powodzi krwawych lub nieludzkich obrzędów ale nie ciesz się, bo wody nabieramy coraz szybciej, jeśli rozumiesz o co mi chodzi.

Kult Hegemona

Hgemon jest wodzem Gas Drinkersów i mutantem. Podwładni uznają go za boga i oddają mu należną bogu cześć. Członkowie tego gangu piją zabójczy dla innych płyn nazywany gas, który upośledza ich psychicznie. Sam Hegemon do najlotniejszych również nie należy. Mimo tego mieszkańcy miasta obawia-

ją się ich, widząc w nich zgraję krwiożerczych potworów.

Ofiary składane Hegemonowi to walki ku jego czci (jeńcy walczą z mutantami, zdziczałymi psami), a także tortury i krwawe ceremonie. Swoim ofiarom kultyści wyrywają serca, na różne sposoby wykorzystują wytoczoną z zabitych krew. Hegemon przyklaskuje temu wszystkiemu z radością - w opowieściach cywilizowanych mieszkańców Detroit jest równie straszny, co śmieszny.

Dzieci Odnowy

Kościół Palmera Jonesa poniósł klęskę, ale nie został zniszczony do końca. Dzieci Odnowy osiedliły się koło zgliszczy Lansing i tam usiłują wcielać w życie swoją religię. Zachowaniem i podejściem do życia przypominają Amiszów. Żadnej elektroniki - uważają ją za wymysł diabła i przyczynę zepsucia poprzedniego świata, jego końca oraz źródło Molocha i mutantów. Śmiesznie reagują, jak im pokazujesz laptopa. Za to wykorzystują elektryczność, maszyny parowe oraz samochody. Generalnie jednak spadli do poziomu wczesnego XX wieku i nie zamierzają iść dalej. Mężczyźni i kobiety ciężko harują przy zwierzętach i w polu, modlą się do Boga o zmiłowanie i nadejście Chrystusa. Pozwalają na małżeństwa tylko pomiędzy sobą, stąd tak duży odsetek wiernych przygłupów, a o seksie przedmałżeńskim nawet im się nie śni. I takie tam różne, staromodne wymysły. W sumie jest ich kilkuset i są w miarę nieszkodliwi. O ile nie chcesz sprzedać im lodówki albo elektrycznej maszynki do golenia.

Kult duchów u Sand Runners (czyli trochę bełkotu przy lufce)

Mówiliśmy już o skłonności Sand Runners do nadużywania trawki? Podczas lat istnienia wykształcili oni dziwny system wierzeń. Nie mam pojęcia, czy wzięło im się to od tego jakoby poszerzającego granice zmysłów ziela, czy po prostu to jakaś zaraza Molocha, ale religia ta istnieje i zgromadziła wielu wyznawców, także spoza grassowego kręgu gangu. Ci z zewnątrz to głównie ludzie z miasta, pragnący dowiedzieć się od duchów i narkotycznych bogów różnych rzeczy, w stylu czy będę bogaty, czy John mnie rzuci, i tak dalej.

Zaczęło się od tego, że dawno temu jeden z zatrawionych kolesi doznał ekstatycznej wizji, podczas której zostały mu, uważaj teraz, objawione prawdy o wszechświecie i niewidzialnych dla ludzkich zmysłów istotach lub miejscach. Nie wiem czy to prawda. Sam biorę trochę prochów i leków, ale megajazdy nie miałem, żeby opowiadać takie brednie. Tak czy owak jego kumple zaczęli palić „święte zioło" i po kolei zagłębiali się w ten tajemniczy świat, czy też odmęty trawiarskich ułud. No i masz religię.

Mówiąc po naukowemu, religia ta to dziwna mieszanka animizmu, tantrycznej erotyki i kultu zmarłych przodków. Po ludzku zaś uważają, że każdy przedmiot i każde stworzenie ma swojego ducha i pewną inteligencję, oraz że duchy ich zmarłych kumpli gadają do nich zza grobu, udzielając porad a w dodatku ma to wszystko związek z dmuchaniem się. Ładne, nie? Podoba mi się jedna rzecz - nie ma tu kapłanów ani innych pomysłów z władzą i posłuszeństwem, co najwyżej należy słuchać się najstarszych i najbardziej doświadczonych wojowników. Ale słuchaj dalej.

Głównym bóstwem jest Vareqsut, nazywany Praduchem, lub Stwórcą wszystkiego. Według Sand Runners Vareqsut figlując ze swoją boską kochanką Sai-I, stworzył mnóstwo bytów, duchów i światów, między innymi i nasz. Duchy z Niewidzialnego, czyli takiego miejsca którego nie zobaczysz bez spalenia dobrej lufy, dzielą się na dwie rodziny - Ruchu i Trwania. Wszystko to, co nie jest ożywione, czyli chmury, niebo, piach czy twoja skorodowana bryka są duchami Trwania. Natomiast roślinki, mutki, my i zwierzęta to duchy Ruchu. Duchy Trwania mogą być silne lub słabsze, ale są zawsze neutralne, a nawet czasami pomocne. Duchy Ruchu z kolei mogą być dobre, lub złe. Złe to oczywiście demony, nazywane Nathami. Biorą się one albo z Niewidzialnego, czyli sprzed początku świata i te są najsilniejsze, albo z duchów zmarłych osób. W czasie wojny ludzie umarli straszną śmiercią i ich duchy nadal błąkają się po świecie, a część z nich stała się właśnie Nathami.

Nathami zostają również wyjątkowe sukinsyny lub ludzie obdarzeni strasznymi lękami. W religii Sand Runners ważne jest zatem, w jakim stanie umysłu umierasz - a po trawce umiera się szczęśliwym i pełnym energii, łapiesz?

Ważna jest też Przemiana, czyli to co człowiek robi otoczeniu i na odwrót. Przemiana to zmiany, jakie zachodzą, czyli starzenie się, dorastanie, jedzenie, upra-

wianie seksu, palenie w piecu - dosłownie wszystko. Przemiana operuje energiami, które mogą być albo złe, albo dobre, zależnie od zamiarów sprawcy, czyli tego, kto operuje energiami.

Energia to ruch, a ruch to my, ruch to ogień, fale, wiatr, radiacja. Energia służy do porozumiewania się z Niewidzialnym i duchami. Zależnie od twoich zamiarów, jak twierdzą Sand Runners, można skontaktować się z dobrymi lub złymi duchami. Zła energia przyciąga złe duchy, dobra - dobre. Niestety, złe duchy mają chrapkę na energię dobrych osób i dlatego ludzie stają się źli, jeżeli nie wzmocnią swej energii. A wzmacnia się ją przez medytację, najlepiej na haju.

Skąd wiedzą, jakimi energiami się posługiwać? No to jest kurewsko zawile, bo wydaje mi się, że zależy to od tego, jaki odlot załapią. Generalnie niektóre energie są zbyt złe lub zbyt silne dla człowieka - już masz wytłumaczone, dlaczego radiacja zabija, dlaczego gaz musztardowy dusi albo skąd biorą się choroby - od przyjmowania w pokarmie lub w powietrzu złych energii, lub od mieszkania w ich otoczeniu. Seks na przykład daje dobrą energię i rozładowuje złą, stąd tak chętnie go uprawiają, więc jeżeli nie masz nic przeciwko wdychaniu narkotycznych oparów ani wytatuowanym kobietom, to możesz wziąć udział w ich „obrzędach". Ja raz byłem, oczywiście z ciekawości. Niezła zabawa, mówię ci. To chyba robi coś z twoją potencją, bo wyszedłem dopiero nad ranem.

Religia ta, jak wiesz, zasadza się w paleniu trawy - ludzki mózg podobno jest za słaby i za bardzo przywiązany do materii, by widzieć Niewidzialne, dlatego też wprowadzanie się w trans poprzez ziele otwiera przed tobą nieznane miejsca i tajemnice. Sand Runners twierdzą, że „widzieć" można tylko po ich specjalnej, słynnej trawce. Jak masz ochotę spróbować, to zagadaj z nimi, a może dadzą ci spalić zioła. Ja bym tego unikał, bo to musi cholernie psychicznie uzależniać. Sand Runners przechodzą pewną inicjację, podczas której palą swój Pierwszy Raz, to znaczy magiczną trawkę, odpowiednio rozmieszaną z innymi specyfikami, by nowicjuszowi nie wywaliło mózgu aż na Orbital. Potem idzie już gładko. Po kilku takich sesjach zielarsko-medytacyjnych potrafią nawet dogadać się z kamieniem i zrozumieć jego samotność.

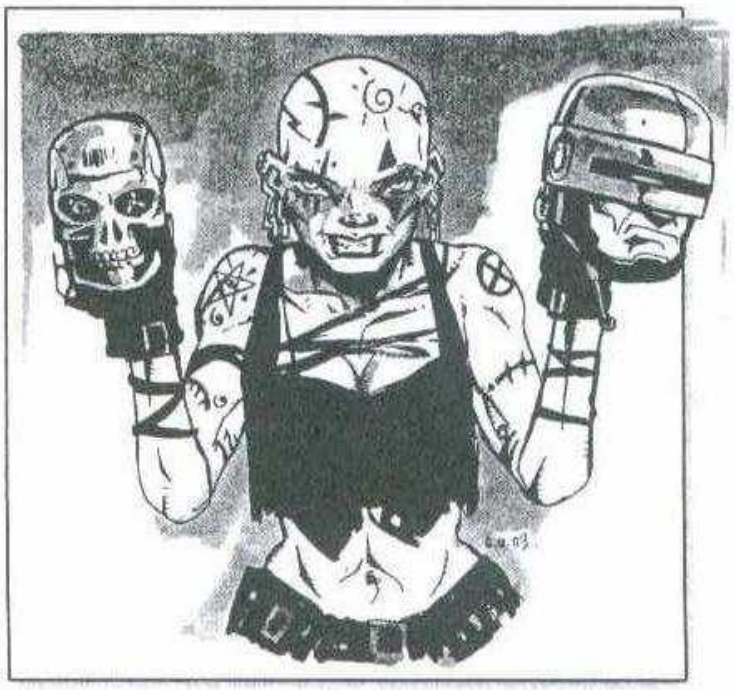
Obrzędy Sand Runners są przepojone tym mistycyzmem. Codziennie po zmroku zbierają się w swojej świątyni, by palić zioło. Zależnie od potrzeb indywidualnych członków gangu, medytowanie i narkotyczny trans mogą służyć różnym celom. Czasami gadają z duchami zmarłych, czasami komunikują się z duchami różnych rzeczy lub ludzi, zasięgając porad i wskazówek oraz proroctw. Jeżeli duchy nakażą ci coś zrobić, to to robisz. Za każdym takim razem Sand Runners ozdabiają sobie ciało kolejnym tatuażem, wzorem podyktowanym przez wizje własne, lub wizje tatuującego. Ma to upamiętniać i pokazywać uczynek z polecenia duchów. Przy każdej pełni księżyca organizują wielką medytację, podczas której palą na umór i potem siedzą całą noc, wsłuchując się w Szept Kosmosu, czy coś takiego. Mają nadzieję ujrzeć wtedy Vareqsuta i Sai-I, jak się kochają.

Mówiłem ci, jak ważne są u nich duchy zmarłych? Sand Runners uważają, że zmarły duch powinien wcielić się w przedmiot należący do niego za życia na naszym padole. Może to być cokolwiek, od metalowej łyżki czy but aż po motor lub pistolet. Skubani twierdzą, że wiedzą, w co taki zmarły wejdzie. Posiadając taki „zamieszkany" przedmiot, jego nowy właściciel może bez problemu porozumiewać się z duchem wewnątrz i korzystać z jego porad i pomocy, o ile ten się na to zgodzi. Heh.

Kolejną ważną rzeczą jest Walka Duchów. Złe duchy walczą z żywymi ludźmi, dręcząc ich koszmarami, wypadkami lub nasyłając na nich śmierć pod postacią innych ludzi - łatwy sposób na wytłumaczenie sobie, dlaczego jakiś kolo chce cię zarąbać. Z Nathami i ich energiami można walczyć, nakłaniając do pomocy dobre duchy i przodków, co wymaga oczywiście spalenia jointa. Oczywiście równie chwalebne jest zabicie kolesia, który chce ci zrobić ała. Można też, wpadając w narkotyczny trans, walczyć samemu z Nathami, o ile uznasz, że masz dość energii i siły. Wyjście z takiego megaodjazdu trwać może wiele dni. Jeżeli umrzesz, dla Sand Runnersa oznacza to, iż przegrałeś walkę z Nathem i ten porwał twego ducha. Kolejna miła interpretacja zaćpania się na amen.

Sand Runners mają też coś z indian. Wiesz, chodzi mi o ich stosunek do Nocnego Łowcy. Sandsi mówią, że to największy Nath, który przebudził się wraz z nuklearnym świtem i teraz zabiera ludzi do swego królestwa. Niektórzy wojownicy Sand Runners, ci najstarsi lub najbardziej przepaleni, mogą uznać, że czas stawić czoła śmierci i palą tak długo, aż nie zapadną w trans. Czasem umierają, czasem zrywają się z zielonego snu i oświadczają, że muszą ruszyć na pustkowia, by walczyć z Nocnym Łowcą. Wtedy ruszają o świcie i wędrują. Żaden jeszcze nie wrócił.

Do kultu należą wszyscy Sand Runnersi, zaś z usług duchów korzystają, jak już mówiłem, ludzie z zewnątrz. Ci, którzy chcą przystąpić do religii, przystępują do gangu i przechodzą inicjację - i takich jest naprawdę niewielu. Co do posług kultu, wystarczy dobrze pogadać z Sand Runnersem, by skontaktował się z tymi swoimi bytami i odpowiedział na dręczące delikwenta pytania. To, czy duchy faktycznie coś przekazały, czy to zwykłe wizje trawiarza, pozostaje niewyjaśnione.



HISTORIA

Dobra, zanim powiesz, co przygnało cię do tego miasta, uważaj na siebie. Detroit to nie miejsce dla mięczaków. Szczerze, jest to miasto świrów. Nie znajdziesz nigdzie w Stanach większej ilości kolesi i panienek o mózgach równie zlasowanych na punkcie samochodów, co tutaj. Oczywiście, nie mów im wprost że mają zlasowane mózgi, bo urządzą sobie zawody w przeciąganiu frajera. Nie wiesz co to? Bierze się dwa samochody, cztery kawały liny i frajera. Nóżki wiąże się do zderzaka z tyłu jednej bryki, rączki do zderzaka drugiej. Zależnie z której strony się co wyrwie najpierw, ten, z którego strony chlusnęło mięsko, wygrywa specjały w Husslin' Judy..

No dobra, żartowałem, widzę, żeś kawał twardej sztuki. Tyle że w Detroit trzeba jeszcze używać głowy, łapiesz? Paranoja, to najbardziej powalona dziura w Stanach i trzeba używać rozsądku, nie? A jak inaczej przeżyjesz, nie wycwaniwszy się odpowiednio w tutejszym prawie, a raczej jego braku?

Oprócz sprawnego rozumu potrzebujesz tutaj odpowiedniej dawki szaleństwa, bo w Detroit kolesiom imponuje tylko co większy świr, większa spluwa, wypaśniejsza bryka i cudniejsza lala. Albo facet, zależy od płci, w końcu, kurde, mamy dwudziesty pierwszy wiek i jest równouprawnienie, he, he. Taka jest mniej więcej zasada.

Chcesz wiedzieć coś o Detroit? Zainteresowała cię moja gadka starego pierdziela? No, to siadaj z nami, karawaniarzami. Masz gorzałki, krzepkiej kukurydzianki z Teksasu. Dobra, nie? Teraz nadstaw uszu, bo to będzie długa opowieść. Dorzucę drew do ogniska, a ty nakryj się porządnie łachami. Jak zwykle, tu wieje od jezior...

Historia sprzed uderzenia

Pytasz, skąd wiem tyle o Detroit? Ano, co prawda nie urodziłem się tutaj, ale dorastałem z tym miejscem, z Detroit po wojnie. Miałem tak z piętnaście lat, gdy z rodzicami przyjechałem tutaj i osiedliliśmy się w Pontiac, 20 kilometrów na północ dawną drogą stanową numer 1. Długo sobie nie pomieszkałem, bo nadeszła wojna.

Musisz wiedzieć, że przed rozpiździajem Detroit było światową potęgą motoryzacyjną. Robiło się tu setki tysięcy samochodów, różnych typów i marek. Stało tu mnóstwo fabryk, w których pracowało wiele robotów i mało ludzi. Nie, wtedy nie było jeszcze Molocha, zresztą, widzisz tu jakiś złom Bestii? No więc, roboty robiły samochody, które ludzie wymyślali, i którymi jeździli. Było tu też kupę zbiorników paliwa i rafinerii, bo tam, gdzie robi się bryki, trzeba paliwa, rozumiesz. Wszyscy żyli tu sobie w miarę dobrze, jak na standardy dawnych Stanów. I teraz pomyśl. Tyle samochodów, tyle paliwa, tyle chemii. Trzeba było tego pilnować, by się ludzie nie skazili, no ale wtedy to wszystko było cacy i nie do pomyślenia było, żeby chemia skaziła Detroit (które, nawiasem mówiąc, samo ledwo zipiało od smogu i fabrycznych dymów). Wtedy na smród zaradzały Kolektory - takie gigantyczne filtry powietrza, porozmieszczane w całej okolicy. Wszyscy mieszkali na wielkiej chemicznej bombie, cali 'happy'. Niesamowite, nie? To prawda.

No cóż, byli nieco beztroscy.

I wtedy, pamiętnego 5 września 2020 roku, wszystko się wychachmęciło. Wszystko. A że jak już wspomniałem o chemii, to domyślasz się, co się stało.

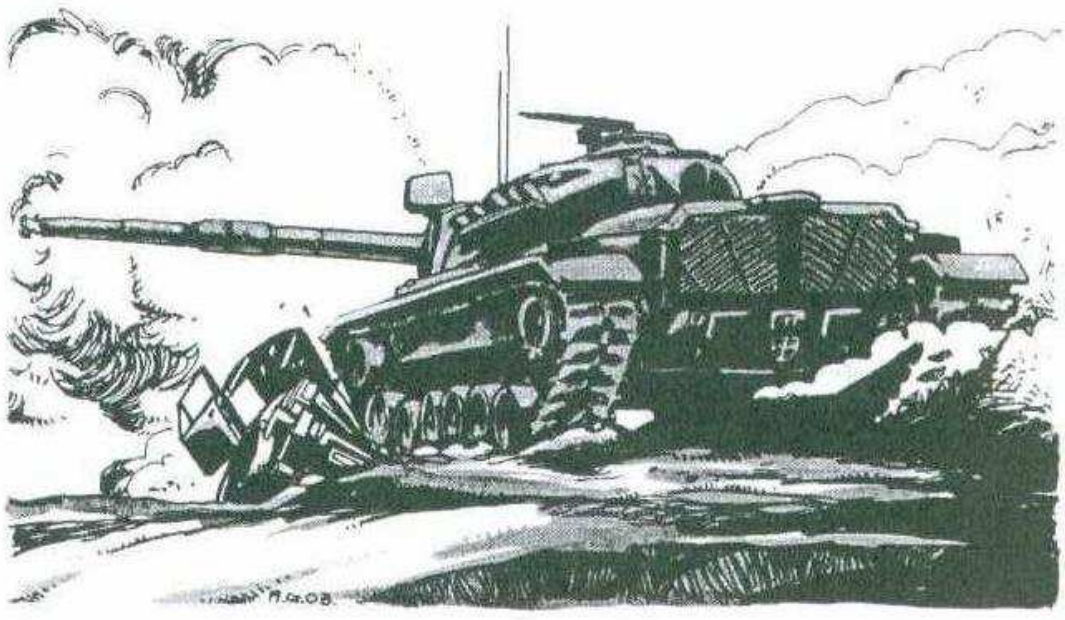
Najpierw w Detroit wybuchła epidemia jakiegoś choróbska, chyba ospy wietrznej. Ludzie zaczęli padać jak muchy. Pytasz mnie o szczepionki? Nie

było ich i już. W tamtych czasach zwalczono ospę wietrzną i świat mógł odetchnąć, więc nikt nie robił na nią szczepionek. Podejrzewam, że epidemia wyszła z dwóch miejsc - bazy wojskowej Grosse Ile na rzece Detroit, oraz ośrodka CDC w samym mieście. Podobno z winy maszyn.

No dobra, już mówię, co było dalej. Tego samego dnia zupełnie siadły oczyszczalnie ścieków, stacje wodociągowe i zakłady chemiczne. Syf był wszędzie. W powietrze bił freon, chlorowodór, siarczany i azotany - do wyboru, do koloru. Nawozy, olej, kwasy i wszelka organika rozlała się toksyczną żyburą po Detroit River, skażając centrum miasta, Belle Isle, płynąc w obie strony, do jeziora Huron i do Erie. Ludzie, to znaczy specjaliści z Gwardii Narodowej, FEMA i CDC, inżynierowie cywilni i wojskowi ruszyli opanowywać chaos, ale było już za późno. Jak gdzieś zatamowali rzeki syfu lub zamknęli zawory, to gdzie indziej wypieprzały zbiorniki kwasu lub amoniaku, i tak w kółko.

W ciągu kilku dni w Detroit wybuchła panika. Wiara zaczęła uciekać gdzie pieprz rośnie. Jedni rzucili się do Chicago lub na południe, w stronę Indiany i Ohio, inni ruszyli przez most Ambassador i podrzeczny tunel Detroit - Windsor do Kanady. Kanadyjczycy nie byli w ciemię bici, i zablokowali obie trasy wojskiem. W końcu nie wytrzymali i wysadzili i most, i tunel. Kanadyjskie czołgi i helikoptery waliły do ludzi przekraczających rzekę - ale tych nie było wielu, za bardzo bali się kwasu, w jaki zamieniła się woda.

Armia pomagała komu się dało. Ci, którzy zeszli do bunkrów i schronów zostali poddani kuracji, a co poniektórzy selekcji - nie wszyscy byli zdrowi, i dla przerażającej ilości osób nie starczyło szczepionek. Armia nie dała sobie oczywiście rady z zablokowaniem fal ludności, uciekającej przed ospą i innym dziadostwem. To był chaos, strzelanie do cywilów, ktoś nawet zrzucił bombę FAE, by oczyścić ogniska zarazy. Ja z kolei siedziałem w domu, gdzie rodzice zalepiali okna taśmą i używali masek przeciwgazowych. Oglądałem telewizję, żywiąc się konserwami i liofilizowaną żywnością. W końcu uznaliśmy, że trzeba się wynosić. Schrony były już zamknięte, więc wsiedliśmy w brykę i ruszyliśmy z Detroit na południe, do Ohio. Z dala od miasta. Mój tata wiedział, że coś się stanie. I ja też.



razem z mamą, świeć Panie nad jej duszą. Coś wisiało w powietrzu. I mieliśmy rację.

Po kilkunastu dniach chaosu, gdy zaczynało brakować konkretnych wieści z innych części kraju, oprócz mrożących krew w żyłach informacji o globalnych epidemiach i katastrofach ekologicznych, siadła telewizja i działał tylko Emergency Broadcast Channel, a MTV to to nie było. Wtedy właśnie nadeszło prawdziwe uderzenie, które powaliło świat na glebę. Musisz wiedzieć, że w 2020 roku spora część świata była jeszcze wyposażona w głowice nuklearne. Broni biologicznej i chemicznej co prawda nie było można używać, ale wojsko i tak ją miało. Nie wiem, kto zaczął, podobno to w nas najpierw ktoś majtnął głowicami B i C. My zaś przeszliśmy do początku alfabetu i odpaliliśmy atomówki. W godzinę po naszym ataku Stany zalała nuklearna pożoga. Nie wyłączając Detroit.

W sumie spadły tu coś ze dwie głowice. Rozwaliło Grosse Ille i Mt Clemens, koło bazy Gwardii Narodowej... Acha, jeszcze miasto Ann Arbor, jakieś 20 kilosów na zachód. Czyli trzy. Jako że Grosse Ille leżało na rzece, nad miastem podniósł się kilkukilometrowy grzyb radioaktywnego pyłu, toksycznych gazów i pary wodnej, który zaścielał okolicę jeszcze przez długie dni. Tak przynajmniej mówią ci, którzy byli wtedy na powierzchni. Jedna z głowic musiała minąć cel, bowiem tak jak baza dostała bezpośrednio, tak druga upadła na północ od miasta. Centrum miasta oberwało tylko falą uderzeniową, ale bardzo potężną. Duża, naprawdę duża część wysokościowców przewróciła się lub obcięło je w połowie, ostał się tylko biurowiec General Motors i Wieża Reagana. Ci co siedzieli w schronach i którzy przeżyli promieniowanie i pył, mówili, że ryk podmuchu było słychać nawet u nich pod ziemią.

Z dalszych okolic to wiem, że na pewno dostała baza Kincheloe, zupełnie pod północną granicą stanu, oraz druga, Sawyer. Obie lotnicze. Acha, jeszcze Wurfsmith, nad Huron - nie bezpośrednio, ale tuż obok. Może coś ocalało... A na drugim brzegu jeziora Michigan - Chicago, oberwało chyba czterema głowicami, w samo centrum. Teraz dowcipnisie nazywają je Miastem Zabójczych Wiatrów, rozumiesz. Milwaukee poszło się przejść z atomowym świtem. Wszystko w jedną chwilę...

Potem było już bardzo cicho.

W krótkim czasie przyszło nam żyć w odmienionym Detroit, mieście, w którym ponownie przyszło walczyć nam o byt. Tyle, że w zupełnie inny sposób. Opowiem ci najpierw, jak dotarli tam ludzie.

Czas po Apokalipsie

Po uderzeniu... Po uderzeniu był głód i strach. Brak wody, żywności, wszechobecne skażenie. Wszędzie płonęły lasy i łąki, małe miasteczka, aż do chwili, gdy nie ugasiły ich wrześniowe, radioaktywne deszcze. Tam, gdzie się dało, powstawały obozy medyczne i zbiórkowe dla ludności cywilnej, głównie w małych miasteczkach, bo do miast nikt nie odważył się wtedy zbliżyć.

Armia i Gwardia Narodowa, pod kontrolą FEMA, czyli szczątkowej władzy federalnej, usiłowały zaprowadzić porządek i spokój na terenie stanu, gromadząc ocalałych. Wszystko się jednak sypało, w każdym obozie wybuchała epidemia chorób, których nikt przedtem nie widział. Cała okolica pustoszała, wszędzie unosił się smród trupów, palonych lub po prostu pospychanych do rowów. Zaraźliwe cholerstwa mutowały szybko, a szczepionek było za mało, albo nie działały.

Skutek był do przewidzenia. Ludzie już po miesiącu rzucili się sobie do gardeł - paranoja, głód, strach przed chorobą i pożądanie cudzej własności zaćmiło ludziom umysły. Nikt nie wiedział, co się dzieje w sąsiednim stanie, a co dopiero w stolicy. Dla większości nie było już rządu ani prawa. Każdy bronił się, jak mógł. Wtedy zaczęły się masakry wojska, bowiem niektórym ludziom odwaliło i obarczyło winą za wszystko Armię.

Obozy dla cywili w Michigan, a nie było ich wiele, upadły. W ciągu kilku miesięcy zaczęły tworzyć się zorganizowane bandy morderców, wariatów i wojskowych maruderów. Każde miasteczko przypominało fortecę, broniącą się czym popadnie. Nie wpuszczano nikogo, kto choćby zdradzał ślady napromieniowania lub choroby. Dorastałem szybko, ze strzelbą w rękach, w spalonych lasach, wymarłych miasteczkach i konwojach powojennych paranoików. Żyło się wtedy w świecie pozbawionym słońca, bo niebo zaścielały chmury i pyły, z których padał kwaśny deszcz.

Jak już powiedziałem, prawo przestało się liczyć, a jedyną ochroną były uzbrojone po zęby grupy ludzi, zdeterminowanych trzymać się razem. Grupy takie liczyły po kilkadziesiąt osób, rzadko kiedy powyżej dwustu. Ich życie polegało na podróżowaniu przez okolicę i grabieniu wszystkiego, co dało się wykorzystać lub zjeść. Pieprzone szarańczaki. Zagrożenie było wszędzie. Maruderzy, głodujący, przypominający raczej bestie niż ludzi, mordowali co popadło za torebkę mąki lub baniak paliwa. Niektórzy nie gardzili ludzkim mięsem. Na szczęście choroby litościwie wykończyły ludojadów, ale i tak sporej ich ilości pomagaliśmy stalą i ołowiem. Chorych eliminowano z grupy, jeżeli nie dało się ich uleczyć - kula w łeb i do rowu.

Grupy tych, co ocaleli urosły w siłę, tworząc coś na kształt klanów, którymi zarządzały głowy poszczególnych rodzin, albo wojskowi - jeżeli tacy się znaleźli. Wtedy też pojawił się słynny Palmer Jones.

Jones, McClaine i Holden

Palmer Jones wypłynął tuż po Apokalipsie, w 2021. Był to wojskowy kapelan, któremu, by długo nie opowiadać, mózg się zlasował. Uznał, że doprowadzi ludzi do zbawienia i oczyszczenia po Apokalipsie. Ogłosił, że Wojna była karą za pychę Ameryki i świata, za jej zepsucie i amoralność rządu. Uznał, że Bóg przydzielił mu zadanie utworzenia Świetlanej Ameryki, Nowego Jeruzalem.

Kościół Czerwonego Słońca, powiadasz? No nie, Palmer Jones był porypany gorzej. Działał tak, że zbierał ludzi, pomagał im, dawał leki i broń. Tyle, że jak urósł już w siłę, zaczął sam wybierać, kto pójdzie z nim do jego Nowego Jeruzalem. A iść z nim mogli tylko ci, którzy byli mu bezwarunkowo posłuszni. Zdołowani po wojnie ludzie, bez rządu, opieki, perspektyw, szli za słodkoustym Palmerem Jonesem, bo dawał im nadzieję. I ludzie uwierzyli w Palmera Jonesa! Bo im pomagał, to prawda... A do jego szeregów wstępowali coraz to nowi frajerzy, z których tworzył swoje Legiony Odnowy.

Zanim powstały jakiekolwiek solidne klany, zdolne do kontrolowania czegoś więcej niż swoją zabitą dechami dziurę, Kościół Legionów Odnowy Palmera Jonesa liczył już setki ludzi. Opanowali oni miejsce leżące dokładnie na zachód od Detroit, czyli Grand Rapids nad jeziorem Michigan. Rządzili się prostą zasadą - dajcie nam swoje dobra. Dlaczego? Ojciec Palmer tak powiedział. Pójdźcie z nami a będziecie zbawieni. Dlaczego? Ojciec Palmer powiedział. Inaczej Legiony Palmera brały

wszystko siłą, gwałtem, przemocą, paląc, grabiąc, „niewiernych" krzyżując na słupach energetycznych. I oni uważali, że robią dobrze! Co tak patrzysz, że niby dziś to samo? Wiesz co? Znajdź jakąś kobietę z Grand Rapids, która ma więcej niż 30 lat i brakuje jej oczu lub uszu, bo okaleczyli ją ludzie z Legionów. Pogadaj z nią i wtedy zakumasz, czemu woli bezprawie Detroit.

No więc, w ciągu kilku lat Palmer zagarnął kilkanaście okolicznych hrabstw, w sumie wszystko w promieniu ponad stu dwudziestu kilometrów. Opanowali jakąś elektrownię jądrową, więc mieli energię. Brali coraz więcej ziemi. Wszędzie, gdzie postanęła noga tych oszołomów kwitły stosy, krzyże i kobiety wbite na pal. Za co? Na przykład, za zdradzanie męża.

Okoliczne osady nie mogły oprzeć się Krwawemu Palmerowi, jak nazywali tego psychola jego wrogowie. Bo według Palmera nie było neutralnych, był on i jego święte Legiony, oraz cała reszta. A wtedy poszczególne klany konkurowały ze sobą, więc o wspólnym porozumieniu nie było mowy. Co najwyżej handlowano ze sobą, bo ktoś miał na swoim terenie a to lotnisko, a to starą przetwórnię żarcia z chłodniami, a to rafinerię lub fabrykę. Na to Palmer był wyjątkowo łasy, a ich właściciele nie mieli ochoty rozstawać się ze swoimi skarbami.

W dodatku zaczęły się schizy, bo rozpełzły się mutki. Przylazły zza jeziora Michigan. Palmer dowiedział się wtedy o Molochu i uznał go za kolejny wytwór plugawej Ameryki sprzed Wojny. Tym zacieklej zabrał się za wypełnianie woli Bożej, rozumiesz, by przygotować się do Odbudowy.

Wreszcie w 2025 w Michigan pojawił się silny gang - Huroni, nazywani przez niektórych Steel Panthers, prowadzeni przez człowieka o nazwisku McClaine. Przyczaili się w okolicach Bay City i Saginaw, ostrząc sobie zęby na Detroit, dotychczas opróżnione z ludzi jak butelka pijaka ze spirytusu. Przez całe lato i jesień 2025 Huroni i Legiony toczyły ze sobą sporadyczne walki, ale prawdziwa zawierucha dopiero nadchodziła.

Prawdziwy problem z Detroit zaczął się jednak dla Huronów jak i Kościoła Palmera zupełnie niespodziewanie. Nikt z nich poważnie nie myślał, że w mieście ktoś żyje. Ale w Detroit ocaleni wyłazili ze schronów i spośród ruin. Na scenie pokazał się nowy gracz - Holden.

Detroit wychodzi na powierzchnię

W 2025 roku w Detroit ludzie zaczęli opuszczać schrony - kończyły się im zapasy, więc postanowili poszukać ich na zewnątrz. Schronami kierowały wtedy resztki wojskowych oraz zwykłe urzędasy. Z tego co wiem, nie mieli przez całe pięć lat kontaktu ze światem zewnętrznym. Podobno istniała między schronami w całych Stanach sieć łączności, ale chyba padła w pierwszych dniach wojny...

Ech, nieważne. Jak tylko wyleźli spod ziemi, utworzyli coś o nazwie Federalny Stan Michigan, a rządził nim niejaki Frank Holden. Trzeba przyznać, że byli cholernie kumaci - dowiedzieli się o Palmerze i Huronach zanim tamci wyczaili, że pojawiła się nowa grupa. Holden i jego ludzie poszli po rozum do głowy i uznali, że mają z góry przesrane.

Jak, kurde, czemu? Na zachodzie, wzdłuż jeziora Michigan miał władzę Kościół Palmera, i powoli odcinał drogę ze stanu w kierunku Indiany i Ohio. Do Kanady najbliższa droga wiodła przez Windsor na drugim brzegu Detroit River, ale tam straszyła cuchnąca, radioaktywna zupa. W dodatku nie wiado-

mo było, czy da się gdzieś uprawiać ziemię, a okolice miasta były mieszaniną ruin i pogorzeliska, porośniętą dziwnie wyglądającym zielskiem. Na północy rządziły zaś bandyckie grupy Huronów.

Wtedy Holden postanowił, że należy pogadać z Huronami. „Nadchodzi zima" - powiedział. Obliczył, że do kwietnia miasto przetrwa o własnych zapasach, potem trzeba będzie ryć za konserwami w radioaktywnych zgliszczach. Z Detroit wysłano zatem grupę ludzi, która podjęła negocjacje z Huronami. Na dobry początek oferowali ziarno i sadzonki, ale Huroni powiedzieli - „My nie siejemy". Słysząc to Holden podarował McClaineowi swój P90 i pierwsze lody zostały przełamane.

Frank Holden domyślał się, zresztą słusznie, że Huroni ostrzą sobie zęby na Detroit, ale jednocześnie nie czują się dosyć pewnie, by zaatakować miasto. Palmer Jones był silny, a oprócz jego ludzi w ruinach mieszkali też inni, w nieznanej liczbie. Co prawda nie kochali Krwawego Jonesa, ale w przypadku zagrożenia z zewnątrz mogli się z nim zjednoczyć.

Holden zawarł pakt z McClainem na początku listopada 2025. Huroni wymienili się swą wiedzą o świecie po wojnie i sposobach przetrwania, Detroit (Holden twierdził, że tylko jego ludzie mają prawa do miasta) zaoferowało sprzęt, leki i wiedzę techniczną. W tym momencie pojawili się wrogowie układu z Huronami: szefował im Vincent Kenabe, zastępca Holdena. Goście Kenabego uznali, że Holden poszedł na zbyt wielkie ustępstwa w pakcie. Kenabe uważał, że słabszych należy trzymać krótko przy sobie i nie dawać im zbyt wiele wiedzy ani zabawek, bowiem mogą zwrócić się przeciwko Holdenowi i spróbować przejąć Detroit. Holden jednak był bardziej zajęty wcielaniem w życie układu z McClainem i Huronami, a wizja wspólnej odbudowy ogarnęła go bez reszty.

Tymczasem była już zima i zaczynał się 2026 rok. Jak się domyślasz, zimą nie prowadzi się wojen. Dlaczego? Jest za zimno i za mało żarcia, chyba że wygrzebiesz na środku drogi stanowej paletę konserw. Życzę szczęścia, zwłaszcza kiedy pogoda jest tak rozregulowana, jak na tej szerokości. Każdy normalny wódz czeka do wiosny.

Palmer Jones jednak nie był normalny. Rzucił swoje Legiony oszołomów w zamieć i wkrótce wybuchły walki wzdłuż dawnych dróg 89 i 96. Nie były to starcia potężnych sił, tylko raptem kilkunasto, kilkudziesięcioosobowych oddziałów. Walki ciągnęły się sporadycznie do lutego i nikt nie uzyskiwał w nich wyraźnej przewagi.

Legiony były silne, ale toczył je już rak. Wewnątrz Kościoła Palmera Jonesa widać było podział pomiędzy fanatycznymi oszołomami, krzyżującymi wszystko co popadnie, a bardziej umiarkowanymi wyznawcami religii. Sprzeciwiali się wysyłaniu ludzi zimą - i słusznie, bowiem duża część Legionów ginęła od mrozu, a nie od kul czy ostrzy Huronów i Detroit.

Luty 2026 roku był prawdziwą iskrą na beczce dynamitu. Stronnicy Vincenta Kenabe wysłali ludzi, by ograbić spichlerze Palmera, gdzie przechowywano zapasy mające starczyć Kościołowi do wiosny, czyli momentu, gdy można będzie obsadzić pola. Kenabe zadziałał jednak bez zgody Holdena i McClaine'a, co doprowadziło do zaciekłych walk na wiosnę. Z Kościołem, jak i wewnątrz sojuszu.

Wojna o Michigan

Kenabe obawiał się Palmera Jonesa. Nie potrafił również zrozumieć, dlaczego Huroni i Detroit zwlekają z natarciem. Kazał zatem zaufanym dowódcom i pod-

władnym przebrać się za Huronów... Tak, każda frakcja miała już wyróżniające się stroje i symbole. Oddziały szabrowników Kenaby ruszyły ciężarówkami po żywność, mieszczącą się w Kalamazoo, 70 kilometrów na południe od siedziby Kościoła, Grand Rapids. Chcieli w ten sposób wciągnąć Huronów bardziej w wojnę i uczynić ich zależnymi od Detroit, gdy Legiony Palmera Jonesa rzucą się McClaine'owi do gardła.

Dowcip polegał na tym, że Legiony w Kalamazoo planowały przewrót i zamordowanie Palmera Jonesa.

I teraz uważaj. W drodze do Kalamazoo oddziały Kenaby spotkały się z wysłannikami Palmera idącymi do Holdena i wzięły ich za swoich, tyle, że przebranych. Posłowie dotarli na miejsce i Holden dowiedział się o rozłamie w Kościele, porozumiał się z buntownikami i czekał na ich ruch, spodziewając się szybkiego rozpadu Legionów. Kenabe z kolei nie znał sprawy i wydał rozkaz plądrowania bez wiedzy Holdena. I gdy posłannicy zbuntowanej przeciwko Krwawemu Palmerowi frakcji zaczęli rozmowy w Detroit, szabrownicy Kenaby w najlepsze plądrowali, gwałcili i palili w Kalamazoo, nie napotkawszy oporu ze strony buntowników, spodziewających się wsparcia Detroit i Huron w walce z Palmerem Jonesem. W końcu ludzie Kenabe, wciąż przebrani za Huronów, opuścili Kalamazoo ze zdobyczami i ruszyli z powrotem do Detroit.

Holden dowiedział się o wszystkim, gdy buntownicy z Legionów odmówili dalszej współpracy, oskarżając Huronów o rzeź w Kalamazoo. McClaine wpadł we wściekłość i uznał na początku, że w Kalamazoo zadziałał sam Palmer, chcący w perfidny sposób przywołać buntowników do porządku, wskazując im „prawdziwego wroga". Prawdziwe schody zaczęły się później, gdy Holden postanowił zabić Vincenta Kenabe, dowiedział się bowiem, czyje oddziały tak naprawdę są odpowiedzialne za cały ten bajzel. Obwiniał również Kenabe o zniweczenie planu ułożenia się z buntowniczymi częściami Legionów. Kenabe był jednak przygotowany i w mieście wywiązała się krwawa walka.

W marcu 2026 roku Detroit przypominało strefę wojny. Dawny, nadęty nieco Federalny Stan Michigan podzielił się na sojusz ludzi Holdena i McClaine'a oraz na zbuntowaną przeciwko nim ludność miasta z Kenabe na czele. Prowadzono bezwzględną walkę o wpływy, przy użyciu gróźb, blokad dostaw surowców i zabójstw.

Palmer Jones w międzyczasie z przerażających pogłosek dowiadywał się o armii maszyn, idącej z Północnego Zachodu i Kanady. Uznał, że nadszedł czas działania i oczyszczenia ziemi z grzeszników, bowiem nadchodziebrani za Huronów, opuścilzającą się przedwojenną Amerykę. Dies Purgatorium, czy coś takiego. Nieważne. Wierne dotychczas Legiony powoli rozkładały się od działań buntowników, ale zbyt wolno, jak na tempo ofensywy Kościoła. Naprzeciwko nim stanęli liczni Huroni, wspierani przez dobrze wyposażonych ludzi Holdena. Pod Flint i Lansing McClaine zgotował Legionom prawdziwą jesień średniowiecza.

Sam McClaine dostawał powoli wścieklizny z powodu przedłużających się walk wewnątrz jego sojusznika, czyli Detroit. Jednocześnie powoli dochodził do wniosku, że jeżeli sytuacja będzie miała nadal korzystny dla niego obrót, to nie będzie już potrzebował Franka Holdena i Federalnego Stanu Michigan. Miał już hordy ludzi, a wciąż dochodzili nowi, dezerterujący z Legionów, a wraz z nimi sprzęt, żywność i broń.

Wreszcie nastąpił przełom. W drugiej połowie kwietnia buchnęła wieść,

że Palmer Jones nie żyje, rozwalony przez buntowników. Kościół przestał zatem być problemem numero uno. McClaine uznał, że poczeka i popatrzy, co wylęgnie się z trupa Kościoła Legionów Odnowy Palmera Jonesa. W parę dni później gruchnęła druga równie ważna wiadomość. Frakcja Kenabe przejęła władzę w Detroit, zwalczając ciągle silnych stronników Holdena.

McClaine zdecydował się uderzyć swoją armią na Detroit.

Upadek Federalnego Stanu Michigan i narodziny gangów Detroit

Nie zasypiasz aby przy ognisku, po dobrej kukurydziance? Nie nudzę cię? Nie? To dobrze. A jeśli nawet, to już kończę.

Walki o miasto trwały do późnego lata. Huroni borykali się ze znającymi Detroit jak własną kieszeń sympatykami Vincenta Kenabe. Podczas tych miesięcy, głównie z konieczności, przeniesiono większość Huronów i ich dóbr. Huroni rozbijali się na mniejsze grupy, które często walczyły ze sobą o władzę, teren i dostęp do przedwojennych zapasów. Wstępowali do tych niektórych grup ocaleli członkowie Kościoła. Niestety McClaine już ich nie kontrolował, bowiem zachorował na raka i nie był w stanie przewodzić swojemu Klanowi. Jego syn zaś był zbyt miękkim flutkiem robiony, by poradzić sobie z rozwydrzonymi hordami, bezładnie okupującymi miasto. Pociągnęło to za sobą falę samosądów, odwetów i prywatnych wojenek wewnątrz Huronów i Detroit. W walkach zginęli również uwięziony już wcześniej Frank Holden oraz Vincent Kenabe, co przyczyniło się do ostatecznego upadku społeczności miasta. Oficjalnie już władzę na Huronami przejęła Magiczna Szóstka - grono najbliższych przyjaciół McClainea. Wolnymi krokami nadchodził pokój.

W końcu września 2026 roku w Detroit osiągnięto niezbyt stabilny pokój - pozostałe po Holdenie i jego Federalnym Stanie Michigan gangi, zwalczające się nawzajem, pogodziły się z istnieniem Hurończyków w mieście. Pokościelni egzystowali przy tym jakby trochę z boku. Rozpoczęło się trudne dzielenie gruzami stolicy motoryzacji, trudne rozmowy o terenie i wpływach, oraz jeszcze trudniejsze zaprowadzanie porządku.

Przez następne siedem lat Detroit było areną szybkich sojuszy i ich krwawych rozpadów, budowania posłuszeństwa w otaczających miastach i reszcie stanu, oraz wytyczania szlaków handlowych na południe. Do miasta przybywali ludzie z zewnątrz, nie mobilizowani do walki Huroni stopniowo słabli i rozpadali się na mniejsze grupki, głowy podnosili mieszkańcy miasta, którzy nie brali udziału w walkach. Z miesiąca na miesiąc populacja rosła, a zacietrzewienie ustępowało miejsca rozwadze.

W 2033 gangi w obecnym kształcie na dobre zadomowiły się w mieście. Wtedy zaczęło rodzić się Detroit, jakie znamy dziś - miejscy gangsterzy, w przerwach w walkach między sobą wykształcali prawa, społeczności, zachowania. To gangi i klany wymyśliły styl Detroit, wspólny i obowiązujący, mimo iż ustalony bez zgody wszystkich - odrestaurowane samochody, zdobione chromem, pięknymi malowidłami i ręcznie wykonanymi detalami; grawerowane i ozdobne spluwy, wymyślne stroje. Szaleńcze sporty, walki samochodów, Wyścig ze Śmiercią i atakowanie maszyn Molocha. To ludzie tacy jak Ted Schultz, Clinton B, Higgs, Hollyfield i

inne miejskie legendy stworzyli Detroit Grand Opera Garden, jego Dozorców, Gildię Archeologów, sieci handlu, barów, warsztaty i jedyny ośrodek porozumienia i wspólnej władzy - Wieżę Reagana.

Wtedy narodził się porządek, który trwa do dziś. Nie dzięki rozsądkowi, ale siłą rozpędu, bo wiesz, jak jest - kiedy brakuje rozsądku, musi zastąpić go szaleństwo. Tak jest. Miasto Szaleńców...

No, co, synek, śpisz już? Ech, macie słabe pały do tej wódy. Nieważne. Dołożę ognia, rozstawię warty... Jutro dowiesz się więcej.

Lekarze

Wiesz, że przed wojną ludzie bali się dentystów? No tak, nie wiesz. Twoje pokolenie boi się już ślusarzy. Właściwie technika dentystyczna nie zmieniła się. Podobnie z medycyną - lekarze z Detroit są takimi samymi rzeźnikami jak przed wojną. Tyle, że teraz tego nie kryją. W mieście nie ma chyba żadnego normalnego medyka. Lekarze ubierają się jak gangersi i nawet używają tych samych narzędzi pracy, co ich kumple od ulicznych zadym. Jasne, że przesadzam - niektórzy są prawie normalni. Ale moje osobiste doświadczenia są niemiłe. Jak dotąd trzy razy potrzebowałem pomocy lekarza i opowiem jak to było.

Za pierwszym razem gość wybitnie wyglądał jak świrus. Miał pielęgniarkę ubraną w skórzaną bieliznę, która z nudów rzucała lancetami do tarczy strzeleckiej. Za każdym razem trafiała w dziesiątkę i strasznie ją to nudziło. Facet miał na głowie latarkę górniczą, na rękach tatuaże i krew poprzednich pacjentów. Czy wspominałem już, że przedstawiał się jako ginekolog? Uciekłem z tego gabinetu na złamanej nodze. Tak zapieprzałem, że ta pielęgniarka nie mogła mnie dogonić.

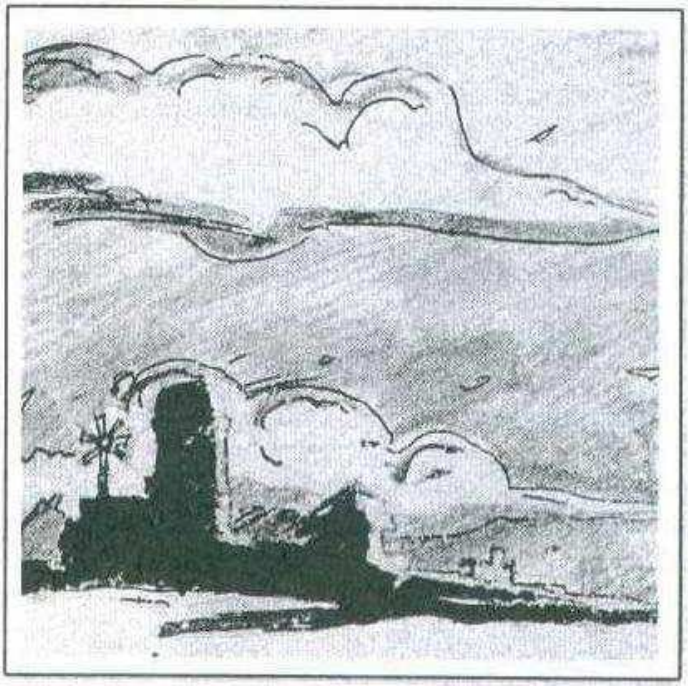
Drugi koleś prezentował się całkiem normalnie. Trafiłem do niego po wypadku samochodowym. Plułem krwią, a żebra miałam tak połamane, że bez problemu mogłem cmoknąć swój własny tyłek. Jak dziecko dałem się przywiązać do stołu i dopiero wtedy dostrzegłem na ścianie jakiś dziwny papier. Kto dzisiaj ma dyplom lekarski? Pytam co to jest, a facet odpowiada, że to Tajna Przysięga Templariuszy. Ja pytam jakich kurna Templariuszy? Co z Hipokratesem? A konował odpowiada lodowatym głosem, że on przysięgał wierność Jakubowi de Molay i Konstytucji Stanów Zjednoczonych, bez trzeciej poprawki. No i wtedy zemdlałem. Na szczęście wszystko było ok., szkoda tylko, że częścią zapłaty była moja nerka. Chrzanić to. Z jedną też można żyć.

Przy trzecim lekarzu się zdziwiłem. Okazał się porządny. Był brzydki jak noc, bo napromieniowany. Chorował na wszystko co tylko możliwe, ale tylko na niego było mnie stać, a rana postrzałowa domagała się opatrzenia. Operacja powiodła się, pacjent przeżył. Nie było głupich gadek ani rzeźnickich zapędów. Wcale nie przeszkadzało mi, że facet odbierał telepatyczne instrukcje od stojącej w kącie mumii swojego nauczyciela.

Rzeźnik

Słyszałeś o Rzeźniku? To kolejny żart Sand Runnersów. Z kawałków blachy i części samochodowych zbudowali atrapę robota Molocha i nazwali ją Rzeźnik. To cudeńko potrafi jeździć i machać łapami, ale nic poza tym. W większości wypadków wystarczy, żeby wystraszyć frajerów. Sand Runnersi rozpuszczają po całym mieście plotki o nieuchwytnej maszynie Bestii, która w biały dzień morduje na ulicach ludzi. Podobno zabiła już ośmiu i nikt nie odważył się jej zatrzymać. Pogłoski mówią, że robot wycina swoim ofiarom przysadkę mózgową, która służy mu do mrocznych eksperymentów - stąd nazwa Rzeźnik.

Kiedyś do Sand Runnersów zawitał wędrowny sprzedawca bojlerów. Wcześniej gangerzy przygotowali grunt, karmiąc go na wjeździe do miasta historyjkami o Rzeźniku. A potem wypuścili na niego robota, który błyskał lampkami i machał szczypcami. Komiwojażer zwiewał aż się za nim kurzyło. Pogubił cały swój towar. Od tamtego czasu bojler stał się integralną częścią rzeźnika. Złowieszcze bulgotanie towarzyszy każdemu „atakowi" maszyny na przyjezdnych.



MICHIGAN

Kraina Wielkich Jezior

Michigan to stan, w którym leży Detroit. Od czasów wojny granice nie mają dużego znaczenia, podobnie jak nazwy geograficzne, ale wygodnie nazywać rzeczy, żeby potem o nich opowiadać. Mój kumpel miał na przykład konia oraz wielkiego psa i nie nazwał ich. Kiedy opowiadał o swoich przygodach w Hegemonii nie wiadomo było czy jechał na psie, czy koniu i co ugryzło tego wielkiego Meksa.

Michigan dzielimy na dwie części - południową, wciśniętą między dwa długie jeziora (jezioro Michigan po zachodzie i Huron na wschodzie). Z północną częścią łączył je most Mackinack, obecnie zniszczony. Natomiast północne Michigan ciągnie się ze wschodu na zachód, od Whitefish Bay i między jeziorem Górnym a Wisconsin. Najlepiej to widać na mapie.

Michigan to pojezierze, wciąż pełne lasów, bagien, moczarów, łąk... i oczywiście jezior. Może część przyschła, część lasów obróciła się w łąki i stepy, zwłaszcza na południu stanu, ale zieleni i tak jest od groma. Ciesz się tym, nie każdy dziś ma okazję zobaczyć coś takiego jak las. Michigan to prawdziwa obfitość roślinności. Zbiorników wody jest tu od cholery, tak jak i rzek, więc jest co jeść i pić. Z tym piciem to bym uważał, ale jeśli przeżyłeś wojnę zakładam, że byle dur cię nie ruszy. Znam takich, którzy utrzymują, że woda z St. Claire ma lecznicze właściwości - leczy ślepotę, gorączkę sobotniej nocy i przywraca dziewictwo. Znasz pewnie legendę o świętej Klarze? A może to była Agnieszka. Nie ważne.

Cały region jest mniej więcej płaski, gdzieniegdzie znajdziesz pagórki; prawdziwe wzgórza ciągną się od środka stanu, Mount Pleasant, aż do mostu Mackinac, oraz od moczarów w północnej części stanu do półwyspu Keewenaw i gór Porcupine. W czasie trzydziestu lat upadło parę mostów, więc ludzie podróżują wzdłuż najważniejszych szos i autostrad, i starają się dowiedzieć, gdzie mosty jeszcze stoją. Duże drogi mają to do siebie, że trudno się na nich zgubić i utonąć w bagnie, ale jeśli gdzieś czają się bandyci, to właśnie przy nich. Szczególnie uczęszczane są drogi w północnej części stanu od leja w Kincheloe po Iron Mountain na zachodzie. Michigan to jedno z niewielu miejsc na świecie, gdzie przydaje się łódź i znajomość pływania. W poprzek jeziora Michigan kursują nawet regularne promy i statki, ale nie lądują w Chicago ani w Milwaukee, bo to grozi zdrowiu. A łódź i tak jest bezpieczniejsza od samochodu, jeśli chcesz znać moje zdanie.

Osady ludzkie

Po wojnie Michigan stało się cichym i dzikim miejscem, niemalże jak kilkaset lat temu. W 2020 było tu mnóstwo miast i miasteczek, ale niedożywienie, walki i choroby zrobiły swoje. Możesz jechać kilometrami i nie napotkać żywej duszy, mijając tylko miejscowości straszące pustymi ulicami i budynkami. Najwięcej ludzi żyje w promieniu 50 kilometrów od Detroit - mają tam głównie farmy. Poletka dosyć urodzajnej ziemi, niestety skażonej, pełnej kamieni i gruzu. Nie ma problemów z łąkami lub lasami, więc wielu ludzi hoduje zwierzęta i zastawia wnyki albo poluje. Ze wszystkich wiosek i miast w całym stanie zamieszkałych jest dzisiaj ledwo kilkadziesiąt. W niektórych mieszka raptem po kilku ludzi. Przy skrzyżowaniu szlaków handlowych lub przy mostach, a czasami przeprawach, gdzie mają promy i przewożą podróżnych populacja jest większa. Nie oznacza to jednak, że na pustkowiach nie napotkasz żywej duszy - oj, napotkasz, napotkasz. Troglodyci, dzikusy, Indianie, osady mutantów, grupki zdegenerowanych bandytów... Jest tego więcej niż normalnych ludzi. Pamiętaj także o Złych Miejscach. Ruiny czasami są groźne, wyludnione... Moloch jest niedaleko, każdej zimy nawiedzają je Troglodyci. No i miejscowe potwory - nie tylko wielkie i głodne misie, ale też istoty jak nie z tego świata. Jeżeli nie podróżowałeś nigdy przez lasy, to lepiej

nie wybieraj się w ich głąb samotnie. Mimo wszystko ludzie żyją nawet w lasach. Spotkasz tam myśliwych, smolarzy, grupki żyjące ze zbieractwa i zastawiania pułapek na zwierzęta. No właśnie - zapomniałem o pułapkach. Wiesz, z wilczego dołu w zimie trudno się wydostać.

Wszelkie osady są strzeżone na miarę możliwości mieszkańców, bowiem człowiek człowiekowi wilkiem, a i Ziemia nie chce już dłużej nosić ludzi na swoim grzbiecie. Płoty z metalu, ostrokoły z drewna, wały ziemne, fosy, metalowe siatki, mury z betonu, cegieł lub gruzu to normalna rzecz w większości miejscowości. Czasami miotacze ognia, druty kolczaste, pułapki... zależnie od wiochy, pełen przegląd machin obronnych do robienia kuku napastnikom.

Flora

Jak już powiedziałem, Michigan to lasy i woda, lecz nie tylko. Najwięcej jest tu lasów liściastych, bowiem teren jest raczej podmokły. W suchszych partiach i na wzgórzach są łąki lub lasy mieszane. Teren jest raczej przemieszany, tu pastwisko, tam moczary, dalej znów las, i tak w kółko, w dowolnych kombinacjach. W Michigan napotkasz wszystkie rośliny klimatu umiarkowanego i charakterystyczne dla terenów podmokłych. Gdzieniegdzie roślinność jest obumarła, sucha, rachityczna - oznaka skażenia terenu - chemicznego lub radioaktywnego. Gdzie indziej zaś rośliny są podejrzanie wybujałe. Liście mają jaskrawe barwy i w kształtach są niepodobne do zwykłych. Radiacja lub Molech robią swoje i mądrale mogą sobie gadać co chcą, ale je to widziałem na własne oczy. Ja nigdy nie włażę na moczary, gdzie rośnie dziwny, metaliczny mech lub kwiatki z niepokojąco kolorowymi płatkami. Znałem jednego takiego "botanika", który polazł je badać. Długo wrzeszczał, zanim ucichł, nawet nie szukaliśmy ciała w gąszczu .

Najdziwniejsze lasy rozciągają się na zachodzie, od Grand Rapids i na północ, do Traverse City, na wschodzie, na środku stanu oraz w północnej części, na Upper Peninsula. Reszta w porównaniu z nimi to zagajniki i młodniaki. Jedynie neodżungla robi większe wrażenie, ale to zupełnie inny rodzaj lasu.

Fauna

Myślałby kto, że atomówki, chemia i broń biologiczna Molocha załatwią całe życie w Stanach. Błąd, powiadam. Życie pasuje do Nowego Świata i Nowego Porządku w naturze, a ścieki Bestii szkodzą głównie ludziom. Świat zwierząt mutuje tak samo jak świat roślin, dostosowując się do nowych warunków. Ktoś się kiedyś ze mną kłócił, że promieniowanie tworzy mutantów niezdolnych do życia, stwory które umierają, bo są nieprzystosowane i nie płodzą potomstwa. Prawda jest inna.

Czytałem kiedyś, że przed wojną Amerykanie i Rosjanie odpalali atomówki u siebie na pustkowiach. Tak dla prób, czy coś w tym stylu. Ruscy robili to w krainie zwanej Syberią - takie miejsce, gdzie jest od kija lasów. I wiesz, co się pojawiło po kilkunastu latach po pierwszych próbach? Otóż to - bardzo niemiłe zwierzaczki ze zmienioną genetyką. Wilki, większe niż zwykle, które nie boją się ani karabinu, ani ognia. Krwiożercze gryzonie i agresywne owady. Oczywiście nie wszystko co żyje i mutuje musi mieć wielkie szczęki i nieposkromiony apetyt. Latem nad łąkami unoszą się wielokolorowe motyle, ważki długości dłoni. No i ptaki. Tylko Miami może przebić Michigan, jeśli chodzi o różnorodność ptactwa. Nasze nie są tak kolorowe, ale potrafią śpiewać najpiękniej na świecie. Są bardzo mądre, można je łatwo oswoić i tresować.

W Michigan mamy mnóstwo różnego rodzaju zwierzątek, tych normalnych, jak i tych normalnych inaczej. To teren ciekawy, pełen kryjówek i zamkniętych ekosystemów. Ze zwyczajnych zwierząt trzeba wymienić wilki i niedźwiedzie, sarny, kaczki. Sporo małych drapieżników - szopów, tchórzy, fretek i łasic. Poza nimi zwierzęta charakterystyczne dla bagien i te-

renów podmokłych - łosie, bobry, węże. Są nie tylko jadalne ale bardzo smaczne. Stary, znam jedno miejsce, w którym żyją raki! W czasie bardzo mroźnych zim (czyli często) z północy przychodzą tutaj karibu.

Puste ruiny, lasy i łąki kryją jednak i inne, mniej pożyteczne stworzonka. Michigan to raj dla wszelkiego robactwa - kitchiny na przykład, są tu bardzo powszechne, nie wspominając o pająkach - dla nich opuszczone miasteczka i głębokie lasy to prawdziwy raj. Niektóre polany to istne pułapki z pajęczyn rozpiętych między drzewami. Wielokrotnie łowcy napotykali (to znaczy byli atakowani przez nie) kilkumetrowe okazy szczękowijów. W okolicach wzgórz i zrujnowanych miasteczek widuje się alahamy. Na terenach ruin są techmorwy. Plagą są oczywiście szczury - myślących na szczęście tu nikt nie spotkał, ale te co większe, i owszem. Zdarzają się nawet okazy wielkości świni. O dziwo, smakują podobnie.

Największym jednak zagrożeniem są zdziczałe zmutowane psy, wałęsające się całymi watahami pomiędzy miastami i osiedlami ludzkimi. Są cholernie cwane i niebezpieczne. Walenie do nich seriami lub traktowanie miotaczami to czysta radocha, zwłaszcza dla tych, którym pieski zjadły rogaciznę lub członka rodziny. Odstrzał psów to coroczna zabawa, zaczynająca się w październiku i trwająca mniej lub bardziej intensywnie przez zimę. Ostatnio w rejonie Toledo, to na południe od Detroit trasą numer 75, siedzą podobno bit-boys. Wiele na to wskazuje, bo giną ludzie i widywano małe, zębate dzieciaki. Na wszelki wypadek uważam na siebie. Zresztą jak zawsze. Ty też uważaj.

Pogoda

Pogoda w Detroit jest zmienna, jak to pogoda po wojnie. Ktoś mi tłumaczył, że w 2020 zniszczyliśmy jakąś warstwę ozonową na niebie, czy może to był Moloch, i stąd jakieś efekty szklarniowe. No nieważne, ważne są fakty.

Pory roku da się tutaj odróżnić i występują mniej więcej tak, jak przed wojną. Wiosna jest w miarę łagodna, obfituje w opady deszczu, natomiast latem temperatury skaczą do trzydziestu kilku stopni w cieniu - na szczęście miasto, jak i całe Michigan otoczone jest z trzech stron Wielkimi Jeziorami, dlatego też mamy tu dość często chłodną bryzę i deszcze, nawet niezbyt kwaśne. Ale odradzam picie deszczówki bez uprzedniego jej przefiltrowania. Zresztą zobaczysz, o co mi chodzi - po pieniących się kałużach.

Jesień jest słotna i wietrzna. Bardzo często pada i końcówka sezonu ligowego to prawdziwy popis akrobacji kaskaderskich. Samochody ślizgają się jak opętane, szczególnie w czasie pierwszych przymrozków. Święto Indiańskiego lata kończy okres aktywności w mieście i w okolicy - po wielkiej balandze ludzie zamykają się w domach albo pospiesznie kończą gromadzenie zapasów na zimę.

Zima w Michigan to koszmar. Temperatura spada do minus czterdziestu, taki urok mieszkania koło Jezior i taki urok wiatrów pędzących z mroźnych równin Kanady na północ od nas. Śniegu mamy wtedy po pas i samochody nie ruszają się nigdzie bez łańcuchów oraz ekipy silnorękich frajerów z szypami. Zimą miasto odpoczywa, podobnie jak okolica. Ci, którzy mają prąd nagle lubią Schultza. Inni radzą sobie jak mogą. Na terenach podmiejskich ludzie palą węglem drzewnym i drewnem. Coraz popularniejsze stają się piece trociniaki - zdziwiłbyś się ile ciepła daje taki piecyk.

Detroit ma swój własny patent na zawalone śniegiem drogi. Widziałeś kiedy Kanadyjski Autobus? Są dwa typy. Jeden ma wielkie koła i przypomina barak na wysokim na 3 metry podwoziu, drugi zaś to zwykły autobus - tyle że na kołach ma płozy, a z tyłu wielkie, łopatkowe koła lub gąsienice, które wgryzają się w śnieg i pchają go naprzód, jak skuter śnieżny. Jest też coś, co ma z tyłu śmigło i pędzi toto na płozach po śniegu jak wodolot. Żre mnóstwo paliwa, ale zabawa przednia.

PAMIĄTKI Z DETROIT

Detroit to jedno z największych miast, więc, cholera, możesz dostać tu naprawdę wiele rzeczy! Prawie wszystko. Nie dostaniesz, na przykład, świeżych Snickersów. Ale olej Snickersy. Cukier jest niezdrowy, a w dzisiejszych czasach trzeba rozglądać się za tym, co nie szkodzi na zdrowie! Mamy tu graty robione na miejscu i takie, które wykopaliśmy z gruzów. Nie bój nic, działają.

PALIWO

Benzyna

W Detroit najważniejsza, oprócz żarcia (no i może pogaduch o panienkach z Ligi) jest... benzyna! Jakie mamy dzisiaj paliwo, każdy widzi. Benzyna z rafinerii Raidersów, olej opałowy, albo syfiasta ropa Schultza. Dodatkowo import z odległych terytoriów - z Teksasu i Appalachów. Jak się trafi benzyna sprzed wojny, to dobrze. A jak naftę lotniczą, to już zupełniy wypas. Tyle że silniki robiono przed wojną i przystosowano je do innej benzyny. Popatrzmy teraz, jak się mają gatunki benzyny do wydolności naszych bryczek.

Podtlenek azotu

No tak, zastanawiasz się co to? To NOS, inaczej nitro. Czyli to, czego ci psychole za kółkiem dodają do benzyny, by dostać większą moc silnika.

Podtlenek azotu robią chemicy i sprzedają zespołom rajdowym i w ogóle każdemu, kto ma ochotę poczuć wiatr we włosach. Tylko oni wiedzą, jak go otrzymać, bowiem proces jest upierdliwy, ale cóż - miejscowi spece wycwanili się i produkują sporo tego świństwa. W Detroit N2O kosztuje 20 - 25 gambli za litr gazu. Chemicy przechowują go w specjalnych pojemnikach i wtłacza-

Rodzaj paliwa	Cena	Właściwości
Olej opałowy	3 gamble / litr	Zwykły syf. Nadaje się do diesli albo silników z uniwersalnym spalaniem. Spalanie wzrasta o 170%, prędkość spada o 30%. Po miesiącu użytkowania silnikowi należy się mały przegląd. A tak, Sprawność spada o 2.
Olej napędowy	4 gamble / litr	Trochę mniejszy syf. Diesle czują się w tym jak ryba w wodzie. Sprawność spada o 1. Benzynowe silniki na tym padają. Spalanie w normie, dla uniwersalnie spalających +40%.
Nafta	4 gamble / litr	Dobre dla silników benzynowych. Nie dla Diesli. Sprawność -2, prędkość -20%, spalanie +40%, dla wielopaliwowych spalanie +25% i prędkość -10%.
Spirytus 90%	4 gambli / litr	Dla silników benzynowych i wielopaliwowych. Benzynowe mają Sprawność -2, prędkość -20%, spalanie +35%. Wielopaliwowe tylko Sprawność -1, Prędkość -10%, spalanie +20%.
Benzyna żółta	5 gambli / litr	Co prawda silniki Diesla nie mogą tego spalać, a te z wtryskiem się dławią, ale... To już coś zbliżonego do PRAWDZIWEJ benzyny. Silniki benzynowe mają Sprawność -2, prędkość -15%, spalanie +20%. Wielopaliwowe tylko spalanie +20%.
Benzyna zielona	6 gambli / litr	Dla większości silników benzynowych. Wielopaliwowe mają tylko spalanie +15%.
Benzyna czerwona	9 gambli / litr	Dla większości silników benzynowych - mają +15% do prędkości i mocy, spalanie +10%. Optymalne dla wielopaliwowych.
Nafta lotnicza	15 gambli / litr	Wypas sprawa. Dla benzynowych i wielopaliwowych. Przyrost mocy i prędkości +30%, spalanie -15% Sprawność -2. Po dłuższym czasie używania -3 na stałe z uwagi na zwiększoną temperaturę i zużycie silnika.

ją sprężarkami w butle. Jeśli chcesz kupić z kaucją dodaj sobie 45 gambli za butlę, w której mieści się 30 litrów. Jeden litr wystarcza na dziesięć litrów paliwa.

BROŃ

Końcówki eksplodujące

Nowość na rynku. Bardzo fajna sprawa, jeżeli masz łuk lub kuszę. Sam Rambo docenił ich wartość. Robi się je z kartonu, metalowych puszeczek i papieru, a następnie wypełnia prochem lub innym materiałem wybuchowym. Pociski przykręcasz zamiast grotów do strzał lub bełtów. Usuwasz blokadę, celujesz, strzelasz, KABUM. Zapalnik uderzeniowy.

Reguła specjalna: ST trafienia większe o stopień; strzała zadaje obrażenia ciężkie; 20% szans na niewypał i brak obrażeń

Cena: 15 gambli za sztukę, **Dostępność:** 10%

Samopały Bena Czarnieckiego

Strefa Sand Runners

Ben Czarniecki ze strefy Sand Runnersów produkuje jednostrzałową broń, ukrytą pod postacią przedmiotów codziennegu użytku i zabawek. Może przerobić przedmiot, który się do tego nadaje, na przykład drewnianą nogę, parasol albo pluszowego misia - w tym i przedmiot dostarczony mu przez klienta.

Samopały Bena mogą strzelić tylko raz, potem trzeba je naładować. Jeżeli chodzi o kalibry, Ben może wykonać samopał na 9mm lub 11.2mm.

Reguła specjalna: +2 do Reputacji, niewielki zasięg, niecelny, bardzo wolne przeładowanie, jednostrzałowy

Cena: 50 gambli + koszt przedmiotu, w którym ukryty będzie samopał

Sklep Parabellum

Strefa Schultzów

Najbardziej znany sklep z bronią w tej dzielnicy, a być może w całym Detroit. Co ciekawe, oferta obejmuje także bełty do kuszy i włócznie. Ceny w sklepie narzucają standard dla całego miasta - uważane są za przeciętne i pozostali handlarze starają się do nich dostosować.

Szczególną uwagę przywiązuje się do cen amunicji, ponieważ naboje są podstawowym środkiem płatniczym w mieście. Zmiana ich cen prowadzi do wahań na rynku!

Jeszcze jedno - sklep skupuje broń i amunicję za 60% ceny sprzedaży.

Amunicja (sztuka) **Nazwa**	**Cena**	**Dostępność**
.38	3	40%
.40-44	3	30%
.44	3	30%
5,7mm	2	10%
9mm	2	40%
50 AE	2	10%
.22	2	50%
5,56mm	3	40%
7,62mm	3	40%
12	2	50%
Strzała	1	80%
Bełt	1	40%
Broń palna Nazwa	**Cena**	**Dostępność**
AMT Automag	40	40%
Beretta	40	30%
Browning HP	50	20%
Colt „Peacemaker"	55	30%
Colt M1911 A1	40	25%
Desert Eagle	60	20%
Dwururka	40	70%
Glock 17	65	20%
Karabin-samopał	30	70%
M14	50	20%
M16 A2	70	40%
M1 Grand	65	30%
M4 A1	60	20%

M60	80	20%
Magnum 44	50	40%
Obrzyn	35	70%
Pistolet-samopał	20	60%
Pompka	70	20%
Ruger Mini	65	30%
Ruger P85	40	30%
Sig - Sauer P226	50	20%
Smith & Wesson 659	35	40%
Springfield	40	30%
Sten	70	10%
Sterling	60	10%
Trzydziestka ósemka	40	25%
UZI	70	20%
Winchester	30	60%

Broń biała		
Nazwa	**Cena**	**Dostępność**
Cep	13 (10)	25%
Kusza	40 (20)	35%
Łańcuch	8 (3)	40%
Łuk	35 (15)	40%
Maczuga	8 (3)	100%
Miecz	30	30%
Młot	16 (10)	50%
Morgenstern	20 (15)	40%
Nadziak	15 (7)	60%
Nóż	10 (5)	100%
Pałka	4 (2)	100%
Proca	-	100%
Tarcza ciężka	10 (6)	60%
Tarcza lekka	5 (3)	70%
Tasak	18 (5)	60%
Topór	16 (8)	80%
Włócznia	10 (7)	60%

Ceny dotyczą broni bardzo dobrej jakości (muzealna lub kuta przez kowala-fachowca). Zaś alternatywne ceny w nawiasach dotyczą wszelkich samoróbek, którym daleko do doskonałości - nierzadko taka samoróbka rozlatuje się po kilku ciosach.

ELEKTRONIKA I ELEKTRYKA

Akumulator nadprzewodnikowy

Jest o tyle fajny, że trzyma prąd w nieskończoność. O ile jakiś buc go nie zewrze, bo oczywiście rozładowuje się, gdy połączy się bieguny. Chodzi o to, że jeżeli znajdziesz taki nowy, przedwojenny, to masz jak w banku, że jest naładowany. Akumulatory można też łączyć w większe zespoły!

Reguła specjalna: Zasila przez 2 godziny 20-watową świetlówkę lub przez 6 minut w komputer.

Cena: 40 gambli, **DOSTĘPNOŚĆ:** 20%

Celownik akustyczny

Tak. Nie przesłyszałeś się. A jak kurde niby nietoperze polują? Są ślepe jak krety, lecz posługują się echolokacją, namierzając swój obiad. I to też tak działa. Wygląda jak luneta z zakrytym głośniczkiem, doczepianym z boku. W lunecie widać czarno biały obraz, przetworzony z odbitych od otoczenia fal ultradźwiękowych.

Reguła specjalna: Widzisz wszystko - nawet w kompletnych ciemnościach! Ale obraz jest niewyraźny i trudno się w nim połapać. Obniża utrudnienie za kompletne ciemności o połowę, na odległość. 30 metrów. Przy zjawiskach takich jak silny deszcz i burza piaskowa urządzenie jest nieskuteczne. Wymaga baterii, jak noktowizor.

Cena: 80 gambli, **DOSTĘPNOŚĆ:** 5%

Kolektor słoneczny

W lecie słońca nie brakuje i świeci jakby mocniej, niż przed wojną. Więc czemu tego nie wykorzystać? W tym oto szklanym, płaskim pudle masz układ metalowych membran, które zbierają światło i nagrzewają się. Przemiennik termoelektryczny zamienia ciepło w prąd. Możesz wystawić przed szałas i mieć prąd! A jak podepniesz do tego akumulator, to już w ogóle jest cudownie! Możesz podgrzać sobie wodę. A jeśli chodzi o wady - będziesz potrzebował kilkunastu lub kilkudziesięciu ko-

lektorów, jeśli chcesz zapewnić sobie prąd do bojlera i nieprzerwaną transmisję z Orbitala.

Reguła specjalna: Za każde 6 godzin wystawienia na słońce 1 kolektora dostajesz energii na półgodzinne zasilanie 20 watowej świetlówki lub 10 minut zasilania komputera. Musisz też jakoś magazynować energię - najlepiej w postaci ciepła lub w akumulatorze. No i w zimie przerzuć się lepiej na węgiel, bo słoneczko ma wtedy wolne.

Cena: 70 gambli, **DOSTĘPNOŚĆ:** 20%

Miernik odległości

To urządzenie to niezła zabawka - zwłaszcza dla tych szczurków z Gildii Archeologów. Celujesz w jakiś punkt, naciskasz guzik i wybierasz jednostkę miary. Nie, niestety, nie zmierzy twojej szansy na udaną noc z Patti. Możesz za to zmierzyć odległość do obiektu, lub objętość pomieszczeń zamkniętych. Najlepsze jest to, że w wersji HP na ciekłokrystalicznym ekranie masz odwzorowany kształt pomieszczenia. Świetna rzecz w ciemnościach! Działa do 500 metrów.

Reguła specjalna: Może obniżyć utrudnienia za ciemność w wybranych przez MG testach Percepcji.

Cena: 180 gambli (wersja HP 300 gambli), **DOSTĘPNOŚĆ:** 5%

Płyty z oprogramowaniem

Strefa Sand Runners

Mario z Palermo kopiuje i sprzedaje programy komputerowe. Jako miejscowy monopolista narzuca bluźniercze ceny. Nie handluje sprzętem komputerowym i nie przyjmuje płatności w owocach, a w żywności w ogóle bardzo rzadko.

- popularne aplikacje komputerowe - 20 gambli

- specjalistyczne programy (diagnostyczne, pomiarowe) - 50 gambli, dostępność 50%

- zaawansowane programy, kompilatory, rzadkie fragmenty kodu - 80 gambli, dostępność 40%

- kod w językach niskiego poziomu - 100 gambli, dostępność 30%

Do każdego zakupu od 100 gambli wzwyż Mario dorzuca bezpłatnie Linuxa, powyżej 200 gambli dodatkowo koszulkę z pingwinem.

Przecinak wibracyjny

Widziałeś kiedyś Gwiezdne Wojny? Przecinak wygląda trochę jak miecz świetlny, ale jak kupisz, nie staniesz się od razu rycerzem Jedi. Ma metalowe ostrze o długości regulowanej do 0,5m, wykonane z kompozytu. Mechanizm w rękojeści wprawia ostrze w niesamowitą wibrację i cudeńko może kroić kamienie. Niestety, żre za dużo prądu, by można było biegać z nim przy pasku i bawić się w Luke'a Skywalkera.

Reguła specjalna: Zadaje obrażenia ciężkie i ignoruje pancerz. ST trafienia jest zwiększony o 2 poziomy ze względu na nieporęczność i kabel. Wymaga zasilania z generatora (poprzez przewód elektryczny).

Cena: 150 gambli - TEORETYCZNIE, bowiem nie sądzę, by Gildia chciała jakiś sprzedać. To już wiesz, jak będzie z dostępnością, nie? Jest zerowa.

Spawarka transformatorowa

Takie coś, co spawa, tyle że zamiast acetylenu żre prąd. Wymaga, oczywiście, sieci elektrycznej. W Detroit o prąd łatwiej niż o acetylen, więc wielu mechaników używa tej zabawki. Na autostradzie spotkasz się z czymś takim rzadko.

Cena: 50 gambli, **DOSTĘPNOŚĆ:** 20%

MECHANIKA

Okulary Dove

Strefa Huronów

Okulary przeciwsłoneczne sprzedawane przez Czanego Barry'ego. Tu możesz dostać okulary o dowolnym kształcie, pod warunkiem, że będą przeciwsłoneczne i marki Dove. Barry nie targuje się specjalnie, bo nie chce zarobić tylko wypełnić misję od Boga.

Cena: 15 gambli za dowolne okulary

Powojenny agregat prądotwórczy

No cóż, odczuwa się brak sprawnych przedwojennych, więc czemu by nie zmajstrować własnego? Wystarczy odpowiedni silnik elektryczny, lub zbudowanie cewki i wirnika, oraz silnik spalinowy. I voila, prądnica!

Reguła specjalna: W zależności od wielkości i przeznaczenia, daje prąd o różnym napięciu i mocy, spalając od 1 do kilkunastu litrów paliwa na godzinę pracy.

Cena: 70 gambli; **Dostępność:** 20%

Ręczny generator Hoffmana

Pudło wielkości akumulatora, z korbą. Wodo i wstrząsoodporny. Kilka minut kręcenia zapewnia do kilkudziesięciu minut prądu. Można tym zasilać małe lampy, radiostację, podawać prąd do rozrusznika samochodowego i stosować do wielu innych, pożytecznych rzeczy! Generator jest w stanie zbudować każdy elektryk, więc ostatnio pojawia się ich dużo.

Cena: 30 gambli, **Dostępność:** 40%

Salon u Porszaka

Strefa Ligi

Normalny sklep z samochodami. Dosyć wysokie ceny, wysoka jakość.

Nazwa	Cena	Dostępność
Coupe	270	80%
Furgonetka	380	70%
Hammer	510	40%
Hatchback	330	60%
Jeep	380	50%
Limuzyna	380	50%
Łazik	300	40%
Kombi	270	60%
Pickup	380	50%
Minivan	390	50%
Motocykl	330	40%
Sedan	280	70%

Każdy z tych wozów jest odremontowany i gotowy do drogi. Wystarczy dolać trochę paliwa.

Sprawność 11, Hamulce przeciętne w danej klasie, Klasa 0

Ubrania z pracowni Neda Bez Jaja

Strefa Huronów

Ned może uszyć każdy ciuch, pod warunkiem, że będzie dysponował odpowiednim materiałem. Można też u niego kupić ubrania w trzech standardowych rozmiarach „na Wiosenny Kwiatuszek", czyli małe, „na Neda Bez Jaja", czyli średnie i „na Big Mo", czyli bardzo duże. Ned skupuje również skóry zwierząt i przedwojenne ubrania w dobrym stanie.

- lekkie ciuchy - koszulki, bielizna, para skarpet - 5 gambli
- po prostu ciuchy - koszula, spodnie, sweter - 25 gambli
- ciężkie ciuchy - futro, płaszcz, kombinezon rajdowy - 45 gambli

Zniżka dla kobiet wynosi 20%!

Skup skór i ubrań

- skóra psa lub kota - 5 gambli
- skóra krowy, wołu lub konia - 10 gambli
- kilogram owczej wełny - 10 gambli
- skóra szopa, tchórza itp. -15 gambli
- skóra karibu lub łosia - 20 gambli
- skóra niedźwiedzia lub skórka sobola albo gronostaja - 30 gambli
- przedwojenne ubrania - 40% podanej wyżej ceny sprzedaży, o ile w ogóle je zechce.

PROCHY

HRB Alfa

Tajemniczo się nazywa, nie? I tajemnicze jest. Podobno długo to testowano, zanim pomyślano o puszczeniu leku w świat. Kolejny preparat, otrzymywany z różnych ziół. Można tym leczyć aż dwie choroby - morbus dexteri i zawroty głowy! Tyle, że z różnym dla każdej skutkiem. Oj, bardzo różnym. Leczenie opisane w Zasadach.

Leczenie chorób specyfikami z Detroit

Teraz uważaj. To, że coś nazywa się lekarstwem nie oznacza wcale, że leczy na cacy. Częstokroć jest tak, że specyfik powoduje różne efekty uboczne, czasami nawet o wiele mniej przyjemne niż leczona choroba. Więc namyśl się, zanim połkniesz te proszki... Choć gra jest warta świeczki.

Tetramizyna

Leczenie przewlekłej gorączki krwotocznej

Dawkowanie i działanie: Tetramizyna ma postać gęstego, ciemnego płynu i dostępna jest w ampułkach z plastiku. Lek należy zacząć podawać najlepiej w czasie występowania pierwszych symptomów, wtedy chory ma największe szanse wylizania się, a jego organizm będzie minimalnie spustoszony przez chorobę. Kuracja trwa tydzień, w czasie którego trzy razy dziennie podaje się po jednej ampułce, rozcieńczonej w ćwierci litra wody.

Podawanie przy pierwszych symptomach: Pierwszego dnia leczenia, po ostatniej z 3 dziennych dawek chory wykonuje Problematyczny test Budowy. Jeżeli test się uda, oznacza to, że jego organizm znosi dawkowanie leku i można kontynuować leczenie. Objawy zatrzymują się na etapie pierwszych symptomów i ustępują w piątym dniu dawkowania, lecz na miesiąc traci się 2 punkty Budowy.

Jeżeli test się nie powiedzie, wtedy organizm zaczyna walczyć równocześnie z chorobą, jak i z lekiem. Budowa spada normalnie o 4 punkty. Chory musi wykonać Trudny test Budowy drugiego dnia leczenia, lub otrzymuje 2 ciężkie rany. Leczenie można kontynuować, lecz po podaniu kolejnych trzech dawek chorego czeka kolejny test Budowy, na poziomie Bardzo Trudnym. Niepowodzenie oznacza śmierć w trwającej kilka godzin śpiączce. Jeżeli jednak miał farta, oznacza to, że organizm dał sobie radę i można leczyć go dalej. Zła strona jest taka, że 2 z utraconych 4 punktów Budowy odzyskasz dopiero po połowie roku spokojnego życia. Sorry, nie płacz. Przynajmniej żyjesz.

Podawanie w stanie ostrym: Przy stanie ostrym po 3 pierwszych dawkach chory musi zdać Bardzo Trudny test Budowy, inaczej zapada w śpiączkę na 2 dni. Po tym czasie czeka go test na k20. Wynik 1-12 oznacza, że chory umiera w drgawkach i wymiocinach. Wynik 13-20 to prawdziwe szczęście, bowiem chory budzi się. Wtedy można rozpocząć kurację od nowa, bez konieczności wykonywania testów. Po jej zakończeniu, niestety, nie wracają 3 punkty Budowy, niezależnie od wyniku pierwszego testu na Budowę przy poziomie Bardzo Trudnym.

Podawanie przy stanie krytycznym: Za późno. Chory umrze.

Przerwanie kuracji: Nie próbować. Przerwanie dawkowania może doprowadzić do nawrotu choroby, z szansą 10% za każdą nie przyjętą na czas dawkę.

Dodatkowe elementy kuracji: Z 2 dodatkowych dawek tetramizyny wykonuje się roztwór w 10 litrach wody i co 2 dni dezynfekuje się nim całe ciało chorego. Unikać bezpośredniego kontaktu (kropelkowego, dotykowego) z chorym i przedmiotami, z którymi miał styczność. Wszelkie ubrania, pościel itd. należy spalić.

HBR Alfa

Leczenie morbus dexteri

Dawkowanie i działanie: Dostępne jest w postaci czerwonych, owalnych, powlekanych tabletek. Lek można zacząć podawać w stadium pierwszych objawów i w stanie ostrym. Poprawia on pamięć w ciągu pięciu, sześciu dni, przy dawkowaniu 1 tabletki dziennie - czyli potrzeba 6 tabletek. Następnie należy przyjmować 1 tabletkę na 2 tygodnie.

Efekty uboczne: Dość nieprzyjemne. Po pierwszej tabletce MG rzuca graczowi na Budowę przy poziomie Trudnym. Jeżeli test się nie udał, po kilku dniach chory zaczyna cierpieć na poważne zaburzenie psychiczne - paranoję, i to od razu od stanu ostrego. Ataki paranoi będą nadchodziły sporadycznie przez pierwszy tydzień, po czym choróbsko rozwija się już zgodnie z opisem w podręczniku podstawowym.

Leczenie zawrotów głowy

Dawkowanie i działanie: Przyjmuje się dwie tabletki dziennie przez 2 dni pod rząd. Po pierwszym dniu MG rzuca graczowi na Budowę na poziomie Bardzo Trudnym. Jeżeli test się nie powiedzie, chory po dwóch dniach przeskakuje na ostre stadium paranoi.

HBR Beta

Dawkowanie, działanie i efekty uboczne: Jest to lek w głównej mierze eksperymentalny. Dostępny jest w postaci małych, błękitnych kryształów. Ma przede wszystkim działanie halucynogenne, a przypadki wyleczenia paranoi, drgawek czy syndromu Thurmana są, jakby to powiedzieć, bardziej przypadkowe niż regularne. Lek jest po prostu narkotykiem, od którego można się silnie uzależnić. Ale potrzebującemu starcza choć i ta odrobina nadziei, nie? No dobra, dość cynizmu. Po jego zażyciu chory ma niezłego tripa, a poza tym dzieje się to, co mamy opisane poniżej.

Przyjęcie leku: Kryształki przyjmuje się doustnie, raz na dwa dni. Leczenie trwa około 8 dni. W tym czasie chory nie jest zdolny do działania, bowiem znajduje się pod wpływem halucynogenów (można to naprawdę ładnie zagrać, a do współczynników ma się -5, minimum 4). Po pierwszej dawce MG wykonuje w tajemnicy test Budowy gracza na poziomie Bardzo Trudnym, po każdej następnej na poziomie Trudnym. Jeżeli test się nie uda, MG powinien rzucić na następującą tabelę:

Rzut k20	Efekt uboczny
1 - 7	Uzależnienie. Musisz brać ten szajs, choćby nie wiem co. Niemożność nasycenia narkotykowego głodu kończy się atakiem histerii i katatonią.
8 - 11	Nasilenie objawów leczonej choroby, czyli przejście na stan następny w czasie 2 dni. Oj, niedobrze, co?
12 - 14	Choroba zatrzymuje się na obecnym stadium, dalsze branie leku nie wywiera na niej efektów (nadal rzucamy na Budowę, jeżeli wciąż bierzemy). Pora wrócić do starych tabletek.
15 - 20	No, tym razem ci się poszczęściło. Cierpisz tylko na potworną depresję (zagraj to umiejętnie!) przez następny dzień po tripie.

Cena: 15 gambli za działkę, **Dostępność**: 40%, tylko w Detroit!

HRB Beta

Ulepszona wersja Alfy. Nazwa pochodzi od postaci specyfiku - granulek o intensywnie niebieskiej barwie. Leczy gorsze rzeczy, ale z efektami ubocznymi może być również gorzej. Niemniej, chcesz się wyleczyć z paranoi, drgawek lub syndromu Thurmana, to nie marudź, tylko próbuj. Co z tego wyjdzie, zobaczysz w Zasadach.

Cena: 20 gambli za działkę, **Dostępność**: 25%, tylko w Detroit!

Marihuana

Nie jest to lek, ale nad jego zastosowaniem medycznym ostro pracują Sand Runnersi. Ciekawe, co wymyślą?

Cena: 25 gambli za wagon (pudełko po zapałkach), **Dostępnosć**: 50% (80% u Sand Runners)

Tetraminazyna

Specyfik ten, opracowany w laboratoriach Schultzów, jest ekstraktem pochodzenia roślinnego. Mówi się, że chemicy Teda wyrabiają go z jakichś dziwnych ziół, które zaczęły rosnąć po wojnie pomiędzy ruinami. Niemniej, odkryto iż ma silne działanie bakterio i wirusobójcze. Pierwsze próby leku przeprowadzono na pacjentach chorych na przewlekłą gorączkę krwotoczną. Rezultaty przeszły wszelkie oczekiwania. Problem polega jedynie na nieprzyjemnych efektach ubocznych. Patrz Leczenie Chorób Specyfikami z Detroit w rozdziale Zasady.

Cena: 5 gambli za ampułkę, **Dostępność**: 30%, tylko w Detroit!

Tornado

Detroit nie słynie z produkcji Tornado i jego mieszkańcy zażywają ten narkotyk rzadko. Żyją teraźniejszością i mają dosyć mocnych wrażeń na co dzień. Z tego powodu Tornado trudno kupić i sprzedać (jedynym pewnym miejcem jest klub Heaven). Nawet jeśli dostaniesz Króla Dragów, nie będzie to substancja dobrej jakości

Zasady specjalne: działa 4k20 minut, kac +30%, szansa na niezadziałanie -10% (NS str. 432)

Cena: 60 gambli za działkę; **Dostępność** 20%

ŻYWNOŚĆ

Exxonówka (Bimber Raidersów)

Strefa Raidersów

Oryginalny alkohol prawie nie-metylowy. Charakterystyczna zielona butelka może być twoim ostatnim widokiem w życiu. Cóż, jeśli to piękny widok! Bimber Raidersów jest tani i dobry, ponieważ jest dobry i tani. Wrażenia gwarantowane.

Cena: 5 gambli za litrową butelkę

Powietrze sprzed wojny

Strefa Ósmej Mili

Irlandczyk o imieniu Hal sprzedaje niedaleko Ósemki powietrze sprzed wojny na hausty. Po jednym wdechu jesteś zupełnie innym człowiekiem. Lepsze niż Tornado i co najważniejsze - o wiele tańsze.

Cena: 3 gamble za haust ze specjalnej maski połączonej z rurą.

Schulczyki

Strefa Huronów

Rodzaj szaszłyka nazwanego na cześć Teda Schultza. Jedyne oryginalne schulczyki kupić można w strefie Huronów, a nędzne podróbki w wielu innych miejscach. Schulczyki to małe rybki z jeziora St. Clair, nabijane na szprychę od roweru, przekładane ptasim mięsem, chlebem i czasami rzepą. Czasem poleWa się je psim tłuszczem.

Cena: 6 gambli za szprychę

Cenniki w knajpach

Herbaciarnia Ósemka

Strefa Ósmej Mili

Można pogadać o interesach, napić się czegoś smacznego albo sprzedać zapas ziół. Właścicielami są Bob i Hob, ale podaje stara kobiecina nazywana Babką. Wtajemniczeni klienci twierdzą, że to Huronka, która potrafi leczyć z pomocą ziół, ale nie znam nikogo, kto korzystałby z jej usług

- kawa zbożowa - 3 gamble za kubek
- herbata ziołowa (lipa, mięta, lub owoce dzikiej róży) - 5 gambli za kubek
- herbata - 10 gambli za kubek

- mieszanka Babki (tajemnica firmy) - 7 gambli za kubek
- kawa - 13 gambli za kubek
- zioła (w skupie) - 3 do 15 gambli za kilogram, w zależności od jakości i dostępności ziół

Buda

Strefa Schultzów

Średnio przyjemne miejsce, ale grają tutaj jazz, czasami nawet na żywo. Nie da się nic zjeść, ale jest co wypić i to po przystępnej cenie. No i mają tutaj prawdziwy syfon, a także - tarami tarami - przedwojenną Coca Colę.

- kufel piwa - 3 gamble
- setka czegoś mocniejszego - 4 gamble
- lemoniada (moco rozcieńczona) - 2 gamble
- woda z syfonu - 1 gambel za kubek
- Coca Cola (tak!) - 50 gambli za butelkę

Ciastka w kawiarence przy Bridget Street

Strefa Schultzów

Oferuje prawdziwą kawę i herbatę, jak również jedyne w swoim rodzaju ciastka, z których najsłynniejsza jest kremówka. Dodatkową atrakcją jest możliwość zobaczenia Teda Schultza, który zjawia się tutaj prawie codziennie, by wypić łyk kawy i zjeść rzeczoną kremówkę.

- kawa - 6 gambli
- herbata - 6 gambli
- ciasto z dyni - 8 gambli
- naleśniki z serem - 10 gambli
- kremówka - 10 gambli

W menu figuruje dużo więcej pozycji, ale te pozostałe zmieniają się co dwa tygodnie.

Córka Rybaka

Strefa Schultzów

Najlepsza smażalnia ryb w mieście, wbrew temu co mówią Huroni. Można tutaj dostać również surowe i wypatroszone ryby, jeśli wolisz przyrządzić je na swój sposób.

- ryba marki ryba - 7 gambli - nie pytaj o nazwę i pochodzenie
- rybne rarytasy - 12 gambli
- frutti di mari - 15 gambli - zmutowane ryby
- kwaszona kapusta - 3 gamble

Cylinder

Strefa Ligi

Knajpa dla ligowych snobów. Ceny odstraszają zwykłych zjadaczy szczurów, ale z drugiej strony przyjechać do Detroit i nie zobaczyć tych wszystkich sław? Nie, do Cylindra trzeba zajrzeć. Mój kumpel był tam raz i do dzisiaj się chwali, jak Patti chlusnęła mu w pysk drinkiem!

Oto kilka drinków, charakterystycznych tylko dla Cylindra. Oprócz cen przepisy.

- Nitro - wódka, tabasco, jajko, cytryna - 45 gambli
- Cheshire - angielska brandy z lodem, mieszana kocim ogonem - 35 gambli
- Piąty bieg - sok malinowy, wódka, wywar z grzybów z ruin - 40 gambli
- Generator Van Der Graffa - wódka z bombelkami, sok pomidorowy, cytryna, oliwki - 45 gambli
- Uśmiech Cloody - sok pomarańczowy, sok z cytryny, wódka, cukier - 50 gambli
- Na pamiątkę zwycięstwa Camino - piwo, wódka - 35 gambli
- Szampan - 60 gambli
- Wino - 50 gambli
- Piwo - 30 gambli

- Whiskey - 40 gambli
- Czysta wódka - 30 gambli

Harbour

Strefa Ligi

Tutaj ludzie przychodzą, żeby upić się na smutno. Wyrozumiała barmanka wysłucha każdego, bluesowe kawałki wycisną łzy z oczu. Knajpa ma klimat i nie potrzebuje bogatego asortymentu. Zobacz zresztą sam.

- Wódka - 10 gambli
- Whiskey - 12 gambli
- Piwo - 8 gambli
- Bimber - 6 gambli

Heaven

Nie da się tu nic zjeść, jeśli chodzi o drinki wybór też jest mizerny. Do Heaven przychodzi się potańczyć i odlecieć. Knajpa znana jest również jako miejsce, gdzie sprzedają Tornado najlepszej jakości.

- Wstęp - 10 gambli
- Każdy alkohol - 15 gambli
- Marihuana - 10 gambli za jointa
- Tornado - 60 gambli za dawkę (patrz Tornado w sekcji Prochy)
- Haszysz - 40 gambli za działkę

Hot Dogi

Strefa Schultzów

Bułka jest w porządku, ale parówka to nie zawsze wieprzowina albo cielęcina. Ale nie ma co narzekać - przecież zostałeś ostrzeżony samą nazwą.
Cena: 4 gamble za hot doga

Italian Car

Strefa Ligi

Prawdziwy Comedy House, czyli po naszemu kabaret. Można przyjść i się pośmiać z kawałów o Schultzu, Nowojorczykach i nie tylko. Można też napić się czegoś, ale nie o to przecież chodzi. Nie da się też gadać z kumplami - po prostu przychodzisz posłuchać kawałów.

Wstęp kosztuje 20 gambli. Pierwsza wódka gratis. Do picia tylko wódka i brandy w jednej cenie 15 gambli.

Klatka

Strefa Ligi

Normalna knajpa dla normalnych ludzi. Mniej sław niż w Cylindrze, ale można coś zjeść.

- placki kukurydziane - 15 gambli
- popcorn - 8 gambli
- chilli - 10 gambli
- przefiltrowana woda - 5 gambli
- fasola - 12 gambli
- kawa - 16 gambli
- wódka - 15 gambli

Płonąca opona

Strefa Ligi

Bar, w którym można tanio zjeść i drogo napić się czegoś mocniejszego. Spore zapasy przedwojennych trunków i skup (90% ceny) alkoholu sprzed wojny za znakomitą cenę!

- łańcuch pokarmowy (ziemniaki, gulasz ze szczura, mielony pies) - 4 gamble
- dbaj o linię (pieczona brukiew i cebula, zasmażka) - 3 gamble
- kotlety z karibu (tylko zimą, z ziemniakami i surówką z brukwi) - 10 gambli
- nagroda za dobrą nazwę (albatros nadziewany ziemniakami, brukwią i cebulą) - 7 gambli - za wymyślenie nazwy przez tydzień podawany za darmo zwycięzcy konkursu
- przegląd tygodnia (wymieszane resztki z tygodnia - dużo brukwi i ziemniaków) -3 gamble
- markowy alkohol sprzed wojny (każdy) - 30 gambli za litr

Really Fast Food

Strefa Ligi

Coś dla Makaroniarzy i miłośników pasty czy innej lasagni. Osobiście wolałbym kocie łapki w cukrze z dzielnicy Huronów, ale de gustibus. Marciano oferuje niezbyt rozbudowany jadłospis, jednak ludzie chwalą go, bo dobrze gotuje.

Wybrane pozycje:

- spaghetti z sosem i kwałkami mięsa - 12 gambli
- lasagne - 15 gambli
- pseudo-pizza - 10 gambli
- zapiekany makaron - 20 gambli

Texaco

Strefa Schultzów

Prawdziwie meksykańskie żarcie. Gratka dla każdego kowboja. Teksańczycy cieszą się specjalnymi względami. Oto niektóre pozycje z menu:

- krwisty befsztyk z prawdziwej krowy - 13 gambli
- ziemniaki w mundurkach - 6 gambli
- fasola - 5 gambli
- chilli - 5 gambli
- taco - 10 gambli
- kiełbasa z konia - 8 gambli
- cielęcy móżdżek - 17 gambli
- jaja byka - 20 gambli
- zestaw dodatkowy I - ostry (papryka, cebula, nuklearna kapusta) - 10 gambli
- zestaw dodatkowy II - dla bab (jabłko, marchew, brukiew) - 10 gambli

USŁUGI

Autobusy

Strefa Ósmej Mili

Przejazdy autokarowe do różnych miejsc kontynentu. Tanio i w miarę bezpiecznie. Po drodze poznasz nowych ludzi. Koszt biletów w jedną stronę. Eskorta na własną rękę.

- Linia Wschodnia (do Nowego Jorku) - 50 gambli; kursuje średnio co miesiąc
- Linia Zachodnia (do Denver w Teksasie) - 150 gambli, kursuje średnio co dwa miesiące
- Linia Południowa (do Federacji Appalachów) - 80 gambli, kursuje średnio co miesiąc

Burdel Różowa Corvette

Strefa Ligi

Cztery w jednym - restauracja, klub, motel i dom publiczny. Ma swoją renomę, ale najlepsze jest tam chyba towarzystwo. Nikt nie przychodzi tutaj, żeby po prostu się najeść i napić.

- wstęp - 10 gambli + napiwek
- kufel piwa - 5 gambli + napiwek
- tanie drinki (wódka, whiskey z lodem, Wściekły Pies) - 10 gambli + napiwek
- drogie drinki (Kamikadze, Naprzód Detroit, Różowa Corvette, Atomowy Świt) - 13 gambli + napiwek
- danie dnia (każdego dnia inne) - 20 gambli
- danie wczorajszego dnia (bez komentarza) - 15 gamlbi
- godzinne zwiedzanie piętra z przewodniczką - 100 gambli
- godzinne zwiedzanie pokoju egzotyki z przewodniczką lub przewodnikiem - 200 gambli
- Lincz (wszystkie na jednego) - 350 gambli
- Największa Tajemnica Detroit - 500 gambli

Koncert muzyczny

Wejście na koncert muzyczny czasami jest bezpłatne, czasami jednak trzeba zabulić. W takim przypadku wjazd kosztuje zazwyczaj 5 gambli.

Istnieje również możliwość wynajęcia artystów na prywatną imprezę. Jedna nocka kosztuje około 50 gambli, a w przypadku uznanych piosenkarzy, takich jak Vera Mason, około 150 gambli za występ. Pod warunkiem, że Vera ma dobry humor.

Młynarz Bradley Khadis

Strefa Sand Runners

Murarz domy buduje, krawiec szyje ubrania, a Bradley Khadis miele ziarno... i nie ma dobrego rymu. Młyn jest tani - Khadis bierze dziesięć procent zmielonej mąki, nic dziwnego, że wieśniacy ciągną do niego tłumnie.

W młynie można również zarobić kręcąc kieratem. Każdy z ośmiu pracowników dostaje ułamek zmielonej mąki - wychodzi jakieś trzy kilogramy na głowę, czyli biednie.

Nadanie przesyłki pocztowej

Strefa Ósmej Mili

W specjalnym punkcie pocztowym możesz tutaj nadać list albo paczkę do Denver, Nowego Jorku albo do Appalachów. Albo do dowolnego miejsca po drodze. Odbiorca poczeka sobie nawet i kilka miesięcy, ale przesyłka raczej dojdzie. Ósma Mila nie ponosi odpowiedzialności za utratę powierzonych jej przesyłek na skutek działalności zbrojnych grup, Molocha i mutków. W tym samym punkcie na terenie Ósmej Mili możesz odebrać paczkę z daleka.

- list - 15 gambli
- paczka - 30 gambli za nadanie + 10 za każdy kilogram

Najemnicy

Schultzowie pośredniczą w wynajmie tanich i w miarę wiarygodnych najemników. Jeżeli potrzebujesz ochroniarza, albo kilku zbrojnych, wal do nich jak w dym. Podobnie, jeżeli masz ochotę popracować trochę jako człowiek z bronią - możesz zgłosić się do Schultzów i czekać na wynajęcie.

Cena: za pośrednictwo gang życzy sobie 20 gambli; oprócz tego płacisz najemnikowi taką stawkę, jakiej sobie zażyczy; dostarczasz też broń i wyżywienie; średnia stawka dla przeciętnego żołnierza fortuny to 50 gambli + Sława x10.

Płatny morderca

Strefa Parker Lots

Jedyna w swoim rodzaju usługa, dostępna oficjalnie tylko w mieście tak pokręconym jak Detroit. Parker Lotsi działają z pobudek religijnych, ale nie pogardzą odpowiednią kwotą. Nie są

niezawodni, czasami nie przyjmują zlecenia, ale gwarantują dyskrecję.

Cena: trzy stawki w zależności od stopnia trudności zlecenia - 200 gambli za pionka (podopiecznego gangu), 450 gambli za poważniejsze zlecenie (chroniona osoba lub członek gangu), 1000 gambli (cena zaporowa na bardzo trudne zlecenia - Schultza za to nie zdejmą, ale jego bezpośredniego podwładnego być może.

Pracownia jubilerska Mario Vancea

Strefa Huronów

Warsztat jubilerski, jeżeli jubilerem nazwać można gościa, który wciska ćwieki w skórę i graweruje rękojeści pistoletów. Oczywiście Mario produkuje również kolczyki, sprzączki do pasów, pierścienie i spinki do włosów. Jednym słowem biżuterię oraz ozdobne bibeloty. Ceny są zróżnicowane, zależą od nakładu pracy i materiału. Orientacyjnie rzecz ma się następująco:

- zaprojektowanie i wykonanie biżuterii (kolczyki, pierścionek, broszka) - 60 gambli i koszt materiału
- grawerowanie i pokrywanie warstwą metalu - 50 gambli za powierzchnię wielkości paczki papierosów
- wykonanie metalowej blachy o określonym kształcie - 30 gambli
- ćwieki, koraliki itp. - 1 gambel za sztukę, w tym wprawienie go w ubranie
- kolczykowanie - gratis, jeśli ćwieki i kolczyki pochodzą od Mario; 5 gambli za zabieg przekuwania

Seans filmowy w kinie

Strefa Schultzów

Trzy kina w Downtown cały czas puszczają te same filmy, bo o nowe kopie trudno, ale ludzie nie skarżą się. W końcu z dziewczyną idzie się do kina, a nie na film. Ceny zmieniają się często, ale w granicach 1-2 gambli w tą czy tamtą stronę (za jeden bilet). Jeśli nie masz drobnych, możesz wykupić abonament na cały miesiąc.

A jeśli jesteś dzieckiem szczęścia, trafiłeś podczas swoich podróży na nie splądrowane kino i znalazłeś szpulę z filmem, możesz ją tutaj sprzedać bez targowania się - w cenie od 100 do 300 gambli. Za film „Mistrz kierownicy ucieka" dostaniesz nawet 500.

Cena: bilet na seans filmowy kosztuje 12 gambli; karnet na cały miesiąc 60 gambli

Taxi Schultza

Strefa Schultzów

Wbrew nazwie to wypożyczalnia samochodów. Niezbyt tania, ale każdy w Detroit zastanowi się dwa razy, zanim strzeli do auta z logo Teda.

Cena: 20 gambli za dzień + cena paliwa

Wstawienie szyby

Zajmują się tym różni ludzie - wstawiają szyby do aut, domów, a najsłynniejszy szklarz od Schultzów robi nawet witraże. Niektórzy skupują całe szyby w cenie 10 gambli za 1 metr kwaratowy. Wstawienie szyby kosztuje około 25 gambli, więcej jeśli nie jest to prostokącik. Witraże są o wiele droższe - za 70 gambli dostaniesz coś gotowego, a zamówienie będzie dwa razy droższe.

Fryzjer

Strefa Schultzów

Najbardziej znany to Tony od Schultzów. Chłopak ma dryg do roboty i gada jak najęty. Winszuje sobie niewiele, bo 15 gambli za strzyżenie i różne tam wonności na głowę. Golenie jest tańsze, bo tylko 5 gambli, ale w Detroit każdy

goli się sam. Wyszukane fryzury, dredy, farba i wycinanie wzorów u Tony'ego warte są jakieś 25-30 gambli. Inni fryzjerzy są tańsi o jedną trzecią, ale oferują mniej usług i najczęściej potrafią jedynie golić maszynką.

Wstęp na walki gladiatorów na wieży Cobo Center

Strefa Schultzów

Niektórzy twierdzą, że w Detroit ludzie nie potrafią się bić i trzeba jechać do Hegemonii, żeby zobaczyć prawdziwe walki gladiatorów. Ja tam jednak lubię Cobo Center. To nie żadna zadymiona dziura, tylko miejsce dla prawdziwych koneserów.

Wstęp za jedyne 15 gambli; 50 gambli za lożę; 100 gambli i masz za sąsiada Teda.

LOMBARDY

W prowadzeniu lombardów specjalizują się podopieczni Teda Schultza. Najbardziej znane są trzy miejsca tego typu, każde ma trochę inny asortyment. W lombardach można dostać przedmioty zaliczające się do wszystkich kategorii handlu. Na dodatek pełnią one również funkcję kantorów, to znaczy, można w nich wymienić grube gamble na lekkie. Przynosisz telewizor i wychodzisz z woreczkiem naboi. Tylko nie myśl, że wymiana będzie dla ciebie korzystna. Lombardy wypłacają w lajtowych gamblach 60-80% wartości towaru.

EXlusive Lombard

Strefa Schultzów

Zepsuty szyld nie mówi wszystkiego. To dobry lombard, słynący z rarytasów. Dostaniesz w nim różne drobiazgi, które podniosą twoją Reputację, ale nie licz raczej na praktyczne przedmioty, przydatne podczas włóczęgi.

Dostępność przedmiotów, które dodają do Reputacji w EXluzive wzrasta o 10%.

Lombard Czarodzieja

Strefa Schultzów

Cieszy się złą reputacją, ale czasami tylko tutaj znajdziesz potrzebną ci rzecz. Do Czarodzieja ludzie oddają mydło i powidło, ale generalnie sporo tutaj urządzeń elektrycznych i mechanicznych.

Przedmioty z grupy Mechanika i Elektryka z dostępnością 20% i mniejszą, u Czarodzieja mają dostępność zwiększoną o 10%.

Antykwariat Rosenbluma

Strefa Schultzów

Nie jest to do końca lombard i nie rozmienisz tu gambli, ale możesz za to sprzedać książki. Bo chyba nie masz zamiaru ich kupować, prawda? Rosenblum nie zdziera z klientów i kupuje bardzo chętnie, narzucając śmiesznie niską marżę.

- popularna beletrystyka, komiksy - 10-20 gambli za książkę
- poradniki, książki kucharskie, podręczniki techniczne - 15-40 za książkę
- encyklopedie, atlasy i albumy - 30-70 gambli za książkę
- rzadkie książki, mapy, interesujące dokumenty wojskowe - 40 i więcej gambli

Jeśli chcesz sprzedać książki, Rosenblum odkupi je od ciebie za 90% ich wartości. Chyba, że jesteś kolejnym typkiem z książką telefoniczną.

WARSZTATY SAMOCHODOWE

Jest ich multum, ale tylko niektóre cieszą się zasłużoną renomą. Jeśli chcesz się liczyć i dbasz o swój samochód jak o własne dziecko lepiej odwiedź któryś z poniższych.

Klinika samochodowa dr Dymka

Strefa Sand Runners

Warsztat samochodowy, który specjalizuje się głównie w ciężarówkach. Pracują tutaj członkowie gangu - wesołe chłopaki, którym przewodzi doktor Dymek. Powiedz szefowi, że to ja cię przysłałem - dostaniesz zniżkę.

- drobne naprawy - 35 gambli
- poważne naprawy - 60 gambli
- remont generalny - 85 gambli

W przypadku drobnych napraw, czekając na usługę dostaniesz od firmy jointa.

Warsztat samochodowy Chromeboya

Strefa Schultzów

Tylko dla klientów z klasą - podkreślają to ceny. Chromeboy naprawia, tfu - pieści luksusowe wozy. Z jego usług korzysta sam Schultz i w ogóle każdy kto uważa się za naprawdę ważnego. Chromeboy nie przyjmuje gruchotów i brzydkich aut, więc jeśli na co dzień jeździsz rozklekotanym pickupem, nawet nie próbuj tam jechać. Zatrudnieni u niego artyści klucza francuskiego mogą wpaść w histerię.

Cena: 50 gambli za godzinę pracy; drogie części dostarczasz ty. Drobiazgi w rodzaju mycia i wymiany oleju gratis.

Warsztat samochodowy w Hart Plaza

Strefa Schultzów

Warsztat dla każdego - tanio, solidnie, bez szpanu. Po prostu robią co trzeba, nie zawsze jak trzeba, ale czego wymagać za tak niską cenę.

Cena: 15 gamli za godzinę pracy

Warsztat Stojącej Wody

Strefa Huronów

To warsztat samochodowy - przeciętny, jeśli chodzi o jakość usług i ceny - godzina pracy kosztuje tutaj 20 gambli, a poważny remont samochodu nawet i 200 gambli. Równie drogie, ale jedyne w swoim rodzaju jest malowanie. Pomalowanie samochodu osobowego kosztuje 65 a ciężarówki 200 gambli. W zamian otrzymujesz arcydzieło. Ned i Harper potrafią namalować na karoserii cokolwiek sobie zażyczysz, a jeśli nie masz pomysłu, wymyślą jedyny w swoim rodzaju temat.

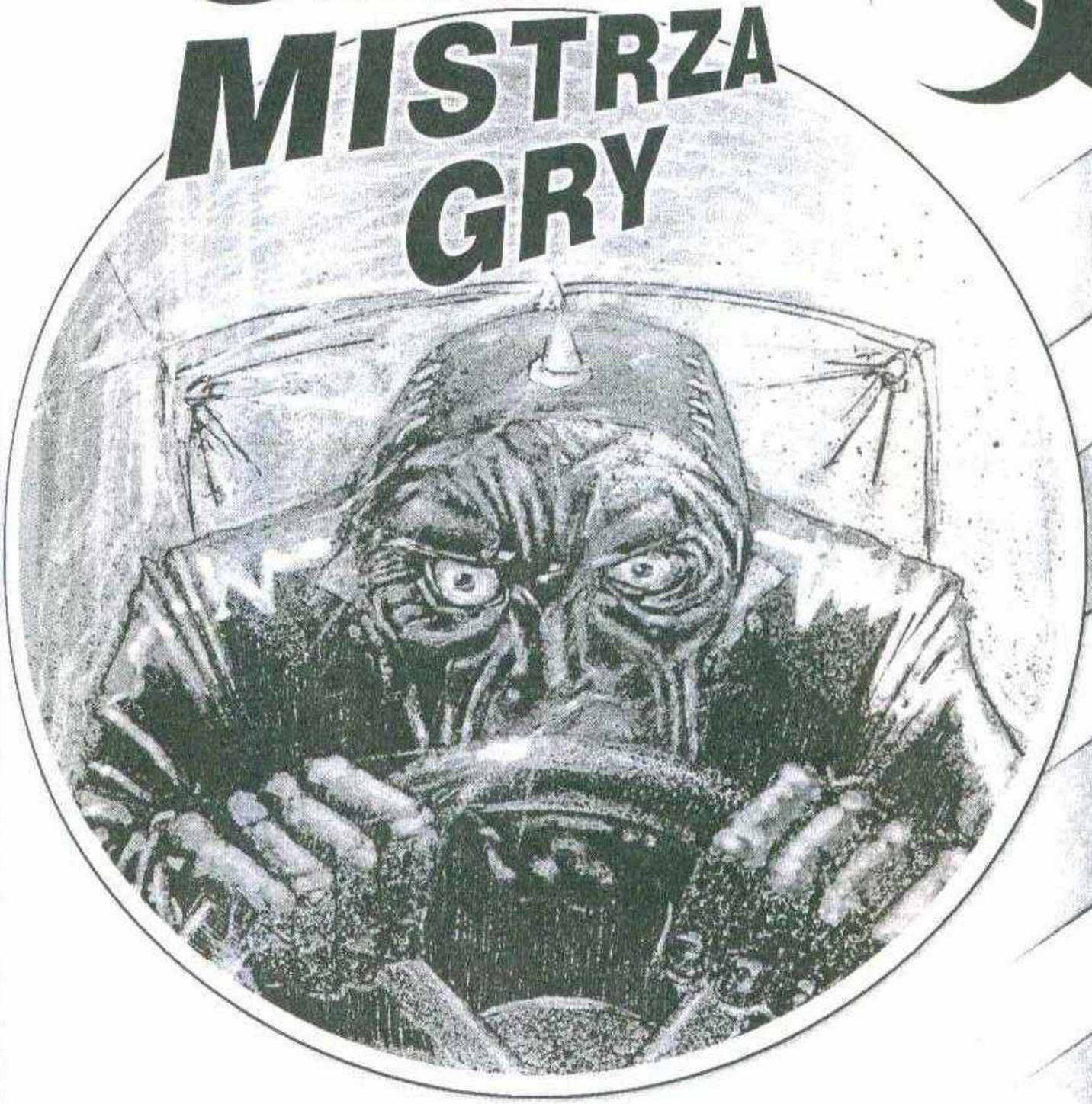
Warsztat skupuje również farbę, płacąc 5 gambli za litr lub 10 gambli za litr aerozolu.

Na zapleczu pracuje Stojąca woda, ojciec Neda i Harpera - mistrz tatuażu za jedyne 35 gambli. Obie usługi, to znaczy malowanie i tatuowanie kosztują 80 gambli, pod warunkiem, że spodobasz się Stojącej Wodzie.

- Samochód nawala? No, nie dziwię się. Silnik wygląda jak Lej Waszyngtoński. Ciekawe, co za palant przekręcił tą śrubę... No tak, nie chowaj się za kumpla. Nieporozumienie bije ci z oczu. Tego się nie da naprawić - to trzeba wymienić. Podobnie jak skrzynię biegów... myśleliście, że to joystick? Jezu Chryste na resorach, powinniście stanąć przed sądem za zbrodnie wojenne przeciw samochodom. Albo zostać Zabójcami Maszyn. Posterunek przywita was z otwartymi ramionami...

No dobra, skoro to auto po tacie, to może spróbuję się tym zająć. Tylko ostrzegam, że to będzie kosztowało. A tak nawiasem mówiąc to co się stało z tatą? O.K., nie musicie nic mówić - to wgniecenie z przodu też wyklepię.

SEKRETY MISTRZA GRY



W Detroit czas biegnie bardzo szybko. Przemiany w mieście następują lawinowo i aż trudno sobie wyobrazić, że jeszcze trzydzieści lat temu na miasto składały się tylko ponure zgliszcza. Co by nie mówić o obecnym Detroit, dzisiaj miasto to ludzie. Każdemu z nich można coś zarzucić, ale to miejsce żyje i w ten sposób rzuca wyzwanie największemu wrogowi ludzkości - Molochowi.

Czasy Palmera Jonesa minęły już dawno. Niedobitki jego Kościoła albo nie liczą się już wcale, albo wtopiły się w inne grupy. Czasy walk o Detroit są dla mnie jak mit o starciu bohaterów. Diaboliczny Jones, niestrudzony McClaine, mądry Holden to dzisiaj herosi z legend. A to przecież dzięki nim powstało miasto w obecnym kształcie. Żyjące do dzisiaj osoby, związane z powojenną historią (jak Magiczna Szóstka) opromienione są blaskiem legendy i odejdą otoczeni szacunkiem i podziwem. Nawet Schultz, człowiek, który w krótkim czasie osiągnął tak wiele, wyczerpał jak się zdaje swoje możliwości. Nadchodzą czasy narodzin nowych legend.

Na obecny stan rzeczy w mieście złożyło się bardzo wiele czynników. Można wymienić choćby najważniejsze. Zwycięstwo Huronów i grupy Holdena, czyli ludzi ze schronów, nad Legionami Palmera Jonesa. Potem pojawienie się Schultza i jego Wielkie Porządki. Spadek znaczenia Huronów, wypartych przez Teda na obecne tereny. Założenie Ligi, która stała się fundamentem pod chwiejny pokój w Detroit. Obecnie dominuje Schultz, ale każdy gang stara się zająć jego miejsce. Zastanówmy się, jak może się rozwinąć historia miasta zgodnie z dążeniami poszczególnych grup.

Ósma Mila stara się być największą potęga handlową w Detroit. Chociaż pozostałe gangi nie do końca zdają sobie z tego sprawę, to dzięki ludziom z „ósemką" na piersi miasto może istnieć jako tak duża aglomeracja. Ambicje Ósemki nie wiążą się raczej ze sprawami wewnętrznymi. W przyszłości Ósma Mila zamierza umacniać swoje kontakty handlowe i zarazem polityczne. Marianne Higgs pragnie uniezależnić się od Schultza, ale jej organizacja jest zbyt słaba, żeby oficjalnie zbuntować się przeciwko Tedowi. Ósma Mila będzie się starała zbliżyć do Federacji Appalachów i z pomocą tego mocarstwa ustalić nowe porządki w Detroit. Trochę inne plany ma Berthold Meissner. W jego opinii zerwanie z Schultzem doprowadzi nie tylko do końca Ósmej Mili, ale również położy kres porządkowi w mieście. Meissner jest lojalnym współpracownikiem. Ciągle szuka jakiegoś uczciwego sposobu, żeby nakłonić Higgs do zmiany planów, ale każda jego wzmianka na ten temat sprawia, że Królowa Suka ufa mu mniej. Jeśli Marianne zacznie realizować swoje plany, nie wiadomo w jaki sposób postąpi Meissner - czy zdradzi przywódczynię Ósmej Mili, czy zaciśnie zęby i pozostanie wierny.

Sand Runnersi mają swoje własne problemy w mieście i nie angażują się w politykę. Coraz częściej dochodzi do starć między nimi a Gas Drinkersami, coraz bardziej pogłębia się konflikt z Camino Real. Nie bez znaczenia są również spory z Ligą. Sand Runnersi są głównymi dostawcami samochodów i części do nich, a Liga próbuje przełamać ten monopol. Z jednej strony Liga ma za sobą poparcie Schultza, ale patrząc z innej strony Schultzowi zależy na dobrych stosunkach z Sand Runnersami. Są liczącą się siłą zbrojną i od lat powstrzymują najbardziej agresywne z miejskich gangów. Sand Runners mogą uchodzić za pozbawionych ambicji ćpunów, ale ich przywódca, Hollyfield, jest mądry. Wie, że czas jego gangu nie nadszedł jeszcze i czeka na dogodną okazję. Jeżeli w mieście pojawi się okazja, dzięki której Sand Runnersi będą mogli wypłynąć, na pewno wykorzysta szansę na zademonstrowanie swojej siły. Pytanie tylko, kogo w mieście uznają za sprzymierzeńca.

Huroni są obecnie w podobnej sytuacji co Sand Runnersi. Czekają. Są najliczniejszym gangiem w mieście, skorym do bitki i pamiętającym swoją chwalebną przeszłość. Wybrali jednak swobodę - nie są

dobrze zorganizowani i brak im silnego przywódcy, który popchnąłby ich do działania. Magiczna Szóstka cieszy się ogromnym autorytetem, ale żaden z jej członków nie ma takiej siły przebicia jak niegdyś McClaine. Huroni realizują swoje dawne marzenie o domu - pokochali Detroit i być może z tego powodu nie chcą obracać go w ruinę. Nie zapomnieli jednak zniewagi, jaką było zepchnięcie ich przez Schultza z należnych im terytoriów. Utracili znaczenie polityczne - po części na własne życzenie - ale drzemie w nich potencjał. Huroni są najbardziej nieprzewidywalnym z miejskich gangów. Są jak beczka prochu - wystarczy jedna rzucona zapałka i mogą rozpętać piekło. A takich zapałek może być wiele. Wizja Białego Aniołka, kolejna decyzja Schultza umniejszająca ich znaczenie, niewyjaśnione zabójstwo kogoś z Magicznej Szóstki. Huroni mogą sprawić, że w mieście wybuchnie wojna gangów i to właśnie oni będą w niej największą siłą. Ale jedno jest pewne - ta bezwładna masa bez silnego przywódcy zawsze obróci się przeciw jakiemukolwiek zagrożeniu z zewnątrz, niezależnie od animozji walcząc ramię w ramię z innymi gangami przeciw obcemu wrogowi. Może nie sprytem i dyplomacją, ale na pewno brutalną siłą.

Mówiąc o Huronach nie wolno zapomnieć o Windsorze. Nie wiadomo co dzieje się na cyplu zamieszkanym przez Wyrzutków, ale można się spodziewać, że już wkrótce poczują się dosyć silni, by uderzyć na miasto. Huroni okażą się pierwszym celem. Jeśli w tym czasie miasto będzie przeżywało jakikolwiek kryzys, z pewnością stanie się łatwym łupem dla Wyrzutków.

Camino Real są przewidywalni do bólu. Ci ludzie chcą po prostu komuś nastukać. Wszystkie inne gangi zastanawiają się, czy ich ksenofobia i agresja jest pozą, czy znajdzie kiedyś ujście i doprowadzi do wojny gangów w mieście. Póki co wszystko wskazuje na drugą ewentualność. Tymczasem Camino Real knują coś między sobą i nie wpuszczają do swojej strefy obcych. Najprawdopodobniej dla tego, że ich nie lubią. Raczej mało prawdopodobne, żeby ukrywali coś przed resztą Detroit. Chyba, że... W końcu ich tereny leżą w sercu miasta - tam, gdzie kryć się mogą najwspanialsze przedwojenne skarby, schrony, cuda wianki na patyku. Camino Real graniczą również z Zamkniętą Strefą. Biorąc pod uwagę złą reputację tego miejsca i samego gangu można się również spodziewać, że wywlekli stamtąd jakieś paskudztwo i hodują je, żeby wypuścić kiedyś na miasto. Może zaraza powróci? Może Detroit zaatakują jakieś straszne istoty, ewentualnie maszyny? Ja tam nic do kolorowych nie mam, ale Moloch też nie jest biały, prawda?

Zamiary Schultza wydają się jasne. Ted chce utrzymać obecny stan rzeczy w mieście i jeszcze bardziej zwiększyć swoją kontrolę. Facet jest już stary, ma rodzinę i chce jej zapewnić spokojne życie. Nie życzy sobie w mieście żadnych burd i nie chce słyszeć o jakichkolwiek ryzykownych pomysłach dotyczących przyszłości miasta. Ma pecha, bo Detroit to miasto postrzeleńców, ale na szczęście dla siebie trzyma ich krótko. Co by się stało, gdyby nagle Ted umarł? Tak zupełnie zwyczajnie, w łóżku, jak sobie wymarzył. Nie wyznaczył żadnego następcy, a chętnych do objęcia schedy po nim znalazłoby się wielu. Gdyby po śmierci Teda Schultzowie poszli w rozsypkę, znikłoby spoiwo scalające wszystkie gangi w Wieży Reagana. Byłby to sygnał do rozpętania pandemonium. Na pewno o swoją dawną pozycję upomnieliby się Huroni, Camino Real również nie pozostaliby bierni. Pozbawiona poparcia Ósma Mila siedziałaby pewnie cicho, starając się przeczekać piekło. Gdyby dodatkowo pojawiły się podejrzenia, że Ted Schultz został zamordowany, sprawy skomplikowałyby się jeszcze bardziej.

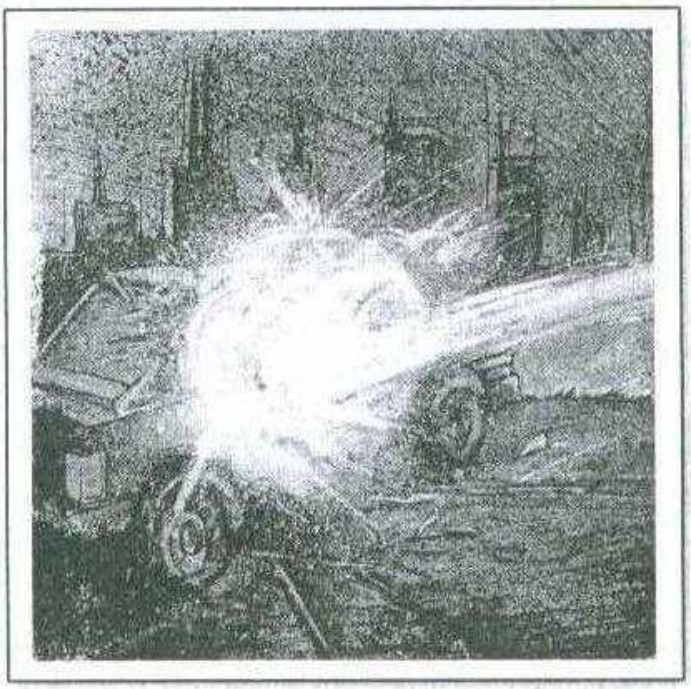
Każda z opisanych wyżej możliwości odbiłaby się echem w Zarządzie Ligi. Wyścigi wyścigami, ale Liga to również polityka, bo z wyjątkiem Wieży Reagana tylko tutaj wszystkie gangi spotykają się na

neutralnym gruncie. Nie można nie doceniać siły, jaką dysponuje ta organizacja. Rajdowcy są idolami całego miasta i stoją ponad podziałami. Ludzie czczą ich jak bogów i słuchają każdego ich słowa. Związki między uczestnikami wyścigów niejednokrotnie są silniejsze niż powiązania z patronującym ekipie gangiem. Jeśli Jay powie, że wojna jest zła, bo nie można się ścigać i zagrozi wyjazdem z miasta, z pewnością przystopuje to wielu gangersów w ich krwiożerczych zapędach. Bohaterowie wyścigów są równocześnie łatwym celem do manipulacji. Można ich porwać, przekonać do szerzenia określonych poglądów, albo zabić. Członkowie Ligi uwielbiają silne emocje. Są kochliwi, łatwo wpadają w gniew, a jeśli kogoś nienawidzą, nienawidzą mocno. Relacje między nimi mogą wywołać przemiany, które zaważą na losach całego miasta. Prawdziwe legendy Ligi mogą odmienić sytuację na całym kontynencie, nawet nie wiedząc o tym.

Pozostał jeszcze jeden ważny gracz - Moloch. Powszechnie wiadomo, że Bestia nie atakuje miasta agresywnie i front nie obejmuje Detroit. Sporadyczne wyprawy maszyn nikogo nie niepokoją i od czasów Żółwia Barnaby nikt nie bierze Molocha na poważnie. Może „nikt" to za mocne słowo, ale z całą pewnością większość. Tymczasem Drugi, Trzeci i Czwarty, czyli wschodnie wysepki Molocha to wyraźny dowód na poparcie tezy, że Bestia nie zapomniała o wschodniej części Ameryki. Stosuje tam po prostu inną taktykę i ma inne plany. Czwarty, czyli największa i najbliższa Detroit wysepka, założył nawet swoją bazę po drugiej stronie jeziora. Bierność miasta wobec maszyn budzi niepokój Posterunku i Nowego Jorku, a Detroitczycy są nawet podejrzewani o kolaborację. Gdyby Moloch uderzył na Detroit, miasto byłoby nieprzygotowane, a co gorsza pozbawione sojuszników.

W najbliższym czasie miasto żyło będzie dwoma wydarzeniami. Pierwszym z nich są pogłoski o planowanej przez Ligę akcji odbicia rafinerii przejętej przez Gas Drinkersów. Jeśli uda się odzyskać budynek, Liga - podobnie jak reszta miasta - uniezależni się od paliwa Raidersów. Zarząd nie chce angażować do akcji innych gangów, które mogłyby upomnieć się później o swoje udziały. Najprawdopodobniej odbicia rafinerii dokonają „niezależni eksperci", czyli najemnicy spoza miasta. Póki co trwają poszukiwania odpowiednich kandydatów. Oczywiście wielu podejrzewa, że za wszystkim stoi Ted Schultz. Być może to jakaś intryga Ósmej Mili. Tak czy siak przedsięwzięcie wydaje się korzystne dla wszystkich. Wiadomo, że Gas Drinkersi nie dadzą się pokonać łatwo i w razie klęski mogą wysadzić cały budynek, więc plan powinien być precyzyjny i niezawodny. Uważni obserwatorzy dostrzegają już wzmożoną działalność zwiadowców Sand Runners.

Być może Liga zwleka z rozpoczęciem wojny o rafinerię z innych powodów niż konieczność znalezienia odpowiednich ludzi. W Detroit coraz częściej słychać pogłoski o bliskiej inwazji piratów z Cleveland. W pozostałościach tego miasta mieszkają grupki bandytów, o których nie wiadomo na razie nic, poza tym, że zaczynają sobie poczynać coraz śmielej na wodach Wielkich Jezior. Atakują przybrzeżne osady, przełamują obronę, rabują co się da i odpływają na łodziach motorowych. Coraz częściej ich łupem stają się duże skupiska ludzi, dobrze bronione i z pozoru zabezpieczone przed podobnymi najazdami. Nie raz i nie dwa Huroni i Schultzowie walczyli z piratami na wodach jeziora. Ostatnio bandyci urządzili niewielki wypad do ruin pomiędzy enklawami, próbując możliwości obrońców i wycofując się szybko z powrotem do łodzi. Niektórzy mieszkańcy miasta utrzymują, że już wkrótce piraci z Cleveland staną się największym zagrożeniem dla Detroit, poważniejszym nawet niż Moloch.



4 KOLORY

W podręczniku podstawowym do Neuroshimy, w rozdziale dla MG opisaliśmy *4 kolory*: cztery różne sposoby, na jakie można prowadzić NS. Były to: Stal, Rdza, Chrom oraz Rtęć. Każdy z nich oferuje graczom i MG inne podejście do scenariuszy, inny rodzaj rozgrywki i spojrzenie na opisany w podręczniku świat gry. Za tobą lektura pierwszego z serii dodatków opisujących świat NS. Wielkie, wspaniałe Detroit, pełne pięknych kobiet, szybkich samochodów i krzyżujących się interesów. Jak Detroit ma się do 4 kolorów?

O tym mówi ten rozdział.

Rdza

Szybkie samochody, piękne kobiety, kilkanaście tysięcy szaleńców. Oto Detroit. Jak długo można żyć bez opamiętania? W oparach alkoholu i prochów, bez pomysłu na życie i jakiegokolwiek planu na przyszłość? Kiedy Detroit się przebudzi? Nigdy.

Odejdą z tego świata uśmiechnięci i szaleni. Do końca nie będą rozumieli co się stało.

Ci, którzy widzą obłęd Ligi i wszystkiego, co się z nią wiąże nie są gwiazdami tego miasta. Siedzą gdzieś w knajpach i upijają się każdego wieczoru. Cóż innego pozostało? W mieście zaczęły się kłopoty z paliwem. Teraz będzie tak zawsze i będzie coraz gorzej. Nie można w nieskończoność rozbijać samochodów, burzyć zabudowań, by konstruować nowe tory, nie da się przez kolejne lata naprawiać samochodów i wyciągać z nich najwyższe prędkości. Okres szaleństwa powoli się kończy. Zacznie brakować gambli, paliwa, części. W końcu Jay rozpieprzy się i wyląduje na wózku inwalidzkim. Patty zaszła w ciążę. Już nigdy nie będzie tą samą dziewczyną. Mała Swift wyjedzie z tego miasta. Jest zbyt inteligentna, by tu zostać na zawsze. Zostanie tylko Frank i Cloody. Za trzy lata Cloody dobije do czterdziestki. Już nikt nie będzie chciał widzieć jej w konkursach mokrego podkoszulka.

Czas mija nieubłaganie. Za sobą mamy kilkanaście lat zabawy. Przed sobą pustkę i otępienie.

Kolejni kierowcy giną lub lądują na wózki inwalidzkie. Liga wciąż stara się promować nowe gwiazdy, ale w końcu nie da rady. Ci młodzi są inni, wychowani już po wojnie. To nie są gwiazdy, lecz cwaniaki. Mistrzowie walki o gamble. Liga się na nich nie oprze. Zresztą problemem Ligi nie będą gwiazdy, lecz paliwo, części, Moloch.

Schultz oszalał. Jeszcze dziesięć lat temu, kiedy starał się w mieście zaprowadzić porządek można było sądzić, że facet ma wizję, że stara się tu własnymi siłami i charyzmą zrobić to, co robią w Nowym Jorku. Teraz jest już czas na refleksję. Ten człowiek jest chory. Codziennie chodzi do kawiarni na pączki, szuka narzeczonego dla swojej córki i goli się u najlepszego fryzjera. Przekroczył granicę. Ci, którzy znają go najlepiej, widzą już bardzo wyraźnie objawy. Żąda, by przynoszono mu codziennie rano gazetę. Szuka krawca, by uszył jego córce piękną suknię ślubną. W ciągu najbliższych miesięcy jego ludziom w końcu potknie się noga. Nie zdołają spełnić jego prośby; tego, by podłączyć mu kablówkę, lub by kupić mu bilety na mecz Tigerów. To ciężko chory człowiek. Niebawem się załamie. Detroit runie w chaos.

Później załamie się Liga. Kłopoty z paliwem, z częściami, odejście kilku ligowych gwiazd. Rozgrywki zaczną się kurczyć, będą coraz bardziej niebezpieczne, by ściągać kibiców, lecz to błędne koło. Gdy jednego z wieczorów kilka zespołów umówi się na wyścig po ulicach Detroit - w śnie Tornado - nadejdzie koniec Ligi. Nie trzeba paliwa, nie trzeba samochodów, nie ryzykuje się

śmiercią. Potrzeba tylko dużo Tornado. Bardzo dużo. Camino Reals wejdą w ten układ.

To będzie ostatni epizod historii miasta. Kiedy odwiedzisz je za kilka lat, będą tu tylko puste ruiny pełne opętanych, zaćpanych ludzi...

Nie musi tak być. To tylko jedna z dróg. Droga rdzy...

Stal

Dziś słowo wojna kojarzy się niemal wyłącznie z Molochem. Mało kto uwierzyłby, iż życie w Detroit nawet bez Molocha miejscami może przypominać dni na prawdziwym froncie. Są tygodnie i miesiące, są miejsca i enklawy, gdzie huk broni maszynowej niewiele różni się od tego, który dobywa się na północy, podczas bitew z Molochem. Kiedy ludzie z Camino ruszają na Sand Runnersów, ruiny Detroit zamieniają się w piekło. Piekło prawdziwej wojny.

Detroit jest miastem gangów. Nie pozwolą ci o tym zapomnieć. Na rogatkach dostrzeżesz małe grupki gangersów z widoczną bronią, pozornie wyluzowanych, ale śledzących każdy twór ruch. Są podejrzliwie nastawieni do obcych, beztroscy tylko we własnym gronie. Od czasu do czasu sklepią kogoś z innej strefy, potem ktoś weźmie na nich odwet. Czasami walka idzie na noże, czasami słychać wystrzały. Gangi czekają na sygnał. Iskierkę, która doprowadzi do masowych walk.

Kiedy Schultz wyda rozkaz, by zlikwidować kogoś, kto nadepnął mu na odcisk, ulice nie będą przypominały radosnej zabawy. W czasie wojny gangów na dalszy plan odchodzą krótkie spódniczki i szaleństwo wyścigów. Rajdowcy łapią za broń tak samo jak członkowie gangów. Ubrani na czarno żołnierze na usługach Schultza biorą karabiny, granaty i ruszają wykonać misję. Jest plan, jest przygotowanie, będą trupy. Omijanie czujek przeciwnika, likwidacja strażników, przebicie się do wnętrza budynku, zajęcie pozycji i najważniejszy moment misji: likwidacja celu. Potem ewakuacja i dotarcie do bazy na terenach Schultzów.

To są klasyczne działania wojskowe. Mniej klasycznie działają Camino, choć gdy wkraczają do akcji, trudno o lepsze porównanie do tego, co dzieje się na froncie. CR mają dużo ciężkiego sprzętu i lubią z niego korzystać. Okolicą wstrząsają wybuchy i eksplozje, załamują się budowle, wokół unoszą się tony

pyłu i śmieci, a pomiędzy tym wszystkim biegają mordercy z CR, ładujący z broni maszynowej do każdego, kto stanie im na drodze.

Siła Huronów leży w ich liczbie. Nawet dobrze uzbrojony odział nie jest w stanie przeciwstawić się hordzie ryczących barbarzyńców, prowadzonych przez Big Mo. Huroni pędzą w swoich zdemolowanych samochodach, spadają z dachów budynków, prowadzą ze sobą wygłodniałe psy.

Niektórzy napadają na transporty Ósmej Mili. Wjazdy do magazynów i na gamblonośne tereny są na porządku dziennym. Najbardziej cierpią mieszkańcy podmiejskich wiosek i warsztatów. Walczący muszą jeść i potrzebują coraz to nowego sprzętu, a ochrona, którą gangi obiecują swoim podopiecznym okazuje się niewystarczająca w obliczu łupieżczego najazdu wrogów.

To miasto zamieszkane jest przez silne i dumne gangi, dominować może tylko jeden. Wojna to uliczne walki, ciemne interesy, doraźne sojusze i zdrada. Gangi robią wypady do sąsiednich enklaw, grabią i palą, szukają najemników i wysyłają ich na samobójcze misje. Pod ziemią, w kanałach grasują mutanci i szaleńcy z Gas Drinkers, regularnie wyłażący na powierzchnię i porywający ludzi.

Detroit to nieustanna wojna. Wystarczy tylko odrzucić zasłonkę z koronek i spódniczek. Tu na co dzień ludzie nie bawią się w dyskotekach. Tu się zabijają w nieustannej walce o wpływy i gamble.

Rtęć

Strefa Schultza jest bezpieczna. Także tereny Ligi. Ludzie dość spokojnie mogą żyć tam, gdzie rządzi 8 Mila, Sand Runners, czy nawet Camino Real. Chyba można powiedzieć, że Detroit trwa z dala od zagrożeń wewnętrznych i zewnętrznych. Tak... Tereny, które wymieniłem zajmują ułamek powierzchni miasta. Jakiś jeden procent. Reszta to ogrom niezbadanych, pustych ruin. Ukrywają się tam grupy mutantów, szczury, dzikie zwierzęta. Nawet jeżeli nie dopadnie cię tam potwór, czasem wystarczy, że przewrócisz się i skaleczysz, a po kilku dniach umrzesz. Tężec to najłagodniejsza z wylęgających się w ruinach chorób. W zgliszczach swoje siedziby ustanowiły sekty i demoniczne kulty - wszyscy ci ludzie, którzy stronią od normalnego życia w centrum miasta. Ludzie, których nikt u siebie nie chce. Żyją pośród trupów i szkieletów, zalegających od lat wraków, na radioaktywnych terenach, w skażonych chemią dziurach i jamach.

Mieszkańcy miasta oszukują sami siebie i przyjezdnych. Chcą czuć się bezpieczni i po prostu nie rozmawiają o prawdziwym obliczu Detroit. Już dawno nikt nie wspomina tych, którzy wyszli z bezpiecznej enklawy i nie wrócili. Nikt nie liczy umierających co dzień degeneratów i Szczurów, tak samo jak nie opisuje się śmierci, jaką zginęli. Jeżeli napotkasz rozprute zwłoki, zignoruj je i nie myśl. Przede wszystkim nie myśl. Idź lepiej do jakiejś bajeranckiej knajpy i wypij jednego głębszego. Zaufaj mieszkańcom miasta - oni wykształcili już w sobie odruchy, dzięki którym jeszcze nie oszaleli. Odwracają głowę w obliczu bestialstwa, jeśli się boją - szukają towarzystwa, a jeśli słyszą przeraźliwy krzyk to podkręcają muzykę. Nie myślą o śmierci i grozie przyczajonej za miastem. I pod żadnym pozorem nie myślą o możliwościach gorszych od śmierci. Nie rozmawiaj z nimi na te tematy. W najlepszym wypadku wpadną w histerię, a w najgorszym zakatują cię, żeby wyładować tłumione emocje.

Życie w Detroit przypomina życie na łodzi podwodnej. Klaustrofobia, niepew-

ność jutra, zaduch. Jeśli wyjdziesz na zewnątrz - utoniesz. Ruszysz samotnie w ruiny i już nigdy nie wrócisz do Downtown. To nie żarty. To nie strachy. W zgliszczach naprawdę czai się zło. Nienazwane potwory, mutanci, maszyny, które czekają na moment, kiedy będziesz do nich odwrócony plecami. Są tam ludzie z zarośniętymi oczami, którzy zawsze wiedzą, gdzie się znajdujesz, maszyny Molocha jak z wesołego miasteczka, które w ułamku sekundy oderwą ci głowę, także wygnańcy, dziś zupełnie zezwierzęceni, często kanibale.

Myślałeś, że Moloch po prostu zapomniał o Detroit? Od lat inwigiluje i podtruwa miasto. Ruiny pełne są jego szpiegów i tykających bomb biologicznych. Są w mieście miejsca, które Bestia przygotowała na nadejście swoich wysłanników. Na pewno słyszałeś o Zamkniętej Strefie. Większość mieszkańców miasta wyrzuciła tą nazwę z pamięci. Groźba powrotu Wielkiej Epidemii to zbyt wiele jak na kruche umysły ocalonych po wojnie. A przecież to nie wszystko. W Zamkniętej Strefie istnieją przerażające stworzenia, bo nieludzkie i niezrozumiałe. Przelewający się w ciemnych zaułkach szlam, sięgający mackami po istoty żywe. Wysuszone na wiór humanoidy, skradające się za spalonymi kikutami budynków, nagłe krzyki i gasnące jęki.

Nie chodź do ruin, nie warto.

Detroit w kolorze rtęci jest pełne strachu przed nieznanym. Za dnia, w cywilizowanych enklawach miasto funkcjonuje jak w zegarku, ale ludzie zdają sobie sprawę, że im dłużej dobrze im się powodzi, tym straszniejsze ciosy spadną na nich w przyszłości. Są świadomi zagrożenia, które zbiera siły by uderzyć, ale wolą żyć w iluzji. Nie chcą myśleć o ciemnych zakamarkach Detroit.

Chrom

Dość chrzanienia. Detroit to jedno z niewielu miejsc współczesnego świata, gdzie ludzie normalnie żyją. Nie patrzą w przeszłość, nie płaczą na wieść o tym, że już nigdy nie będzie telewizji kablowej, nie próbują odbudowywać starego świata. No bo co tu odbudowywać? I po co?!

Czy ludzie w XX wieku starali się odbudowywać zamki i wspominali czasy rycerzy?! Płakali, że dawniej rycerze byli odważni i honorowi, a niewiasty delikatne i uległe?! Nie, siedzieli przed TV, wpieprzali popcorn i oglądali pornosy. Dziś w Detroit nie ogląda się TV, nie wpieprza popcornu i nie ogląda pornosów, lecz robi o wiele fajniejsze i ciekawsze rzeczy. Witaj w nowym świecie. Jest kolorowy, szybki i pełen długich nóg i krótkich spódniczek. Jest w

Bohaterowie, którzy nie gadają z wieśniakami.

W tym dodatku opisaliśmy wielu bohaterów niezależnych, którzy kpią lub wyśmiewają wszelkiej maści turystów, czy jak mawiają „wieśniaków" - czyli tych, co przybyli do miasta i nie są rodowitymi mieszkańcami Detroit. Faktycznie - jeśli drużyna graczy składa się z grupy poszukiwaczy przygód, którzy wędrują od zadupia do zadupia i w Detroit są przypadkiem - nie będą mieli okazji pogadać z tymi NPC-ami. Twoi gracze są po prostu zbyt małymi rybkami, by móc wejść do zarządu Ligi, czy spotkać się z panem Schultzem.

Po co opisaliśmy więc tak dokładnie te niedostępne osoby?

Bo przecież - jeśli kupiliście ten dodatek - może zechcecie rozegrać całą kampanię, w której gracze wcielą się w rdzennych mieszkańców Detroit! Wychowanych tu, w mieście, znających wszystkie układy i tych ważnych NPC-ów. Wtedy, wedle swojego uznania MG może doprowadzić do sytuacji, w której gracze pojawiają się w budynku Zarządu Ligi, czy piotkują wieczorami z Chromeboyem.

nim wszystko, co kiedyś było wyłącznie w telewizji.

Detroit to prawdziwy Nowy Świat. Ma własne prawa, scenografię, zwyczaje i reguły życia. Ludzie jeżdżą tu szybkimi samochodami, bawią się całymi nocami w barach i cieszą życiem. Bo cóż innego można robić, jak nie cieszyć się z tych kilkudziesięciu lat, które nam dano? Uprawiać rolę? Sadzić buraki?! Naprawiać bojlery?! Do cholery, czy naprawdę będziesz szczęśliwy przez czterdzieści lat chodząc po świecie i sprzedając kuchenki gazowe? Chyba nie. Lepiej założyć kurtkę z naszywkami gangu, sprawić sobie odpowiednią fryzurę i zostać żyjącą legendą.

Tu i teraz możesz wreszcie robić to, na co zawsze miałeś ochotę. Są piękne kobiety, są wyścigi, jest zabawa. Detroit to przede wszystkim marzenie o wejściu do Mechstone. Potem o tym, by załapać się do pierwszej dziesiątki sezonu. Potem, by wygrać. A potem, by zostać na topie. Gdzieś w międzyczasie będziesz dokonywał niezapomnianych wyczynów na torze wyścigowym, a wieczorem bawił się w knajpie. Spędzisz godziny na boostowaniu bryki i kupowaniu nowych części. Będziesz śmiał się z dowcipów o Nowojorczykach i wpieprzał makaron od tego szalonego Włocha, jak mu tam...? Spędzisz dzień na szukaniu na giełdzie dobrych CD z ostrą muzą, potem nastukasz po twarzy kilku kretynom, a na koniec dnia zagrasz w Ringo na dachu Mechstone. Na drugi dzień wbrew regulaminowi Ligi wystartujesz w openach na przedmieściach, wygrasz je i wrócisz do Mechstone ze świeżą jak brzoskwinia panną. W końcu twój agent będzie łaził przez tydzień do Zarządu Ligi, by cofnęli wam dyskwalifikację, a ty w tym czasie upijesz się i wraz z mechanikiem zbudujecie mechaniczną deskorolkę, na której wjedziesz do Cylindra i zamówisz drinka dla swojej nowej dziewczyny. Jak już wściekły agent odnajdzie cię zalanego w trupa w objęciach tej nowej, zaciągnie cię do myjni i potraktuje szlauchem. Będziesz zły, diablo zły, ale tylko przez kilka godzin. Do rana wytrzeźwiejesz i wystartujesz w kolejnym wyścigu. Co prawda dachowanie trochę zepsuje ci humor, ale jak wiadomo w Cylindrze jest zawsze zniżka dla tych co dachowali, więc wieczór będzie miły.

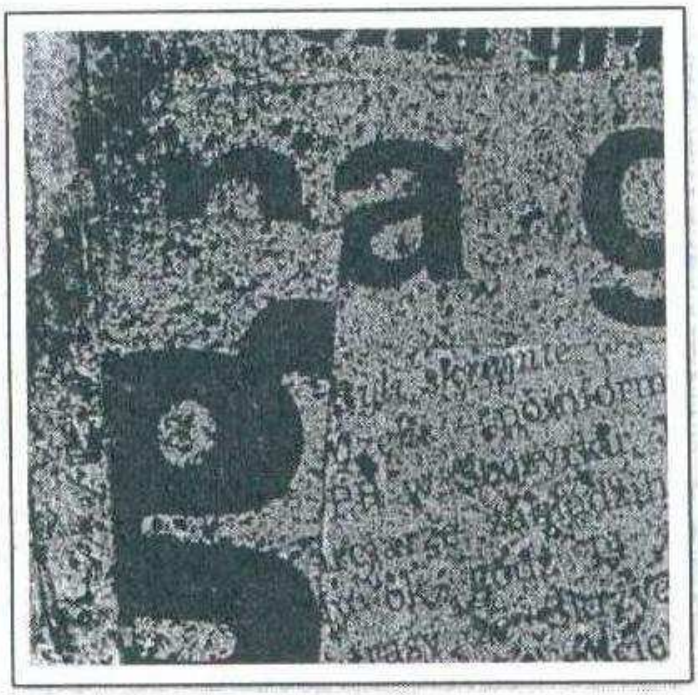
Chromowe Detroit to różnorodność, kumple i nieustająca zabawa. Każde niebezpieczeństwo jest po prostu nowym wyzwaniem. Gangi spierają się ze sobą w Wieży Reagana, toczą walki na ulicach, ale każdego, najmniej nawet ważnego gangersa rozpiera duma z jednego powodu - jest Detroitczykiem. Do cholery, urodzić się i żyć w tym mieście, to jak wygrać los na loterii.

I jak? Po cholerę kablówka, internet i podatki? Dawny świat umarł? Nie ma lepszej wiadomości. Szkoda, że nie wszyscy to kumają...

Po samochodowych dachach

Wiesz, co jest dobre w samochodach w Detroit? Jest ich od cholery. Można zatem robić sobie z nimi co się żywnie spodoba. Rzeźby, domy, sracze z samochodów. Albo kładki lub całe mosty. Gdy okolica zniwelowała się do poziomu parterowego, wszyscy nagle odkryli, że w wielu miejscach jest tyle gruzu, że nie da się z niego oczyścić ulic. Człowiek to leniwa bestia, zamiast chwycić za buldożer, zrobił sobie przez te gruzowiska, wertepy i rozpadliny kładki. Z czego? Z samochodów. Karoserie, pocięte, rozklepane i poukładane w jednej płaszczyźnie dały zajebistą wręcz nawierzchnię - pomosty dla pojazdów i pieszych w miejscach, w których ziały dziury lub straszyły góry gruzu.

Miejsc takich jest mnóstwo, właściwie co druga ulica ma kładkę, pomost lub prawdziwy Most Brooklyński z pociętego lub sprasowanego żelastwa. Jazda po tym wymaga umiejętności, ale za to jakie wrażenia!



TAJEMNICE DETROIT

Miasto samochodów i gangów kryje wiele tajemnic. Wydaje się, że w powojennym świecie do sukcesu prowadzą proste i jasne zasady, lecz tak nie jest. Wiele rzeczy nie jest takimi, jakimi wydaje się być, a wielu ludzi ukrywa swą tożsamość... Mistrzu Gry, oto jedne z wielu tajemnic miasta dla ciebie, byś mógł wzbogacić jego klimat, a także swoją kampanię.

Weronika Bergman: dziecko Molocha

Tajemnicza i zmysłowa Weronika należy do Parker Lots. Jeśli ktoś zobaczył ją raz, nigdy więcej jej nie zapomni. Nie ma klasycznej urody wielu dziewczyn z Ligi, nie zostałaby raczej narodowym symbolem seksu, ale jest w niej coś intrygującego. Im dłużej przebywasz w jej towarzystwie, tym bardziej cię pociąga i interesuje. Chorobliwe zaciekawienie miesza się z pożądaniem - tak opisałaby swoje odczucia większość mężczyzn.

Członkowie Parker Lots uważają ją za mutanta. Nikt jednakże nie zna prawdy o jej pochodzeniu. Jedni twierdzą, że pochodzi z Chicago, inni słyszeli, że urodziła się w małym miasteczku na Środkowym Zachodzie. Ona sama milczy.

Weronika sięga pamięcią do 14 roku życia. Wie, że przyjechała do Detroit wraz z grupą zmotoryzowanych koczowników, rabujących co popadnie. Rozstała się z nimi podczas jednej z walk w mieście, zaś po trzech latach przyłączyła się do Parker Lots. Jeremiah od pierwszego spotkania wiedział, że ma przed sobą osobę niezwykłą. Wtedy jeszcze Weronika nie farbowała włosów na czarno - wszystkie Czarne Anioły widziały, że jest albinoską i uznały jej przybycie za omen.

Pomimo luk w pamięci Weronika ma pewność - nie były białe od urodzenia. Nie pamięta dokładnie, lecz gdy miała 13 lat, została uprowadzona przez maszyny Molocha. Wraz z kilkoma innymi ludźmi została odtransportowana na północny wschód. Przez cały rok przebywała w samym sercu Bestii i nie pamięta nic z tamtego okresu. Po wpływem dokonanych przez Molocha zabiegów, kompletnie straciła pigment. To jednak najmniej upiorna ze zmian, jakim została poddana. Weronika jest bardzo potężną Mesmerytką. Z nadnaturalnych umiejętności zaczęła zdawać sobie sprawę dopiero w parę lat po swojej przemianie. Oprócz telepatii, sugestii i empatii umie siłą woli przesuwać przedmioty i kontrolować energię - temperaturę, czy elektryczność. Chociaż była chorowitym dzieckiem, stała się niebywale sprawna fizycznie i silna.

Weronika nie poznała jeszcze wszystkich swoich możliwości, ale czasami wykorzystuje już te opanowane. Robi to bardzo dyskretnie, tym bardziej, że nadużycie mocy prowadzi do nagłych ataków, podczas których traci władzę nad zdolnościami i własnym ciałem. Dziwne przypadki krwawienia z nosa, bóle głowy czy mdłości lub głosy w czaszce, Parker Lots uważają za skutki uboczne przejmowania jej przez anioła. Jeremiah i jego sekta żywią wielki szacunek dla przenikliwości i wiedzy Weroniki. Jest dla nich żywym dowodem prawdziwości Piątej Ewangelii. Weronika obawia się, że ktoś poza jej przyjaciółmi w sekcie mógłby odkryć jej sekrety. Ludzie nie kochają mutantów, a Parker Lots nie tylko zaakceptowali ją, ale traktują jak kogoś wyjątkowego. Nikt inny nie wie o jej przeszłości ani jej domysłach. Jedyną osobą, która coś podejrzewa, jest Big Mo z Magicznej Szóstki Huronów. Pomógł jej kiedyś uciec przed Camino Real i był świadkiem manifestacji jej mocy. Od tamtego czasu widział się z nią dwa razy i chociaż sam sobie tego nie uświadamia, jest zakochany. Starannie ukrywa swoje przypuszczenia odnośnie źródła niezwykłych talentów. Jest również uczulony na jakichkolwiek Łowców Mutantów, kaznodziejów, a nawet zabójców maszyn - wszelkich osób parających się walką z Pomiotem Bestii.

Ostatnią tajemnicą albinoski są jej sny. Ze swoich uporczywych, powtarzających się koszmarów wyłuskała kilka dość wyraźnych obrazów. Dzięki nim Weronika zbudowała pewną teorię, co do przyczyn powstania Molocha

i swojego losu, lecz z nikim się nimi nie podzieliła.

Jasne, sterylne pomieszczenie jakiegoś pojazdu.

Łoskot śmigieł lub wirników i uczucie lotu.

Zestawy mechanicznych oczu, lśniących czerwonym blaskiem. Kamery oglądające ją z uwagą.

Kilometry chromowanych korytarzy i nieznanych urządzeń, którymi coś ją wiezie.

Maszyny, struktury i drogi oraz rzeczy, dla których nie ma nazwy, ciągnące się kilometrami po horyzont i kilometrami w głąb ziemi.

Igły, czujniki, ssawy, elektrody, przewody wychodzące z jej ciała.

A w każdym śnie, w każdym takim obrazie na koniec pojawia się ogromna wieża ze stalowych rur. Budowla ze szczytem wśród chmur, u stóp której, niczym mrówki, poruszają się srebrzyste maszyny. Chmury rozstępują się i krajobraz zalewa słońce. Promienie odbijają się od połyskujących pancerzy i wypolerowanej stali i z nieba spadać zaczynają płonące gwiazdy. Co noc Weronika budzi się, przerażona pewnością co do tego, kim jest naprawdę. Czy ma rację? Tego nie wie nikt poza jej drugim ojcem - Molochem.

Kamienny Las

Jednym z cieszących się najgorszą sławą miejsc poza Detroit jest Kamienny Las, położony na południowym brzegu jeziora St. Clair, na wschód od Windsoru. Przed wojną w tym miejscu stała fabryka chemiczna, która potem dostała się pod wpływy Molocha. Bestia przejęła komputery i automaty, zmieniła cykl produkcyjny i efekty swojej pracy z chemikaliami zaczęła wypuszczać do przybrzeżnych wód. Z nieznanych powodów - być może na skutek wyczerpania surowców - fabryka przestała działać i jezioro nie zostało skażone, materiałów toksycznych starczyło tylko do zatrucia przybrzeżnych wód. Po uderzeniach atomowych jezioro wdarło się w głąb lądu i dzisiaj najbardziej rzucającym się w oczy skutkiem skażenia są martwe drzewa, posępnie stojące w mętnej wodzie. Drzewa w Kamiennym Lesie pozbawione są liści. Ich pnie i gałęzie stały się twarde jak kamień, a kora zmieniła barwę na szarą. Można przepłynąć między nimi łodzią i zapatrzyć się w mierzące wysoko, bezlistne wierzchołki. W wodzie i na gałęziach drzew żyją zmutowane zwierzęta - ptaki o niespotykanym upierzeniu - stalowym lub ciemnoszarym w czarne prążki, małe jadowite węże, bezszelestnie przemykające po tafli wody i duże ważki, z niewiadomych powodów nazywane przez Huronów szczęściarzami. Okolica jest niebezpieczna również ze względu na bardzo dużą różnorodność zamieszkujących ją potworów. Od szczękowijów, po mutanty Pierwszej Generacji. Niebezpieczeństwo jest tym większe, że w Kamiennym Lesie zagrożenie może nadejść z każdej strony, a zaatakowany musi się przed nim bronić na łodzi. Nikt nie odważył się wpłynąć do serca Kamiennego Lasu. Nikt, z wyjątkiem dwójki dzielnych Huronów.

Pierścień skamieniałych drzew otacza fabrykę i jej przyległości. Kiedy od budynku odcięta została elektryczność, komputery i automaty działały jeszcze na zasilaniu awaryjnym. Zaszczepione przez Molocha programy zadecydowały o wyłączeniu wszystkich systemów i przejściu w tryb oszczędnościowy. Co kilka miesięcy niewielka część energii przeznaczana jest na krótkotrwałe załączenie głównego komputera, który analizuje sytuację i decyduje o dalszych posunięciach. Jak dotąd za każdym razem komputer decydował o ponownym wyłączeniu zasilania i dalszym czekaniu. Jednak pomiędzy okresami aktywności do fabryki przybyli Płonąca Strzała i Becky Swanson. Ta para Huronów wyprawiła się do Kamiennego Lasu w poszukiwaniu łupów, ale ich stara łódź rozpadła się na kawałki w okolicach fabryki. Płonąca Strzała i Becky postanowili poszukać w budynku materiałów, z których mogliby sporządzić nową łódź lub przynajmniej tratwę i wrócić do Detroit. Rzecz jasna liczyli też na odnalezienie upragnionych skarbów sprzed wojny. Zawiedli się srodze - budynek pełen był pordzewiałych beczek, rur, plastiku i podejrza-

nie wyglądających płynów. Pozostało tylko siąść i płakać.

Drużyna może dowiedzieć się o zaginionej dwójce u Huronów. Becky jest ulubienicą Soulmana Boba, więc dla grupy, która ją odnajdzie i przyprowadzi do domu przewidziana jest nagroda - odremontowany i zatankowany do pełna Chevi Nova. Równie cenna będzie wdzięczność starucha z Magicznej Szóstki. Jeden z Huronów twierdzi, że dwójka wyprawiła się do Kamiennego Lasu, więc bohaterowie mogą podjąć ten trop i jeśli nie przestraszą się okolicy, dotrą do fabryki. Pośpiech jest wskazany - nadchodzi kolejny termin przebudzenia się komputerów.

Bohaterowie mogą uznać fabrykę za mało interesujące miejsce. Rzeczywiście, przez większość czasu nic się tutaj nie dzieje. Z drugiej strony po dokładnym zbadaniu budynku można odkryć, że komputery i maszyny pracowały tutaj jeszcze kilka miesięcy temu, co wydaje się niemożliwością.

Fabryka, jako tło przygody, nadaje się do wykorzystania na różne sposoby. W jej wnętrzu można przeprowadzić sesję w konwencji thrillera. Groźny budynek postanowi pozbyć się intruzów za pomocą automatów do produkcji środków chemicznych i za pomocą wpuszczanych do środka trucizn. Fabryka otoczona jest wodą, więc w przypadku, gdy łódź bohaterów zostanie zniszczona, zostaną oni pozbawieni możliwości ucieczki. Mogą oczywiście dopłynąć do skamieniałych drzew i czekać na pomoc, ale spędzenie nocy w okolicy jest jeszcze bardziej ryzykowne niż zmagania z fabryką. Zasoby energii budynku są ograniczone, więc komputery będą oszczędzały prąd. Kluczem do zwycięstwa jest przetrwanie do czasu, gdy budynek z piekła rodem „opadnie z sił".

Pamiętaj, że komputery mogą dowolnie włączać i wyłączać urządzenia w fabryce. Jeśli do dyspozycji budynku pozostanie już naprawdę niewiele energii, posłuż się „efektem psychopaty" - w dreszczowcach pokonany psychol zawsze wstaje na koniec, by wykonać atak ostatkiem sił w momencie gdy bohaterowie czują się bezpieczni i zapominają o ostrożności.

Inny sposób na wykorzystanie tej lokacji to połączona z akcją ratunkową wyprawa mająca na celu zgromadzenie informacji o Molochu. Bohaterom towarzyszyć może podający się za Hurona człowiek doktora Alluvacha lub żołnierz z Posterunku lub wręcz grupa bohaterów niezależnych, z których każdy ma swoje cele. Tą opcję rozwinąć można w sesję szpiegowską lub strzelaninę w ciekawej scenerii.

Sekret Zamkniętej Strefy

Wszyscy pamiętają jeszcze epidemię, która zaatakowała Detroit z miejsca nazywanego dzisiaj Zamkniętą Strefą. Wyizolowany od reszty miasta teren nadal budzi grozę i niezależnie od wydanego przez Teda Schultza zakazu wstępu do Strefy ludzie nie wybierają się w tamte rejony z własnej woli.

Tymczasem Zamknięta Strefa nie została porzucona zupełnie. Miejsce cieszy się zainteresowaniem najbardziej wpływowych mieszkańców miasta - przede wszystkim Schultza i Hollyfielda, a także ludzi z Posterunku. No i Molocha. Bestia nie przez przypadek wystrzeliła właśnie na ten obszar robota, od którego zaczęła się zaraza. Przed wojną rząd federalny i wielkie korporacje budowały tutaj podziemne laboratoria i sejfy. Na mocy porozumienia pomiędzy koncernami medycznymi i władzami stanowymi pod ziemią powstały schrony dla najbardziej wartościowych obywateli Detroit. Nie trzeba dodawać, że za takich uważali się sami pomysłodawcy i inwestorzy. Projekty schronów były bardzo nowatorskie. Budowle miały nie tylko chronić swoich mieszkańców przed skutkami broni masowego rażenia, ale również przygotować ich do panujących po wojnie warunków na zewnątrz i służyć po wojnie za mieszkanie. Schrony naszpikowane były aparaturą medyczną wyprzedzającą technologicznie swoje czasy, zaś aparatura korzystała z leków i preparatów biochemicznych, które albo nie zostały jeszcze przetestowane, albo nie były

dostępne na rynku. Do najdroższych i najbardziej nowoczesnych wynalazków należały bezsprzecznie komory anabiotyczne. Wewnątrz tych kapsuł ludzie mogli trwać w stanie utajonego życia, nie starzejąc się przez dziesiątki, jeśli nie setki lat. Schrony zasilane były przez całkowicie zautomatyzowane źródło energii, wykorzystującej materiały rozszczepialne, albo - według innej wersji - proces zimnej fuzji.

Tak mówi legenda, chociaż trudno nazwać legendą coś, o czym wiedzą tylko nieliczni. W zależności od stopnia zaawansowania technologicznego w twojej wersji Neuroshimy zadecyduj, czy to prawda czy nie. W każdym razie nieliczni mieszkańcy Detroit, którzy poznali legendę o sekrecie Zamkniętej Strefy, święcie wierzą w jej prawdziwość. Nie znają natomiast drugiej części historii. Wie o niej tylko pewien starzec z Posterunku, który wydostał się kiedyś ze schronu, uciekając przed horrorem.

Istnieją trzy niezależne od siebie podziemne budowle. Noszą nazwy Czewony, Zielony i Żółty. Jedna przeznaczona dla miasta - schronili się w niej burmistrz, jego bliscy współpracownicy i ich rodziny. Druga wynajęta została prywatnym udziałowcom, czyli najbogatszym i najbardziej wpływowym ludziom miasta. Miejsce w niej kosztowało niemal każdego cały majątek. Do trzeciej zeszli członkowie zarządu i wybitni naukowcy korporacji ProMedEus. Tylko w tym schronie zdołano na czas uruchomić komory bioniczne - w pozostałych niektóre nie funkcjonowały w ogóle, a reszta działała niewłaściwie. Leżący w nich ludzie umarli albo zamienili się w potwory. Wadliwa aparatura medyczna już przez trzydzieści lat podaje im trucizny albo preparaty mutagenne, regeneruje tkanki w niewłaściwy sposób i oczywiście ingeruje w układ nerwowy.

Stwory ze schronu Czerwonego już wydostały się na zewnątrz. W ogóle nie przypominają ludzi, zarówno jeśli chodzi o budowę ciała jak i sposób myślenia. Nadal są zdezorientowane i uczą się świata na zewnątrz. Póki co nie oddalają się od swojego domu, od czasu do czasu wracając pod skrzydła aparatury medycznej, która łata je gdy odniosą rany i bezustannie ulepsza, zgodnie z myślą projektantów dostosowując ich do nowych warunków życia. Każda z istot zachowuje się inaczej, inaczej wygląda i ma odmienny od pozostałych sposób na przeżycie. Na przykład zastępca burmistrza Carl Kynes, zwykł zwisać u sufitu, głową w dół i wysuwać nagle swoje chude, ponad półtorametrowe ręce chwytając szczury. Ostatnio zaczął polować na coraz większe ssaki. Natomiast asystentka wydziału do spraw kontaktu z prasą, panna Walters, zakopuje się pod cienką warstwą gruzu i jeśli obok przechodzi ciepłokrwista istota, przebija ją długimi ponad miarę paznokciami, czmycha na bezpieczną odległość i czeka aż ofiara się wykrwawi, tropiąc ją ewentualnie po zapachu krwi. A burmistrz... no cóż, trudno opisać cechy amorficznej istoty.

Istoty ze schronu Zielonego nadal pozostają zamknięte w komorach anabiotycznych. Bliskość toksycznego bagienka na powierzchni sprawia, że aparatura pomiarowo-decyzyjna jeszcze nie wydała zgody na ich wypuszczenie. Komputer biotechniczny ma pełne ręce roboty, cały czas przygotowuje swoich pacjentów na spotkanie z nowym światem.

Inaczej jest w przypadku schronu Żółtego. Tam wszystko działa jak trzeba. Zamknięci w kapsułach naukowcy mogą wyjść na świat lada chwila. Ze względu na swoją wiedzę będą cennym nabytkiem zarówno dla społeczności Posterunku, jak i dla mieszkańców Detroit. Będą również zagrożeniem dla Molocha.

Schultzowie i Posterunek zawarli umowę, na mocy której wspólnie będą szukali wszystkich trzech schronów i podzielą się zyskami po ich odnalezieniu. Teda najbardziej interesują zgromadzone pod ziemią leki i preparaty biochemiczne. Nie pogardzi też techniką medyczną, tym bardziej, że jest coraz starszy i coraz bardziej doskwierają mu choroby. Władzom Posterunku zależy przede wszystkim na wiedzy, czyli na ludziach, którzy wiedzę posiadają. Współpraca nie zawsze układa się harmonijnie, czego przykładem mogą być pamiętne wydarzenia, kiedy Moloch wysłał

do jednego ze schronów swojego szpiega, by przyniósł próbki ukrytych tam szczepionek. Schultzowie, w tajemnicy przed Posterunkiem, przechwycili robota, który uległ samozniszczeniu i wypuścił zarazki na miasto. Od wybuchu epidemii Posterunek nie ufa już Schultzowi, jednak wspólne poszukiwania schronów i badanie dziwnego terenu Zamkniętej Strefy trwa.

Latarnie morskie

Wzdłuż brzegów Wielkich Jezior jeszcze na długo przed wybuchem wojny, jeszcze w XX wieku, pobudowano liczne latarnie, prowadzące nocą statki. To bardzo solidne konstrukcje, zdolne nie tylko wytrzymać największe sztormy, ale również wybuch wojny atomowej. Rzeczywiście - mimo wszystkich nieszczęść, jakie dotknęły Michigan latarnie stoją do dzisiaj. Niektóre z nich zamieszkiwały do niedawna małe grupki ludzi, ale sytuacja zmieniła się od czasu, kiedy w rejonie umocnili się piraci z Cleveland.

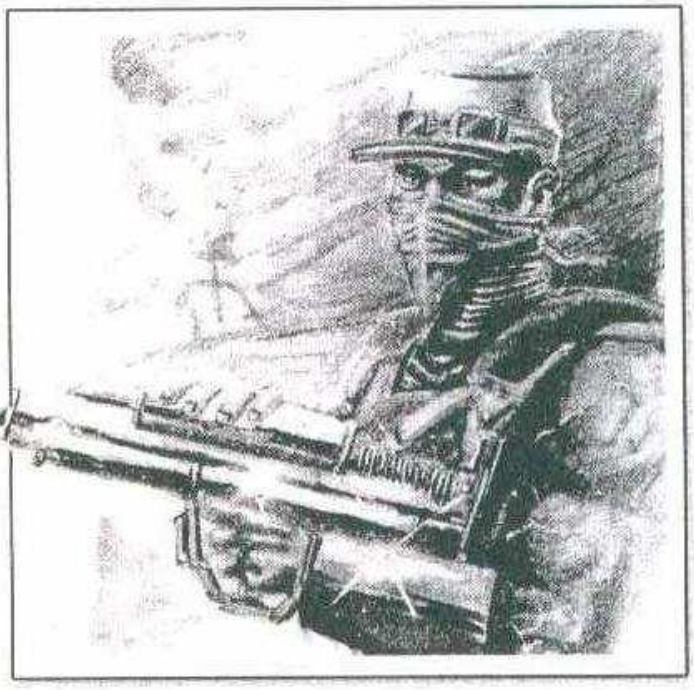
Bandyci przejmują latarnie - zabijają ich mieszkańców, ale starają się nie robić rozgłosu. Tymczasem ich obecność w latarniach ma być tajemnicą. Piraci zajmują dogodne pozycje do wielkiego ataku na Detroit. W latarniach ich statki uzupełniają zapasy paliwa i żywności. Jeżeli ktoś ich ściga, ukrywają się w zatoczkach. Latarnie służą do wypatrywania i od czasu do czasu - zgodnie z ich przeznaczeniem - pomagają w nawigacji.

Jeżeli bohaterowie podróżują po jeziorach albo po terenie w Michigan w ogóle, mogą odkryć sekret latarni. Na początku znajdą jedną z nich i zdziwią się pewnie, że zgromadzono w niej świeże zapasy, i że najwyraźniej ktoś tu mieszka. Pierwsze spotkanie z piratami powinno uświadomić im, że lokatorzy nie są przyjaźni dla obcych. Na bazie pomysłu z latarniami możesz zbudować „morską" kampanię z wątkiem szpiegowskim i licznymi bitwami. Po odkryciu pierwszej latarni bohaterowie mogliby dowiedzieć się o istnieniu piratów z Cleveland. Jeśli poznaliby ich plany wielkiego ataku na miasto od strony wody, mogliby zawiadomić szefów gangów w Detroit. Ci z miejsca zatrudnią drużynę do trudnego zadania - bohaterowie mieliby wejść w szeregi wodnych rozbójników, stać się jednymi z nich i poznać plany inwazji.

Dalsze przygody rozgrywać się będą w środowisku piratów. Na początek drużyna musi udowodnić, że jest godna zaufania. Bohaterowie wykonają jakieś proste zlecenie, nie wymagające wtajemniczania jej w plany i strukturę bandytów. Później bohaterowie dostaną własną łódź motorową i w kolejnych przygodach przyjdzie im uczestniczyć w przygotowaniach do inwazji. Przygody będą zawierały testy lojalności - postacie graczy muszą udowodnić nie tylko wierność szefowi piratów. Muszą również pokazać, na co ich stać. Dojdzie do dylematów moralnych i wyborów między większym a mniejszym złem.

Jednym ze spisków do odkrycia może być plan włączenia do inwazji Wyrzutków z Windsoru. Inne pomysły piratów to ukrywanie floty przez nocną żeglugę, użycie barek z materiałami zapalającymi do podpalenia jednej z przystani, a przez nią całego miasta; aż wreszcie wykorzystanie szpiega - wysoko postawionej osobistości w jednym z gangów lub członka Zarządu Ligi.

Poznając te i inne tajemnice bohaterowie muszą również wykonać główne zadanie zlecone przez gangi z Detroit - poznać datę i sposób przeprowadzenia inwazji. Być może zbierając informacje bohaterowie będą celowo wprowadzani w błąd i prawdziwe intencje piratów wyjdą na jaw dopiero pod koniec kampanii, kiedy nie będzie już odwrotu i możliwości ostrzeżenia mieszkańców Detroit. Być może w całym planie kluczową rolę odgrywać będą budzące podziw latarnie - czasami jedno światełko w ciemności może naprowadzić całą flotę na cel inwazji, albo na podwodne skały.



ZADANIA
DLA GRACZY

Michigan

Mutanci w okolicy

Jakieś 20 kilosów za Detroit, w lasach na północy, kryją się Night Stalkers. Póki co, nikomu nie udało się ustalić, gdzie mają swoją wioskę. Lubią lasy, cholera. Za to gdzieś w mieście siedzą Sombre. Jest ich zaskakująco dużo. Pomimo, że urządzane są regularne łapanki i polowania, gdzieś się sukinsyny lęgną. Korzystają z dobrodziejstw rozległych ruin i podziemi. Jeden przygłup opowiadał mi, że głęboko pod miastem mają swoje królestwo i stamtąd przychodzą. Nie wiem, czy to prawda, ale jeśli tak jest, powinno się wysadzić parę kanałów i zatopić ich wodą z Detroit River, ot co.

Być może bohaterowie zostaną wynajęci do polowania na mutanty. Może przyłączą się do wielkiej nagonki na Sombre. A co jeśli znajdą się wewnątrz kordonu myśliwych, gdzieś w ruinach? Łowcy mutantów będą strzelać do wszystkiego co się rusza i nie dadzą się zwieść podstępnym potworom, które udają zwyczajnych ludzi.

Detroit

Billy Chicago

Słyszałeś o Billym Chicago? Nie? To znaczy, że jesteś krótko w Detroit. W mieście krąży o nim tysiąc żartów. Ten fanatyk przybył kilka lat temu do miasta, jak twierdzi, z Chicago. W sumie ja mu wierzę, pasuje do Chicago jak ulał - jego mózg to też zgliszcza. Urodził się tam 20 lat przed wojną, dziś ma 50. Kręci się po mieście, co miesiąc spotkasz go w innej enklawie, i agituje ludzi. Szuka rąk do pracy, speców, lekarzy, robotników, nauczycieli, każdego w sumie - a z odpowiednią liczbą nowego społeczeństwa chce dokonać exodusu do Chicago. Hehe, czujesz gryps? Billy Chicago zaklina się, że wie o Chicago wszystko, i twierdzi, że to miasto ma przyszłość. Że da się je odbudować, z pomocą wielu rąk postawić na nogi przemysł, a tylko on wie dokładnie, gdzie co jest w Chicago. Twierdzi nawet, że dzięki całkowitej zagładzie ziemia się tam użyźniła i ciągnie do siebie farmerów. Wierzy, że za kilka lat wyruszy z tysiącem nowych mieszkańców do Chicago, a gdy odbudują infrastrukturę, miasto zaludni się potem szybko i kto wie, może nawet dorówna NY.

Billy Chicago może trafić na graczy i jeśli są specami lub w inny sposób wyjątkowymi gośćmi, na pewno spróbuje ich zwerbować. Wybada, czy jest coś, czego pragną i szukają, a następnie obieca im to - w Chicago.

Strefa Schultzów

Intryga w Texaco

Jeśli jeden z bohaterów pochodzi z Teksasu, właściciel knajpy zagadnie go w pewnej sprawie. Podejrzewa, że konkurencja chce go wygryźć z interesów i nie może ufać nikomu, tylko Teksańczykowi. Powie również, żeby bohater uważał na swoich kumpli, bo wyglądają podejrzanie (chyba, że też pochodzą z Teksasu).

W czym rzecz? Billy Ray Carter twierdzi, że jeden z jego kumpli, Thomas, który co roku przybywa do miasta, pędząc bydło podpadł zeszłego lata Camino Real. Poderwał jakąś ich laskę, czy coś takiego. Oczywiście to bzdura, bo niby Teksańczyk i kolorowa? W tym roku Camino nie przepuszczą Thomasowi i przygotowali zasadzkę. Nie wiadomo tylko jaką. Bohaterowie muszą

skumać się z Camino i poznać ich plany. Jeśli dowiedzą się, o co chodzi z tą dziewczyną, też będzie fajnie. W nagrodę przez cały miesiąc będą mogli jeść obiad w Texaco.

Czy dziewczyna z Camino rzeczywiście istnieje? Jeśli tak, to co łączy ją z Thomasem? Może Camino w rzeczywistości nic nie knują, a Billy Ray obmyślił sprytną intrygę. Jeżeli za naiwnym Teksańczykiem stoi ktoś ważniejszy, intryga obejmie skalą przynajmniej dwa gangi.

Co słychać w Blackstone?

Ostatnie miesiące to cisza przed burzą. Pracownicy elektrowni zaczynają się burzyć, bo Schultz znalazł nową, tanią siłę roboczą (plemię Kojotów, zamieszkujące kilka dziur na zachód od Detroit) i subtelnie ich podmienia. Kojoty pracują prawie bez zmęczenia, za marne wynagrodzenie, nie narzekają. Prawda jest taka, że to mutanci. Fizycznie niczym nie różnią się od ludzi (no, może są silniejsi i wytrzymalsi, również na temperatury), psychicznie zostali w tyle, jednak najwyraźniejsza mutacja polega na tym, że nie potrzebują snu, zaś siły regenerują kilkakrotnie szybciej niż człowiek. Również rany goją się na nich w nieludzkim tempie. Mogą pracować non stop.

Wyprawy Białej Ręki

Jeśli chcesz jako najemnik wziąć udział w jednej z grabieżczych wypraw Białej Ręki, np. na odległe tereny Illinois (rzeź i rabunek pod byle pretekstem, albo pseudo handel na zadziwiająco korzystnych dla Detroit warunkach) czy też w pobliże przyczółków Molocha, a nie masz własnej bryki - musisz wyglądać konkretnie albo się wcześniej wykazać, to pozwolą ci posadzić dupę w jednej z ciężarówek. Jeśli masz brykę i sam załatwiasz sobie paliwo, przyjmą cię chętnie i bez pytań, ewentualnie dorzucą na tylne siedzenie jakichś pasażerów. Biała Ręka z każdym dogaduje się z osobna - jaki procent łupów może sobie zatrzymać, jakie dodatkowe obowiązki spadną na jego głowę itd. Oczywiście najważniejsze rozkazy Białej Ręki obowiązują każdego - ruszanie i postój, warta, atak czy odwrót itp.

A jeśli chcesz być w Elicie, grupie uderzeniowej, opłacanej przez Schultza za samą walkę, sam musisz sobie załatwić samochód z kierowcą, długą broń i przynajmniej 100 sztuk amunicji. Zatrzymujesz połowę zdobytych przez siebie łupów. Elita wykonuje każdy rozkaz.

Najemnicy Shultza

Jeśli szukasz pomocy w ostrej wyprawie, możesz wynająć u Schultzów ludzi obeznanych z bronią. Biała Ręka może o niektórych opowiedzieć coś więcej, choć i tak dadzą ci tylu i takich, jakich akurat mogą.

Skąd ich biorą? Ano chłopie, z takich jak ty, najczęściej. Jego ludzie są mu zbyt potrzebni tutaj. Shultz zajmuje się pośrednictwem.

Zresztą, jeśli chcesz załapać jakąś robotę w Detroit, a co nieco potrafisz, idź do Shultza, pokaż się, powiedz gdzie się zatrzymałeś i na jak długo, jaką masz broń i co potrafisz. I tyle. Ktoś się po ciebie zgłosi, prędzej czy później. Jeśli jesteś megapakerem, to dość szybko. A to ochrona karawany, a to polowanie na zbiegów, a to wyprawa ratunkowa po przyjezdnych frajerów. Schultz bierze swoje, ty swoje, i wszyscy są zadowoleni. Najczęściej po połowie. Wszyscy walą do Schultza, więc bardziej się opłaca łapać robotę przez niego niż wieszanie ogłoszenia na słupie, że „umiem strzelać i jestem uczciwy". Schultz to dla klientów gwarancja.

Aktualnie taka gorąca robota to wypad w ruiny na północy. W mieście opędzlowano lekarza z karawany NY, karawaniarze wywiedzieli się, że bandziory uciekły do Troy. Idą tam ich trzej najlepsi ludzie, ale wiele nie zdziałają sami - potrzebują kogoś stąd i dodatkowych strzelb, bo legendy o szalonych Gas Drinkersach nie są przesadzone. Wystarczy znaleźć złodziei, dać im nauczkę i odebrać leki (warte łącznie koło 300 gambli - spora torba). Potrzebują ze trzech twardzieli, płacą po 20 na łebka.

Za co Schultz płaci?

INFORMACJE - jeśli widziałeś po drodze, w sensownej odległości od Detroit (do dwóch tygodni drogi) coś ciekawego, np. tajemniczy zamknięty magazyn, nieruchomy czołg, itp., możesz na tym zarobić nie ruszając się z miejsca. Idziesz do Schultzów, mówisz, oni notują. I tyle. Nie, nie sypną od razu gamblami. Poklepią cię po ramieniu i masz u nich plusa. Ale jeśli się tam wybiorą i przywiozą coś cennego, wezwą cię i odpowiednio zapłacą. Dlatego ludzie cały czas przynoszą takie informacje. A Schultz NIGDY nie płaci z góry.

DONOSY - Schultz nie toleruje niewyjaśnionych zabójstw na swoich ludziach, ani ataków „nieznanych sprawców" na swoje mienie. Jeśli sprawca zrobił to otwarcie - nie ma problemu, wiadomo kogo sprzątnąć. Jego ludzie sami sobie poradzą. Jeśli jednak trafi się „niewyjaśniona" sprawa, to musi zostać wyjaśniona. Schultz płaci za donosy. Prędzej czy później jakiś świadek zajścia się złamie i pójdzie zarobić trochę gambli, opowie, co widział. Ludzie Schultza złapią wskazanego delikwenta i sprawdzą. Jeśli się przyzna, spotka go kara, a donosiciel dostanie swoje - w benzynie lub w innych dostępnych gamblach (załatwi to magazynier). A możesz być pewny, że jeśli złapany coś przeskrobał, to w końcu się przyzna.

BESTIE DO KOLEKCJI - jak wielu szefów znaczących organizacji, tak i Schultz kupuje (lub łapie), hoduje i tresuje groźne bestie. Do najciekawszych okazów jego kolekcji należą: wielki Behemot, którego sprowadził aż z Kalifornii, wytresowane psy pustynne, klatka pełna dzikich Croats, które trzeba co chwila karmić, węże znad Missisipi itd. Część trzyma w swoim „Detroit ZOO".

GŁOWY - no i oczywiście płaci za głowy poszukiwanych.

Wszystkie te sprawy załatwiają pełnomocnicy Shultza, tylko w wyjątkowo ważnym przypadku wezwą cię do szefa. I pamiętaj, nigdy nie próbuj oszukać Shultza, zbyt wiele ryzykujesz.

Schultzowe wyprawy

Prawie non stop organizowane są wyprawy w miejsca, gdzie może być coś przydatnego (a to ktoś mówił o czołgu leżącym pod zerwanym mostem, a to o ukrytym „chyba hangarze", a to o nieźle uzbrojonej bandzie). Schultz zbiera ochotników, bo szkoda mu wysyłać zbyt wielu swoich ludzi (w końcu większość z tych donosów okazuje się nic nie warta).

Gdy znajdzie się odpowiednia grupa ochotników, spotykają się rano w umówionym miejscu z jednym człowiekiem Shultza (taki, co to mu źle z oczu patrzy) i ruszają. Gość ten wie gdzie, co i jak, zaś ochotnicy robią za ochronę / tragarzy / włamywaczy. w jednym. Gdy odkryje się coś naprawdę wartościowego, lepiej nie dać się ponieść chciwości i nie rozwalać gościa od Schultza, bo potem się tego pożałuje. Naprawdę, lepiej wrócić, dostać swoją zapłatę i mieć po swojej stronie Schultzów, niż chwilę się pocieszyć a potem dostać w łeb. Zresztą, wiele z tych wypraw jest po rzeczy,

które zwykłemu kolo się nawet nie przydadzą.

Gildia Archeologów

Wyprawa do Gas Drinkers

Gildia Archeologów chce wysłać trzech ludzi do pewnej części ruin i kanałów na terenie Gas Drinkers. Archeologom trzeba wywalczyć dostęp do miejsca pracy, a następnie osłaniać pracujących. Robota potrwa około dwóch dni, czyli może uda się uniknąć spotkania z dzikusami. Ale my wiemy, że się nie uda, prawda?

Im dłużej bohaterowie zachowają dyskrecję, tym mniej przyjdzie im się bronić przed Gas Drinkersami. Członkowie tego gangu nie należą do najbystrzejszych, więc pole do popisu będą mieli wszelkiego rodzaju złodzieje i rangerzy, odciągający uwagę od miejsca prac. Kto wie, może jakiemuś cwaniakowi uda się zbajerować Gas Drinkersów i przez jakiś czas odciągnąć ich uwagę od Archeologów?

Swoją drogą ciekawe, czego Archeolodzy szukają w tak niebezpiecznym miejscu. Miejmy nadzieję, że nie jest to na przykład stary model maszyny Molocha, przysypanej w kanałach jeszcze w czasie działań wojennych. Jeśli taka rzecz uwolni się, może przysporzyć niespodziewanych komplikacji. Archeolodzy mogą kłamać i twierdzić, że szukają czegoś niegroźnego. Ale nawet niepozorne znalezisko odmienia czasami losy całego miasta.

Problem w kanale

W jednym z kanałów ukrywa się groźny mutant i nie da się tam pracować, a Gildia trafiła na coś ważnego. Istota zabiła już jednego wojownika Gildii, a kilku poraniła - nie dali jej rady. Archeolodzy nie chcą już wysyłać swoich ludzi, wolą komuś zapłacić. Kłopot w tym, że prawdziwy mutant nie jest przypominającym człowieka wielkoludem, sprawnym w walce, ale do pokonania. Opis mutanta odnosi się w rzeczywistości do jego sługi. W kanałach Detroit żyje przypominająca ukwiał istota, zdolna zamienić ludzi w marionetki. Stwór uważany za mutanta był w rzeczywistości kukłą - nikt nie zwrócił uwagi na cienką pępowinę, która po śmierci marionetki oderwała się od ciała i błyskawicznie znikła w ciemności.

Bohaterowie odkryją, że mutant łączy się z zabitymi w kanałach ludźmi z pomocą takich właśnie macek i ożywia ich jako bardzo trudne do pokonania zombie. Dopóki ciało jest połączone z mutantem za pomocą macki-pępowiny, cały czas walczy mimo ran, a jeśli zostanie zniszczone, mutant błyskawicznie odczepia mackę i wciąga ją szybko do siebie. Macki mutanata mogą ciągnąć się nawet na kilkaset metrów, więc odnalezienie jednej kukiełki nie oznacza, że bohaterowie dojdą do mutanta.

Liga

Podpalenia

Pożar szpitala zapoczątkował serię innych pożarów. Spłonęły jeszcze trzy budynki należące do Ligi, na szczęście mało ważne. Wszyscy podejrzewają podpalenia, ale nikt nie ma pojęcia kto i z jakiego powodu mógłby podkładać ogień. Zagadka pozostaje niewyjaśniona, chociaż powszechnie wiadomo, że Zarząd wyznaczył nagrodę za ujęcie sprawcy lub sprawców. W knajpach mówi się, że to rozgniewany przegraną kierowca, poprzednik Marii Ortegi wygryziony z Zarządu. Podejrzanych jest mnóstwo.

Bohaterowie mogą prowadzić śledztwo lub stać się ofiarami szybko rozprzestrzeniającego się pożaru. Albo i to i to.

Spraye dla Hasaka Onito

Jeśli tylko gdzieś w Strefie, czy na giełdzie pojawi się spray, zaraz ktoś z dzielnicy kupuje go i niesie do Onito. Japończyk potrafi się odwdzięczyć - każdego dnia wędruje po zakamarkach Deroit i zna sekrety mieszkańców miasta. Pewnego dnie, kiedy będziesz w potrzebie w zamian za podarowaną mu kiedyś farbę przekaże ci kilka informacji, dzięki którym zarobisz kilka gambli, albo... uratujesz życie. Hasaka jest również dobrym przewodnikiem po ruinach i złomowiskach. Znajdzie dziurę w każdym płocie i murze. Ponadto wie jak najlepiej uciec przed strażnikami. W końcu to on namalował kiedyś faszystowskie emblematy na domu Schultza.

Hasaka może również poprosić bohaterów o pomoc w kradzieży. Powszechnie wiadomo, że w warsztacie Stojącej Wody u Huronów znaleźć można sporo niewykorzystanych farb. Wystarczy tylko włamać się do środka i nie dać się złapać Huronom.

Wypadek Parkera

Ekipa deskorolkowców w wypieszczonej bryce zderza się z samochodem bohaterów. Zza kierownicy wypada Parker ze złamaną ręką i zwala winę na graczy. To oczywiście ściema, bo rozwalił sobie rękę na desce. Deskarze łapią graczy i robią awanturę, wzywają ekipę Camino Real... Zaczyna się jeszcze większa awantura.

Drobny epizod może zapoczątkować prawdziwą wojnę w mieście, jeśli za bohaterami wstawi się ktoś z Ligi. Być może wypadek został zaplanowany i zrzucenie winy na bohaterów to część intrygi godzącej w ich aktualnego pracodawcę.

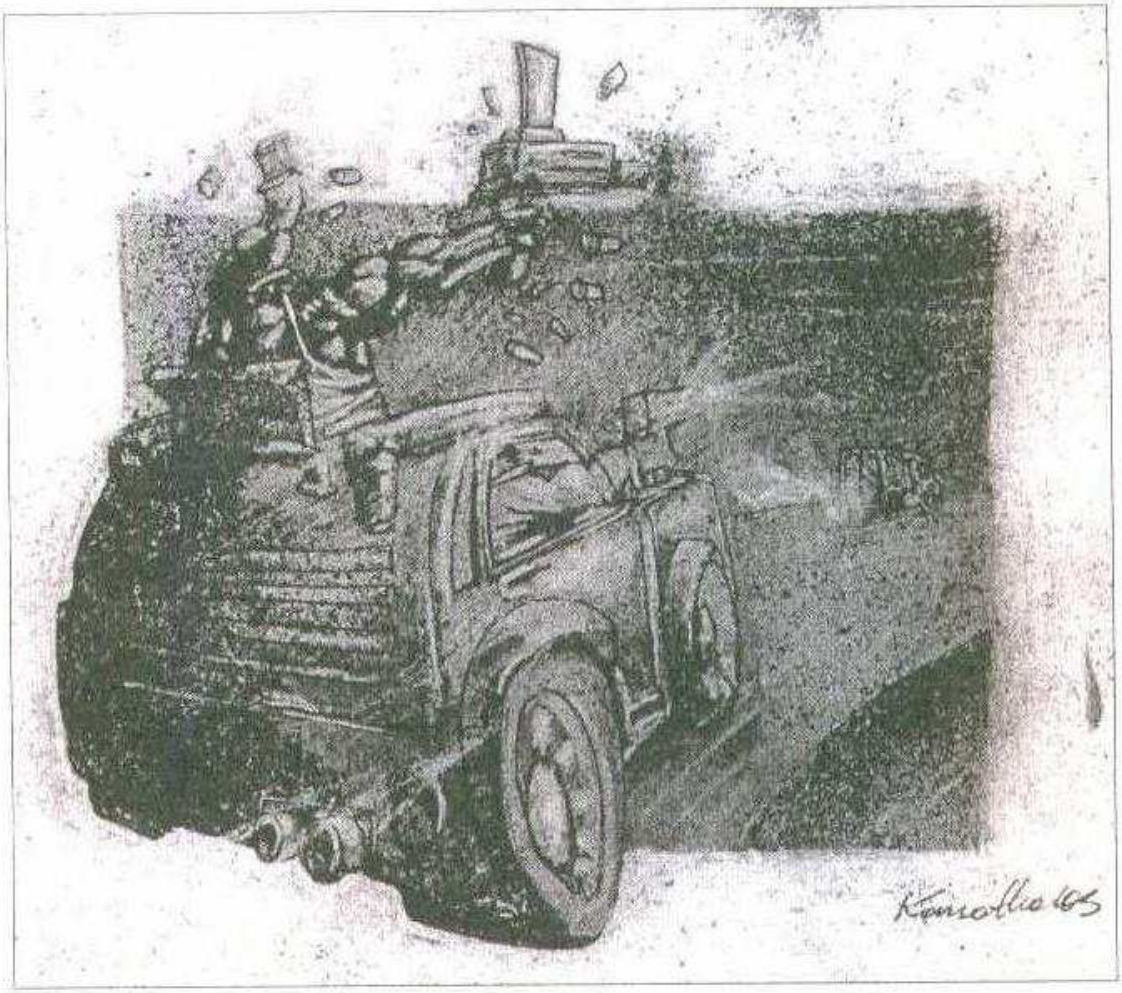
Z życia wyższych sfer

Bohaterowie zostają uwikłani w intrygi Zarządu Ligi. Jeden z nich zaprzyjaźnił się z którąś ze znanych dziewczyn - kierowców, na przykład z Jay, a ta wciąga całą drużynę w coraz większe bagno. Na dobry początek bohaterowie płoszą złodzieja, który zakradł się do jej apartamentu w Mechstone. Potem okazuje się, że złodziej poszukiwał listy ludzi stuprocentowo lojalnych wobec Schultza - zarówno w Zarządzie, jak i w gangach. Jay znika gdzieś, a bohaterowie zostają zaproszeni na posiedzenie zarządu przez Słodkiego Pete. Od tej pory są już na świeczniku i tkwią po same uszy w bagnie. Pete przyprowadził ich bowiem, żeby zwrócić na siebie uwagę i pokazać, że on również ma swój udział w intrydze.

W tej przygodzie będzie dużo dyplomacji i knowań. Niektórzy będą próbowali pozbyć się bohaterów, inni zechcą przeciągnąc ich na swoją stronę. Oszustwa i kłamstwa będą na porządku dziennym. Nawet zniknięcie Jay mogło być ukartowane. A o co właściwie chodzi? Po co komu list ludzi lojalnych wobec Schultza? Być może zanosi się na głęboką reformę Ligii i zmiany nie są w smak pewnym ludziom. A może chodzi o coś zupełnie innego...

Młociarze na terenie Ligi

W ostatnich tygodniach do upierdliwych ciekawostek na trasach wśród ruin doszła pewna grupa świrów, którzy wyspecjalizowali się w napadaniu na pędzące samochody. Pewnie są to dzieciaki jakichś obdartusów ze slumsów albo ruin spod jakiejś enklawy.



Gdy pędzisz sobie spokojnie ulicami, potrafi się taki wynurzyć jakby spod ziemi - np. z kanału, albo spaść jak z nieba - np. zwiesić się nagle na linie spuszczonej z mostu. I wali młotem w maskę czy szybę - „młotem", czyli kawałem śmieciowego żelastwa na linie czy łańcuchu, co by mu ręki przy tym nie wyrwało. Gnojki traktują to jak przednią zabawę albo sportową konkurencję: nie rzucają, nie strzelają, nie robią przeszkód na trasie - tylko walą „młotami" centralnie w ciebie, a potem znikają, kiedy się rozpieprzasz albo wygarniesz w ich stronę ołowiem.

Jest za nich nagroda, z początku było to 20 gambli od łebka, ale dorzucili się ci, którym te wesołki rozpieprzyły bryki. Teraz jest już 80 od zawszonego łba, więc zaczyna być ciekawie. Swoją drogą, niektórzy szeptają, że tak naprawdę to Liga najęła jakichś śmieciorów, żeby urozmaicić wyścigi dawką czegoś niby nieprzewidzianego i niekontrolowanego, by podnieść dramatyzm wyścigów. I faktycznie, przyłazi teraz więcej gapiów, i wypatrują z napięciem wśród ruin ukrytych Młociarzy, mając nadzieję, że zobaczą na własne oczy atak na ligowca.

Huroni

Royal Messenger

Dawniej, przed wojną, po Detroit River pływała masa statków, m.in. wielki statek pocztowy Royal Messenger. Pływał, pływał, aż 30 lat temu utknął na mieliźnie, bo na pokładzie umarł ostatni człowiek, kapitan Utchinson. I stoi tam na rzece do dzisiaj, pomiędzy Detroit a Windsor, na mieliźnie obok zburzonych

mostów. Stary, zardzewiały wrak pośrodku rzeki. Kiedyś można było sobie tam palić w kotłach, mieć ciepło i prąd, jakoś żyć, więc zawsze siedziało tam trochę rybackich rodzin, a wokół rozciągały się sieci, w które wpadały zmutowane rybki.

Jednak ostatnio, będzie z dwa miesiące temu, banda szczynorobów wypędziła stamtąd rybaków i urządziła sobie na wraku wygodną kryjówkę. Pędzą tam niby jakieś wino, które potem sprzedają na targu, ale ludzie gadają, że tak naprawdę to zwykli piraci, którzy rabują ludzi w ciemnych ulicach, pośród ruin, a potem się wypierają.

Jakoś radzą sobie z cholerstwami, które wykluły się w jeziorze Michigan po wojnie. Odremontowali co trzeba, pływają sobie łódkami w tę i z powrotem i strzelają do nieproszonych gości - a zaatakować ich trudno. No i dym sobie wesoło wali z kominów pośrodku tej bryndzy.

Statek dla Huronów

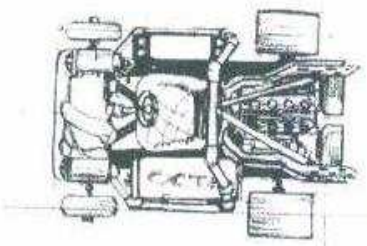
Od pewnego czasu Huroni noszą się z zamiarem sprowadzenia do przystani promu, statku albo dużego wycieczkowca, dzięki któremu mogliby transportować przez rzekę samochody. Taka jednostka pływająca, większa niż łódź motorowa ułatwiłaby również najazdy na okolice Wielkich Jezior. Dla ludzi, którzy ją sprowadzą przewidziana jest nagroda 800 gambli w częściach zamiennych, paliwie i żywności. Sęk w tym, że trzeba zwiedzić spory szmat Wielkich Jezior i odwiedzać opuszczone przystanie albo osady rybackie. W wodach jeziora mogą się kryć największe ze stworzeń Molocha. Być może na odnalezionym statku mieszka grupa mutantów doskonale przystosowanych do życia w środowisku wodnym i na lądzie. Kłopotliwe może być również sprowadzenie statku do Detroit. Jednostka może mieć uszkodzony napęd - w takim wypadku trzeba ją holować. Być może jakiś inny gang połakomi się na statek i dojdzie do prawdziwej bitwy morskiej?

Napad na twierdzę

Póki co, Fort Wayne nie jest dobrze chroniony, a Huroni zdążyli już zwieźć do niego część swoich zapasów. Na pewno niejeden gang i niejeden „prywatny przedsiębiorca" wziął pod uwagę możliwość napadu na twierdzę i obrabowania jej. Gangi, które są w stanie wojny z Huronami mogą nawet zechcieć wysadzić ją w powietrze i osłabić Huronów, bo szybkie wywiezienie wszystkich zapasów na łodziach jest niemożliwe.

Bohaterowie mogą dołączyć do atakujących albo obrońców. W pierwszym przypadku cała grupa będzie postępowała według precyzyjnie ustalonego planu. Cała akcja będzie zgrana co do minuty, a jej uczestnicy zostaną wyposażeni w nowoczesny sprzęt. Każdy błąd oznacza niepowodzenie, a jeśli ktoś nie wyrobi się czasowo z powierzonym mu zadaniem, nie zdąży na odpływającą łódź i pozostanie zdany na łaskę Huronów.

W drugim przypadku mała liczba kiepsko wyposażonych obrońców musi udaremnić atak albo wytrzymać oblężenie do czasu przybycia posiłków. Bohaterowie będą zdani przede wszystkim na swój spryt. Dzięki improwizacji i odważnemu działaniu powinni pokrzyżować misterny plan atakujących.



Sand Runners

Turniej

Sand Runners są w Detroit ekspertami od walki miejskiej i obrony budynków. Jeżeli ich terytorium odwiedzi drużyna obwieszonych bronią twardzieli, z pewnością zaproponują jej grę wojenną na swojej strzelnicy. Zadaniem bohaterów będzie dotarcie do flagi umieszczonej w jednym z baraków - wystąpią oni w roli atakujących, podczas gdy kilku członków gangu będzie broniło swojego terytorium. W czasie gry obie strony będą używały broni strzelającej pociskami z farbą, dozwolona będzie walka wręcz bez użycia broni (oczywiście nie wolno zabijać i poważnie ranić przeciwników). Za zdobycie flagi zbiera się gamble, postawione przez przeciwnika. Sand Runners mogą postawić na taką okazję nawet do trzystu gambli w amunicji dowolnego kalibru i w granatach. Sęk w tym, że tyle samo trzeba postawić przeciw ich zwycięstwu - jeśli przegrasz, staniesz się krótszy o trzy stówy w gamblach.

Aha - nikt nie twierdzi, że Sand Runnersi zawsze grają fair. Miejmy nadzieję, że bohaterowie nikomu nie podpadli - w innym przypadku tylko ich broń będzie miała pociski z farbą.

Safari Sand Runners

Runnersi organizują płatne safari dla przyjezdnych - na maszyny Molocha, na bestie czy mutantów, zależy co wypatrzą i przygotują . Za 100 czy 200 gambli można sobie bezpiecznie postrzelać do różnego świństwa, a nawet przywieźć trofeum i pochwalić się odwagą. Na teraz mają w planach dwie wyprawy:

Trzy dni drogi od Detroit (ich samochodem) przyczaił się z tuzin zupełnie nieznanych dotąd mutantów, a ich zagadkowość ma być dodatkową atrakcją. Jedno o nich wiadomo - żywią się ludźmi. Można w to wejść za jakieś 100 gambli.

A za 200 - w towarzystwie łowcy nagród, Hungry Bena można wziąć udział w pojmaniu groźnego bandziora - Białego Sępa, który ukrył się w jaskiniach, nieopodal ruin trzy dni drogi od miasta.

Podobno Runnersi są też na tropie Juggernauta, jakiś tydzień drogi na zachód, ale za przygotowanie bezpiecznego podejścia pod taką bestię zażyczą sobie jak nic koło 500 gambli. Chętnych jednak na pewno nie zabraknie.

Kompania Ósmej Mili

Konkurencja Nocnego Łowcy

Coś niedobrego ostatnio spotyka buraków pod miastem. A czasami i miejscowych. Giną. Żeby jeszcze bez śladu... To jest gorsze.

Coś ich napada w nocy. Czasami nawet w dzień. Nikt nie wie, co to jest. Ludzie, ci którzy to jakoby widzieli, mówią że to jest niewidzialne. Po prostu nagle kawałek zieleni, albo ruin, zaczyna się poruszać, ale tak niewyraźnie, że nie widać dokładnie... A potem zaczyna się zabijanie. Najpierw krew ofiar, ciętych jakimś kurewsko ostrym narzędziem, potem ich wrzaski. Ludzie panikują, i albo zaczynają walić ze spluw po krzakach, a i nierzadko do siebie - bo nie widzą celu, albo uciekają. A spróbuj uciec gdzieś na bok samemu! Już po tobie, tak mówią. A wtedy... Prask, i tracisz głowę.

Horror. Nikt nie wie, kto będzie następny, ale stwór trzyma się wyłącz-

nie ruin lub lasów. Kilka wioch obiecało nawet nagrodę za załatwienie sukinsyna. Nie wierzę, żeby go złapali.

Polityka i ekonomia

Ósma Mila jest potęgą ekonomiczną i w tym leży siła gangu. Schultz wie, że Detroit będzie na arenie kontynentu wielkie dotąd, dopóki będzie się liczyło jako partner w interesach. Tymczasem „obce mocarstwo", na przykład Nowy Jork ma pewne plany wobec miasta. Odrodzona Ameryka potrzebuje Detroit, a w nowym państwie władza pochodzi z Nowego Jorku.

Bohaterowie pracują dla Ósmej Mili i w trakcie wędrówki z karawaną do Nowego Jorku odkrywają, że Schultz wysłał swoich szpiegów. Jest ich dwoje i nie wiadomo kim są. Na dodatek jedno z dwojga jest podwójnym agentem, który sabotuje konwój. Z jakiegoś powodu zależy mu na tym, żeby konwój nigdy nie dotarł do Nowego Jorku. Sprytny szpieg zrzuca podejrzenia na jednego z bohaterów. Zidentyfikowanie i unieszkodliwienie go to dopiero początek przygody. Bohaterowie odkrywają bowiem, że Ósma Mila ma zamiar sprzedać Nowojorczykom zaawansowaną technologię i maszyny, które umożliwiają produkcję bardzo dobrej broni. Appalachom to nie w smak. A jakie są prawdziwe intencje Schultza? Czy chce sprzedać miasto Nowemu Jorkowi w zamian za mrzonkę o świecie uporządkowanym jak przed Apokalipsą?

Doktor Mixmaster

Naprawdę nazywa się Jacob Bohr. Kiedyś był to najlepszy z chemików Detroit, inni uznawali go bezsprzecznie za swojego nauczyciela, był ich nieoficjalnym przywódcą. Jednak, gdy zaczął tworzyć coś na kształt gildii chemików, podważając ich przynależność do stref, a nawet głosząc tezę, że chemicy - farmakolodzy są w mieście najważniejsi i powinni rządzić, wielu osobistościom miasta bardzo się to nie spodobało.

I nagle wszystko się zmieniło. Jacob Bohr oszalał. Co się dokładnie stało, kto maczał w tym palce - nie wiadomo. Ale jednego dnia Bohr zniknął, by pojawić się miesiąc później. Nie był to już ten sam człowiek. Zupełnie osiwiał, oczy miał nienaturalnie wytrzeszczone i cały czas rechotał z byle powodu. Wrócił do pracy (dotychczas zajmował się farmacją, dzień i noc szukając lepszych recept i łatwiejszych do uzyskania leków), lecz to co zaczął wyprawiać ostatecznie pokazało, że to nie dawny chemik. Lekarstwa nowego Bohra stały się zarazą w całym mieście, i zanim ludzie się zorientowali, trujące i pełne koszmarnych efektów ubocznych eksperymenty weszły w obieg. Bohra uznano za szaleńca i wygnano. Podobno do dzisiaj włóczy się jak Szczur po ruinach, a słyszałem nawet, że odkrył jakieś laboratorium i wrócił do swoich chorych praktyk. Być może jego „leki" nabywają teraz Szczury. A może niebezpieczne farmaceutyki szaleńca upomną się jeszcze kiedyś o strefę, która wygnała go w ruiny.

Odkąd Bohra uznano za wariata, zyskał przydomek „Dr Mixmaster" i stał się obiektem legend. Gdy ktoś umrze w niewyjaśniony sposób, ludzie podejrzewają, że to lek Mixmastera. Niektórzy mówią, że prowadzi teraz eksperymenty na mutantach, a nawet na zdrowych ludziach, więc gdy ktoś znika w pobliżu Downtown, można czasem usłyszeć szept: Mixmaster.

Ale co by tam nie mówić, kiedyś był wielki. To dzięki niemu powstały nasze linie produkcyjne leków, on opracował większość recept, i dziś miasto to drugie Rotkins Pharmacy. Dzięki ci, Mixmaster!

PRZECIWNICY

Poniżej przedstawiamy kilka grup gangerów, których MG może postawić na drodze graczy. Grupy reprezentują poszczególne organizacje - ich opis sugeruje jak samemu stworzyć gangera. Każdy opis składa się z czterech części. **Cechy charakterystyczne** to sugestie odnoszące się do współczynników, umiejętności i wyposażenia przeciętnego gangersa. Przekładając cyferki na język gry, MG będzie mógł na przykład stwierdzić, że członkowie Camino Real z reguły są umięśnieni i silni (mają wysoką Budowę). **Zachowanie** zawiera wskazówki jak opisywać spotkaną grupę. Oczywiście, nie każda grupa będzie zachowywała się tak samo, ale warto wiedzieć, jaka jest norma, żeby móc ją zmodyfikować. **Sposób Walki** opisuje taktyki stosowane przez gangerów w czasie starcia. Znowu przypominamy, że nie zawsze dany gang walczy w ściśle określony sposób. Sand Runnersi nie zawsze działają taktycznie, nie każdy Camino to twardziel.

Całość zamykają liczbowe opisy poszczególnych bohaterów niezależnych. Z reguły pierwsza wymieniona osoba jest liderem grupy lub można ją uważać za najważniejszą. Warto zauważyć, że w ekwipunku gangerów wymieniono tylko najważniejsze przedmioty. Niektóre mogą się wydać niepraktyczne (np. zepsuta komórka) - mają one przypominać, że Bohaterowie Niezależni to też ludzie, a nie tylko mięso armatnie. Mają swoje słabostki i nieznane graczom motywy postępowania.

Grupy gangerów

Camino Real

Cechy charakterystyczne: Wysoka Budowa, dosyć wysoki Charakter. Reszta współczynników na przeciętnym lub niskim poziomie. Członkowie gangu, których najczęściej spotkać można na ulicach potrafią bić się wręcz i strzelać z pistoletu, ale poza tym niewiele więcej. Charakteryzuje ich wysoka Niezłomność, potrafią również Zastraszać.

Zachowanie: Groźne miny, groźne teksty - zachowują się jak twardziele. Im większa grupa, tym bardziej twardzielska. Nie puszczą płazem żadnej zniewagi, ale pozwalają uciec z podkulonym ogonem (chyba, że mają ochotę kogoś sklepać). Nie lubią obcych i nie przepadają za białymi.

Sposób walki: Camino przede wszystkim starają się zastraszyć przeciwnika i zdobyć inicjatywę w czasie, gdy wróg się waha. W walce wręcz używają pięści albo chwytów, które pozwalają im wykorzystać przewagę masy ciała i siłę mięśni. Lubują się w pistoletach i często przechodzą z walki wręcz do strzelaniny na krótkim dystansie (lub na odwrót). Camino starają się być twardzi i odważni. Członek gangu ucieka z walki tylko w krytycznej sytuacji lub gdy nie ma w pobliżu pobratymców, którzy mogliby być świadkami jego porażki.

Jose M. Rey

Profesja: Ganger
Budowa: 17
Zręczność: 10
Charakter: 14
Percepcja: 11
Spryt: 11
Choroba: Mount Rushmore
Reputacja: Sława 1
Umiejętności: Bijatyka 4; Prowadzenie samochodu 2; Pistolety 6; Sztuki walki 3; Zastraszanie 7; Zdolności przywódcze 4; Niezłomność 6.
Cechy i Sztuczki: Odważny czy głupi; Cisza
Ekwipunek: Pięknie zdobiony Desert Eagle +4 do Reputacji, 20 sztuk amunicji, 10 zastrzyków Tubokuraryny, brudna strzykawka, tytoń do żucia, pas z wielką pozłacaną sprzączką

Garbriel Mendez

Profesja: Ganger
Budowa: 15
Zręczność: 11
Charakter: 12
Percepcja: 9
Spryt: 10
Choroba: choroba popromienna
Reputacja: 10
Umiejętności: Bijatyka 3; Prowadzenie motocykla 4; Pistolety 5; Zastraszanie 4; Niezłomność 2; Odporność na ból 5; Mechanika 2
Cechy i Sztuczki: Odważny czy głupi; Zakrzyczeć na śmierć
Ekwipunek: Desert Eagle +1 do Reputacji, 12 sztuk amunicji, 3 tabletki na ból głowy, 4 złote sygnety i srebrny łańcuch

Nóż

Profesja: Zabójca
Budowa: 14
Zręczność: 12
Charakter: 12
Percepcja: 10
Spryt: 9
Choroba: brak
Reputacja: 17

Umiejętności: Rzucanie 4; Broń ręczna 5; Prowadzenie samochodu 1; Pistolety 3; Sztuki walki 4; Zastraszanie 2; Niezłomność 2; Skradanie się 4;
Cechy i Sztuczki: Koniec zlecenia
Ekwipunek: nóż i sztylet ze zdobioną rękojeścią; Glock 17 i 33 naboje; talon na 10 litrów paliwa.

Czarnuch

Profesja: Ganger
Budowa: 19
Zręczność: 8
Charakter: 10
Percepcja: 9
Spryt: 9
Choroba: przewiekła gorączka krwotoczna
Reputacja: Sława 1
Umiejętności: Bijatyka 6; Zastraszanie 4; Niezłomność 4; Odporność na ból 1; Morale 2
Cechy i Sztuczki: Odważny czy głupi;
Ekwipunek: brak

Gas Drinkers

Cechy charakterystyczne: Gas Drinkersów charakteryzuje bardzo niski Spryt, niezbyt wysoki Charakter i dosyć wysoka Budowa. Poza wyjątkami nie dysponują umiejętnościami posługiwania się maszynami i urządzeniami (w tym i bronią palną). Wszyscy jednak znają tereny kanałów pod miastem i posiadają umiejętności charakterystyczne dla specjalizacji Ranger.

Zachowanie: Kryją się, kiedy tylko jest to możliwe. Jeśli przeciwnik jest słabszy drwią z niego i rzucają agresywne zaczepki. Wykazują skłonności sadystyczne, ale w rzeczywistości są tchórzami.

Sposób walki: Gas Drinkersi są agresywnym gangiem i atakują nawet z powodów nie zrozumiałych dla normalnego człowieka, nigdy jednak nie staną do walki ze zbyt licznym lub zbyt dobrze wyposażonym przeciwnikiem. Atakują z reguły z zasadzki, w dużej liczbie (lubią zastawiać pułapki), szarżują i biją się zaciekle, nie stosując skomplikowanych taktyk i polegając na brutalnej sile. Jeśli zaczynają przegrywać na poważnie, uciekają bezładnie lub próbują ukryć się w kanałach albo w ruinach. Dysponują kiepskim wyposażeniem - prawie zawsze bronią do walki wręcz (marnej jakości). Nigdy nie mają przy sobie nic cennego, chyba że akurat coś zrabowali.

Boss

Profesja: Ganger
Budowa: 14
Zręczność: 13
Charakter: 14
Percepcja: 11
Spryt: 9
Choroba: Niewydolność krążenia
Reputacja: 5
Umiejętności: Kondycja 4; Bijatyka 5; Broń biała 6; Pistolety 2; Zastraszanie 6; Zdolności przywódcze 2; Przygotowanie pułapki 2; Odporność na ból 7; Nasłuchiwanie 1, Skradanie się 2; Ukrywanie się 2; Znajomość terenu (kanały) 5.
Cechy i Sztuczki: Jeden z nich; Znaczące chrząknięcie; Zamach
Ekwipunek: długi nóż, samopał, duży wór marynarski, w środku lina, cztery pociski do samopału, jedzenie i woda

Klaus

Profesja: Ganger
Budowa: 13
Zręczność: 12
Charakter: 11
Percepcja: 14
Spryt: 6
Choroba: Gorączka sobotniej nocy
Reputacja: 0
Umiejętności: Kondycja 3; Bijatyka 4; Zastraszanie 2; Odporność na ból 4; Nasłuchiwanie 5, Czujność 4, Skradanie się 3; Ukrywanie się 4; Znajomość terenu (kanały) 6.
Cechy i Sztuczki: Odważny czy głupi; Szarża (z dodatku Gladiator)
Ekwipunek: topór; uszkodzona maska przeciwgazowa; torba z resztkami podłego jedzenia; złamany nóż i brudny cienki koc.

Jąkała

Profesja: Ganger
Budowa: 14
Zręczność: 10
Charakter: 10
Percepcja: 13
Spryt: 8
Choroba: Hemofilia i Drętwota Hollywood
Reputacja: 1
Umiejętności: Kondycja 3; Pływanie 2; Wspinaczka 3; Rzucanie 1; Bijatyka 3; Odporność na ból 2; Nasłuchiwanie 4, Czujność 5, Skradanie się 4; Ukrywanie się 5; Wyczucie kierunku 4; Znajomość terenu (kanały) 8.
Cechy i Sztuczki: Odważny czy głupi; Szarża (z dodatku Gladiator); Padnij/powstań
Ekwipunek: włócznia, nabijana gwoździami maczuga; nóż do rzucania; gogle narciarskie i szalik Speedo; ciepłe i nowe buty

Przygłup

Profesja: Ganger
Budowa: 15
Zręczność: 9
Charakter: 13
Percepcja: 10
Spryt: 5
Choroba: Matołek i Drgawki
Reputacja: 2
Umiejętności: Kondycja 5; Bijatyka 4; Broń biała 5; Zastraszanie 4; Czujność 2, Skradanie się 1; Ukrywanie się 2; Znajomość terenu (kanały) 4.
Cechy i Sztuczki: Odważny czy głupi; Barbarka, Bez oddechu
Ekwipunek: młot kowalski, lekki pancerz z kawałków blachy na korpusie, manierka z gasem, kolekcja ludzkich kości

Śmierdziel

Profesja: Gladiator
Budowa: 15
Zręczność: 13
Charakter: 13
Percepcja: 10
Spryt: 7
Choroba: Zaćmienie
Reputacja: 3
Umiejętności: Kondycja 6; Bijatyka 5; Broń biała 7; Zastraszanie 2; Odporność na ból 4; Morale 2; Ukrywanie się 2; Znajomość terenu (kanały) 2.
Cechy i Sztuczki: Nie do zdarcia; Okrzyk bojowy, Człowiek z żelaza
Ekwipunek: pałka z żelaznym zadziorem; łańcuch, ciężki pancerz z karoserii samochodowej na nogach i na korpusie.

Mędrek

Profesja: Tropiciel
Budowa: 10
Zręczność: 9
Charakter: 8
Percepcja: 10
Spryt: 11
Choroba: Osteoporoza i Anemia
Reputacja: 0
Umiejętności: Pływanie 2; Bijatyka 2; Zwinne dłonie 3; Proca 4; Perswazja 1, Pierwsza pomoc 2, Skradanie się 4, Ukrywanie się 5; Nasłuchiwanie 5, Wypatrywanie 6, Wyczucie kierunku 2; Tropienie 3; Znajomość terenu (kanały) 7, Łowiectwo 2.
Cechy i Sztuczki: Rozpoznawanie stworzeń; Kameleon
Ekwipunek: proca, nóż, kominiarka, akcesoria do zastawiania sideł, szczęki na niedźwiedzia, alkohol, zepsuty kompas.

Huroni

Cechy charakterystyczne: Wysoka Percepcja, pozostałe współczynniki przeciętne. Średnie i zróżnicowane umiejętności związane z walką - Huroni posługują się najróżniejszą bronią, najczęściej ręczną. Powszechne są u nich umiejętności ze specjalności Ranger.

Zachowanie: Głośni, roześmiani, beztroscy i brawurowi. Są bardzo chaotyczni i trudno wyczuć ich zamiary. Jeśli są w wyjątkowo dobrym nastroju, obok nikogo nie przejdą obojętnie.

Sposób walki: Huronów jest dużo, zawsze potrafią skrzyknąć do pomocy jeszcze ze dwóch kumpli. Nie są szczególnie rządni krwi, z reguły wystarcza im wyeliminowanie przeciwników z walki, a nie zabicie ich. Lubią bijatykę, często szukają zaczepki, ale są równie skorzy do walki co do nawiązania przyjaźni. Najczęściej posługują się bronią ręczną, z rzadka miotającą pociski. Jeśli przeciwnicy ostrzeliwują się zza osłony, cześć Huronów stara się dotrzeć do nich, a reszta osłania kumpli. Ich uzbrojenie jest bardzo zróżnicowane, od łuków, przez samopały, na karabinach automatycznych kończąc. Huroni nie są karni - często próbują dokonać efektownych acz ryzykownych wyczynów, zaś z walki każdy ucieka na własną rękę.

Płonące Drzewo

Profesja: Wojownik klanu
Budowa: 16
Zręczność: 10
Charakter: 14
Percepcja: 12
Spryt: 9
Choroba: brak
Reputacja: 18
Umiejętności: Kondycja 4; Pływanie 4; Bijatyka 3; Broń biała 4; Jazda konna 3; Łuk 4; Zastraszanie 3; Perswazja 5; Zdolności przywódcze 3; Opieka nad zwierzętami 7; Odporność na ból 4; Niezłomność 6; Pierwsza pomoc 2; Łowiectwo 3; Znajomość terenu (ruiny) 5; Znajomość terenu (jezioro) 3.
Cechy i Sztuczki: To mój dom; Wyczucie emocji zwierząt; Szybkie strzelanie
Ekwipunek: Znakomitej jakości łuk (+1 do umiejętności, nie wpływa na suwak); kołczan z 9-cioma strzałami; mini-gra wideo ładowana akumulatorem; nabijana srebrnymi ćwiekami skórzana kurtka; koszulka z haftowanym napisem „Gandalf for President".

Jeff Mallone

Profesja: Ganger
Budowa: 11
Zręczność: 11
Charakter: 12
Percepcja: 13
Spryt: 10
Choroba: brak
Reputacja: 1
Umiejętności: Kondycja 3; Bijatyka 2; Pływanie 3; Powożenie 4; Prowadzenie samochodu 4; Kradzież kieszonkowa 4; Pistolety 3; Zastraszanie 2; Blef 4; Czujność 2.
Cechy i Sztuczki: Jeden z nich
Ekwipunek: samopał i 3 pociski; gazrurka; mnóstwo taniej biżuterii; woreczek tytoniu

Samantha

Profesja: Ganger
Budowa: 9
Zręczność: 14
Charakter: 9
Percepcja: 13
Spryt: 12
Choroba: brak
Reputacja: 7
Umiejętności: Kondycja 1; Pływanie 5; Broń biała 1; Kusza 3; Prowadzenie samochodu 2; Perswazja 2; Blef 2; Leczenie ran 3; Pierwsza pomoc 4; Ukrywanie się 2; Znajomość terenu (jezioro) 4;
Cechy i Sztuczki: Jeden z nich
Ekwipunek: lekka kusza i 16 bełtów, wyszywana cekinami koszulka, kurtka zamszowa z długimi frędzlami, ozdoby z zębów zwierząt; 14 nabo .12 i 9 nabo 5,7mm, medpak.

Czerwonoskóry Pete

Profesja: Ganger
Budowa: 12
Zręczność: 12
Charakter: 13
Percepcja: 13
Spryt: 10
Choroba: Alergia na alkohol i owoce
Reputacja: 0
Umiejętności: Broń biała 4; Karabiny 4; Prowadzenie samochodu 3; Blef 3; Wyczucie kierunku 3; Przygotowanie pułapki 5; Tropienie 4; Wypatrywanie 2; Ukrywanie się 3; Maskowanie 4; Łowiectwo 3; Znajomość terenu (lasy) 2;
Cechy i Sztuczki: Jeden z nich, Zastawianie sideł
Ekwipunek: Winchester i 19 nabo; akcesoria do zastawiania sideł; długi nóż; przyprawy kucharskie; 12 papierosów, 5 zastrzyków silnych środków uspokajających, pięć strzykawek

Dzikus

Profesja: Treser bestii
Budowa: 9
Zręczność: 14
Charakter: 9
Percepcja: 13
Spryt: 12
Choroba: brak
Reputacja: 7
Umiejętności: Kondycja 4; Broń biała 2; Jazda konna 5; Otwieranie zamków 2; Prowadzenie samochodu 2; Zastraszanie 3; Postrzeganie Emocji 3; Blef 2; Opieka nad zwierzętami 9; Niezłomność 4; Pierwsza pomoc 5; Tropienie 3; Czujność 4; Znajomość terenu (ruiny) 4;
Cechy i Sztuczki: Bestia; Coś mi tu śmierdzi; Zbrojmistrz (z dodatku Gladiator); Obłaskawianie mutków
Ekwipunek: pies Moloch; Swisher (z dodatku Gladiator); kurtka z metalową panterą na plecach; koszulka z napisem „Say STOP to sexual harassment!", nóż, butelka exxonówki.

Pies Moloch (mutek)

NS str. 239 - maksymalne statystyki. Reaguje na polecenie Dzikusa, został wytrenowany do walki i do tropienia.

Policja z Downtown

Cechy charakterystyczne: Wysoki Charakter, wysokie umiejętności związane z Charakterem. Pozostałe współczynniki lekko powyżej przeciętnej. Preferują umiejętności ze specjalności Cwaniak i Sztuczki zapewniające kontrolę nad ludźmi lub pozwalające odczytać ich intencje.

Zachowanie: Pewni siebie, czasami aroganccy. Nie szukają zwady jeśli zachowujesz się spokojnie. W innym przypadku najpierw starają się działać po dobroci, potem siłowo. Czasami uważają się za lepszych i nie chcą rozmawiać z byle przybłędą.

Sposób walki: Zawsze dostosowany do sytuacji. Starają się zapewnić bezpieczeństwo postronnym i działać racjonalnie. Jeśli tylko mogą, trzymają przeciwnika w szachu i czekają na posiłki. Jeśli muszą uciekać, dbają nawzajem o swoje bezpieczeństwo.

Lester Crow

Profesja: Sędzia
Budowa: 15
Zręczność: 15
Charakter: 16
Percepcja: 14
Spryt: 14
Choroba: brak
Reputacja: Sława 1
Umiejętności: Bijatyka 4; Prowadzenie motocykla 4; Otwieranie zamków 2; Pistolety; Karabiny 5; Zastraszanie 5; Perswazja 5; Zdolności przywódcze 5; Postrzeganie emocji 3; Odporność na ból 1; Niezłomność 6; Morale 2; Czujność 3.
Cechy i Sztuczki: Szacunek
Ekwipunek: S&W 659 i 2 magazynki, pałka, Talizman Szczęścia Huronów

Clair Willis

Profesja: Ochroniarz
Budowa: 10
Zręczność: 15
Charakter: 15
Percepcja: 12
Spryt: 13
Choroba: Osteoporoza
Reputacja: 19
Umiejętności: Wspinaczka 2; Pistolety 5; Karabiny 2; Sztuki walki 1; Zastraszanie 3; Perswazja 6; Postrzeganie emocji 8; Odporność na ból 2; Niezłomność 5; Pierwsza pomoc 3; Leczenie ran 2; Rusznikarstwo 1.
Cechy i Sztuczki: Wyciszenie; Wyczucie kłamstwa
Ekwipunek: Sig - Sauer P226 i 3 magazynki, pałka

Kyle Harrison

Profesja: Ochroniarz
Budowa: 12
Zręczność: 12
Charakter: 15
Percepcja: 14
Spryt: 14
Choroba: Mount Rushmore
Reputacja: 16
Umiejętności: Prowadzenie samochodu 3; Pistolety 4; Karabiny 3; Zastraszanie 4; Perswazja 4; Zdolności przywódcze 2; Postrzeganie emocji 3; Odporność na ból 5; Niezłomność 7; Wypatrywanie 4; Nasłuchiwanie 3; Czujność 3.
Cechy i Sztuczki: Wyciszenie
Ekwipunek: S&W 659 i magazynek, pałka, AR-23

Kompania Ósmej Mili

Cechy charakterystyczne: Wędrująca grupka członków Ósmej Mili składa się najczęściej z najemników i ochroniarzy, oraz Ósmomilowców zaznajomionych tylko z podstawowymi zasadami walki. Charakteryzuje ich wysoka wartość Charakteru i Sprytu, pozostałe cechy są z reguły przeciętne. Średnią lub niską wartość mają wszystkie umiejętności nie związane z Charakterem („socjalne" są wysokie). Ósma Mila jest za to wyposażona w bardzo dobrą broń z dużą ilością amunicji i czasami w pancerze.

Zachowanie: Stoicki spokój. W zależności od sytuacji starają się okazać przyjacielskie zamiary lub swoją wyższość. Ignorują zaczepki i kończą rozmowę, jeśli rozmówca zacznie wykazywać irytację.

Sposób walki: Członkowie gangu walczą tylko w obronie swojego życia lub mienia, nie są agresywni i wiedzą, kiedy odpuścić. Zaatakowani zajmują dogodne do obrony pozycje, ostrzeliwują się i czekają, aż napastnicy zrezygnują albo dadzą się wystrzelać podczas prób przełamania obrony. Jeśli sytuacja jest beznadziejna, będą negocjowali, a jeśli wszystkie inne środki zawiodą uciekną w zorganizowany sposób.

George Brandon Kenneth z Appalachów

Profesja: Najemnik
Budowa: 13
Zręczność: 15
Charakter: 16
Percepcja: 12
Spryt: 13
Choroba: Brak
Reputacja: Sława 1
Umiejętności: Kondycja 2; Prowadzenie samochodu 3; Pistolety 4; Karabiny 6; Sztuki walki 3; Zdolności przywódcze 5; Morale 4; Wypatrywanie 3; Czujność 2; Zdobywanie wody 2.
Cechy i Sztuczki: Reputacja; Dziedzictwo ojców; Liczy się jakość.
Ekwipunek: M60 i 40 sztuk amunicji; nóż; pełny słoiczek Valaprenu; dwa opakowania Aspiryny K; 14 witamin w tabletkach.

Norman Czternastka

Profesja: Ochroniarz
Budowa: 14
Zręczność: 14
Charakter: 14
Percepcja: 13
Spryt: 12
Choroba: Nadpobudliwość (z dodatku Gladiator)
Reputacja: 14
Umiejętności: Bijatyka 3; Prowadzenie samochodu 4; Pistolety 4; Karabiny 3; Sztuki walki 7; Zastraszanie 4; Postrzeganie emocji 6; Nasłuchiwanie 1; Wypatrywanie 3; Czujność 2.
Cechy i Sztuczki: Zanim on; Ale jazda; Właściwe słowo.
Ekwipunek: Beretta i 14 pocisków, kastet, 65 gambli w różnorodnej amunicji i w tabletkach, medalik ze świętym Antonim.

Hector Lee

Profesja: Handlarz
Budowa: 10
Zręczność: 12
Charakter: 15
Percepcja: 11
Spryt: 14
Choroba: brak
Reputacja: 6
Umiejętności: Broń maszynowa 2; Prowadzenie samochodu 5; Pistolety 3; Perswazja 7; Postrzeganie emocji 5; Blef 6; Niezłomność 7; Wiedza ogólna (Ekonomia) 2; Wiedza ogólna (Matematyka) 3.
Cechy i Sztuczki: Siódme poty; Szklarz; Targowanie się.
Ekwipunek: AMT Automag i 6 sztuk amunicji; towary o wartości 400-600 gambli, papierowe chusteczki do nosa.

Brenda Lee

Profesja: Handlarz
Budowa: 12
Zręczność: 11
Charakter: 16
Percepcja: 12
Spryt: 15
Choroba: Zwapnienie płuc
Reputacja: 6
Umiejętności: Prowadzenie samochodu 4; Pistolety 1; Karabiny 3; Wyrzutnie 3; Perswazja 5; Postrzeganie emocji 4; Blef 3; Pierwsza pomoc 3; Wiedza ogólna (Ekonomia) 1; Wiedza ogólna (Matematyka) 2; Maszyny ciężkie 4.
Cechy i Sztuczki: Szklarz
Ekwipunek: M60 i 33 sztuki amunicji; nóż; plecak z tworzyw polimerowych, w środku narzędzia do naprawiania samochodów, 2 granaty dymne i pięciolitrowy pojemnik z alkoholem

Sand Runners

Cechy charakterystyczne: Sand Runnersi przeważnie mają współczynniki na jednakowym poziomie, trochę powyżej przeciętnej. Zaznajomieni są z umiejętnościami i sztuczkami charakterystycznymi dla żołnierzy. Najczęściej uzbrojeni są w długą i krótką broń palną. Większość z nich dobrze porusza się po terenie ruin.

Zachowanie: Dowcipnisie i luzacy. Lubią sobie pożartować i niezobowiązująco porozmawiać, ale jeśli ktoś im przeszkadza w wykonywaniu rozkazu, spławiają go. Raczej nie zaatakują nikogo, kto sam się o to nie prosił.

Sposób walki: Nie są agresywni, chociaż ich surrealistyczne i złośliwe dowcipy potrafią wkurzyć. Są bardzo dobrze zorganizowani i walczą według wielokrotnie przećwiczonych założeń. Działają taktycznie, nie śpieszą się. Starają się zająć najdogodniejsze pozycje i czekać na błąd przeciwnika. Często zachowują się niekonwencjonalnie, ale nigdy głupio. Zdecydowanie przedkładają walkę strzelecką nad bijatykę. Jeśli zajdzie potrzeba wycofują się zanim sytuacja ich do tego zmusi. Oczywiście jest to odwrót taktyczny.

D. J. Bolton

Profesja: Żołnierz
Budowa: 12
Zręczność: 13
Charakter: 15
Percepcja: 11
Spryt: 13
Choroba: Zawroty głowy
Reputacja: Sława 1
Umiejętności: Kondycja 3; Broń maszynowa 3; Prowadzenie samochodu 2; Prowadzenie ciężarówek 2; Pistolety 4; Karabiny 6; Sztuki walki 5; Zastraszanie 2; Zdolności przywódcze 8; Niezłomność 4; Morale 6; Znajomość terenu (ruiny) 6;
Cechy i Sztuczki: Rutyna; Ale jazda!; Inspiracja
Ekwipunek: M16 i 3 magazynki, nóż, manierka z wodą, 6 papierosów, pudełko marihuany

Ace

Profesja: Żołnierz
Budowa: 13
Zręczność: 12
Charakter: 11
Percepcja: 13
Spryt: 12
Choroba: rak krtani
Reputacja: 3
Umiejętności: Kondycja 4; Wspinaczka 4; Broń maszynowa 5; Prowadzenie samochodu 3; Pistolety 3; Karabiny 4; Sztuki walki 1; Rusznikarstwo 4; Niezłomność 3; Maszyny ciężkie 4; Znajomość terenu (ruiny) 3.
Cechy i Sztuczki: Rutyna; Marsz forsowny
Ekwipunek: M16 i 2 magazynki, nóż, narzędzia do naprawiania maszyn, manierka z wodą, zepsuty telefon komórkowy.

Benny Nowakowicz

Profesja: Żołnierz
Budowa: 14
Zręczność: 10
Charakter: 13
Percepcja: 12
Spryt: 11
Choroba: brak
Reputacja: 5
Umiejętności: Kondycja 3; Pływanie 3; Broń maszynowa 2; Prowadzenie ciężarówek 4; Pistolety 4; Karabiny 4; Sztuki walki 2; Niezłomność 4; Maszyny ciężkie 2; Znajomość terenu (ruiny) 5; Znajdowanie wody 6;
Cechy i Sztuczki: Rutyna; Marsz forsowny
Ekwipunek: M60 i 2 magazynki, Magnum 44 i 2 magazynki, nóż, manierka z alkoholem, 3 jointy, 9 pocisków 9mm, medpak.

O żarówkach

Ilu Nowojorczyków potrzeba, żeby wkręcić żarówkę?

- Wszystkich. Naród nie powinien być podzielony!

- Przynajmniej pięćdziesiąt procent, żeby wybrali prezydenta; prezydenta, żeby podpisał dekret o wkręceniu żarówki; władzy wykonawczej, żeby ją wkręciła i komisji obywatelskiej, żeby kontrolowała proces wkręcania.

Ilu Teksańczyków potrzeba, żeby wkręcić żarówkę?

- Jednego, który kiwnie na swoich czarnuchów.

Ilu ludzi z Salt Lake City potrzeba, żeby wkręcić żarówkę?

- Bóg jeden wie.

- Wystarczy przemówić do zepsutej, i gadać aż ją oświeci.

Ilu chłopaków z Vegas potrzeba, żeby wkręcić żarówkę?

- Zmienia żarówkę ten, który postawił na to, że poprzednia nie zgaśnie.

Ilu facetów z Posterunku potrzeba, żeby wkręcić żarówkę?

- Żarówka? Z tym cholerstwem jeszcze nie walczyłem.

Ilu Hegemonistów trzeba, żeby wkręcić żarówkę?

- Jeden wystarczy do kręcenia sufitem.

Ilu ludzi z Missisipi potrzeba, żeby wkręcić żarówkę?

- Jeden - właściciel latarki.

Ile maszyn Molocha potrzeba, żeby wkręcić żarówkę?

- Jeśli żarówka jest jego, to sama się wkręci.

Ilu twardzieli z Miami potrzeba, żeby wkręcić żarówkę?

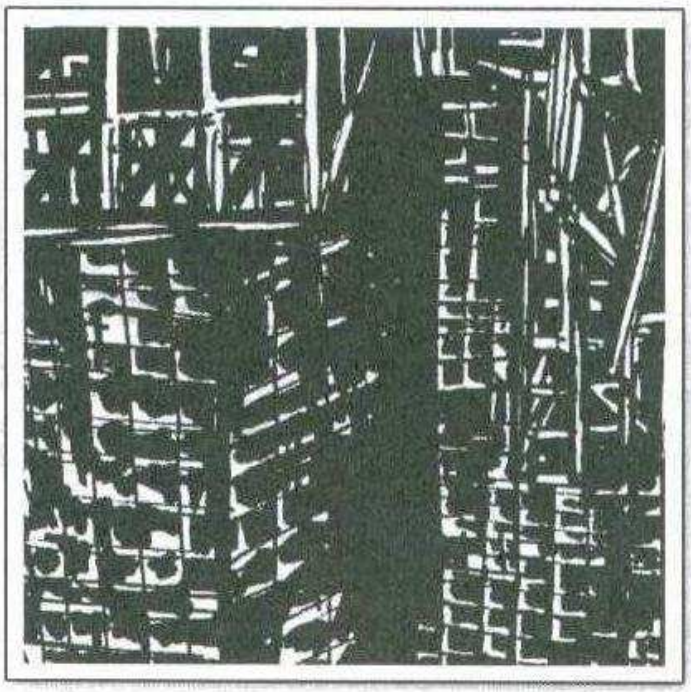
- Twardziel z Miami wkręca żarówkę zawsze sam, bez niczyjej pomocy - i to smarknięciem.

Ilu Ludzi Pustyni potrzeba, żeby wkręcić żarówkę?

- Chyba w dupę.

Ilu baronów z Appalachów trzeba, żeby wkręcić żarówkę?

- Żaden baron nie będzie wkręcał żadnej, tfu!, żarówki!



TABELE

Poniżej przedstawiamy cztery tabelki. Trzy pierwsze zawierają opisy przykładowych zdarzeń, które mogą mieć miejsce na terenie Michigan albo w samym Detroit. Losując z pomocą k20 albo wybierając jedno z nich MG może urozmaicić sesję lub scharakteryzować miasto i jego okolicę w bardziej malowniczy sposób. Niektóre z zaproponowanych w tabelkach zdarzeń mogą się powtarzać (np. Motocykliści albo Ślady), chociaż nie często. Wydarzenia takie jak Łódź na drzewie są wyjątkowe i mogą mieć miejsce tylko raz. Wybierając wydarzenie MG powinien zastanowić się, czy nie zrujnuje ono przygody. Niektóre mogą zabić drużynę, inne odciągną uwagę graczy od fabuły scenariusza. Zalecamy rozwagę.

Trzecia tabelka zawiera przykładowe znaleziska, do których można się dokopać podczas penetracji ruin Detroit. Są to przedmioty zwykłe i niezwykłe, ale zawsze zwracające uwagę. Podobnie jak w przypadku wydarzeń, tutaj również MG powinien zastanowić się, czy wylosowane znalezisko nie zmieni jego planów co do dalszych losów drużyny. Na przykład odkrycie wielkiego magazynu paliwa może sprawić, że bohaterowie nie będą zainteresowani niczym poza wygodnym i dostatnim życiem. Życzymy miłego złomobrania!

Tabele zdarzeń

Okolice Detroit

1. Śnieżyca

Gwałtowna zadymka na drodze do miasta. Samochód grzęźnie w zaspie. Wokół ani żywej duszy a cały krajobraz tonie w bieli. Już niedługo zapadnie zmierzch, a w oddali da się słyszeć wycie wilków. Być może warto ruszyć po pomoc? Z drugiej strony widoczne przez śnieżycę światło niekoniecznie musi oznaczać przyjaciół. Być może to farma z traktorem w szopie, tyle, że opanowana przez monstrum.

2. Motocykliści

Drużyna napotyka wędrowny gang motocyklistów, a raczej jego żałosne pozostałości. Widać, że dostali od kogoś solidny wycisk i teraz uciekają aż się kurzy. Motocyklistów jest siedmiu. Nie będą szukali zwady, ale zaatakowani będą się bronili.

3. Bagno

Krótka, acz gwałtowna ulewa sprawia, że grunt rozmaka i zamienia się w grzęzawisko. Bagno wokół nie jest niebezpieczne, ale znacznie utrudnia marsz. Wiatr przygnał chmury z północnego zachodu i deszcz nie był zbyt czysty.

4. Maszyna Molocha

Na środku drogi przyczaiła się dziwaczna maszyna Molocha. Ma trzy nogi i rozbudowany system manipulatorów, rur i antenek. Maszyna bada okolicę, ale nie zwraca uwagi na bohaterów. Przynajmniej dopóki nie podejdą blisko.

Maszyna zachowuje się bardzo dziwnie i wygląda na jeden ze starych modeli, z tych co to wypluwały na ludzi kawę.

5. Opuszczony biwak

Bohaterowie odnajdują miejsce po ognisku, kilka puszek po przedwojennych konserwach i wióry świeżego drewna. Sądząc po śladach obozowało tu trzech ludzi, których trasa wędrówki biegnie prostopadle do drogi drużyny.

6. Tajemniczy kurier

O stos złomu rozbił się samochód. Kierowca leży nieprzytomny, z rozbitą głową. W powietrzu unosi się zapach paliwa. Bohaterowie mają kilka minut na wywleczenie go z auta, zanim wóz eksploduje. Nie będzie czasu na zbadanie zawartości samochodu, załadowanego kilkoma paczkami. Kim jest tajemniczy mężczyzna? Być może zwykłym kurierem, ale tajemnicze tatuaże i wszczepione pod skórę na ręce urządzenie każą wątpić.

7. Łódź na drzewie

Po ostatnich wiatrach, które siłą przypominały Huragany, okolica jest spustoszona. Słabsze drzewa połamały się jak zapałki. A na jeden z ocalałych ogromnych dębów wiatr rzucił łódź. Taką znad jeziora.

8. Poznajcie Małą Swift

Na drodze, którą poruszają się bohaterowie, odbywa się wyścig. Na szczęście jego kierunek jest zgodny z kierunkiem, w którym jadą gracze. To dobra okazja, żeby przyłączyć się do współzawodnictwa! Na zakręcie jedno z aut wypada z drogi i uderza w drzewo. Bohaterowie mogą zatrzymać się i pomóc gramolącemu się ze środka kierowcy, albo jechać dalej. Warto zaznaczyć, że kierowcą jest nie kto inny jak Mała Swift.

9. Skażenie biologiczne

Szukając zjazdu na autostradę bohaterowie błądzą w lesie i trafiają na obszar silnego skażenia biologicznego. Kiedyś w to miejsce trafiła bomba B. Po latach wirus zmutował i jest groźny tylko dla ptaków i ludzi. Widząc

umykające spod stóp gryzonie i ślady dzików bohaterowie nie domyślą się, na jakie niebezpieczeństwo są narażeni. Potem znajdą pierwszego martwego ptaka. Objawy choroby są podobne do objawów dżumy dymienicznej. Jej PS wynosi 60% (traktuj skażenie jak skażenie chemiczne).

10. Snajperzy

Leśna droga okazuje się być zabarykadowana. W krzakach czai się dwóch snajperów, którzy żądają wyrzucenia w las całej broni i amunicji. Samochód i jego zawartość nie interesuje ich - nie są pazerni. Jeżeli bohaterowie nie zgodzą się na żądania albo zrobią coś głupiego, zostaną ostrzelani. Snajperzy nie będą ryzykowali i jeśli sytuacja obróci się na ich niekorzyść, czmychną głębiej w las.

11. Ślady

W poprzek drogi biegną ślady bosej stopy. Odciski z grubsza przypominają ludzkie, są jednak dużo większe i mniej kształtne. Nie wiadomo jaka istota je zostawiła. Można się o tym przekonać tropiąc ją po śladach.

12. Zaginiony dzieciak

Chłopak zabłądził. Mówi, że pochodzi z Detroit, że tam mieszka jego mama i tata. Jakim cudem zbłądził kilkadziesiąt kilometrów od miasta? Nie chce powiedzieć. Być może to podstęp, może kryje się za tym jakaś tajemnica. A może faktycznie to po prostu zagubiony dzieciak.

13. Zdziczałe psy

Drużynę obskakuje stadko zdziczałych psów. Zwierzęta są głodne i agresywne, ale czują respekt wobec ludzi, szczególnie uzbrojonych. Wystarczy zabić jednego czy dwa i reszta się odczepi.

14. Sympatyczny farmer

Mieszkaniec jednej z okolicznych wiosek wyjeżdża z lasu na drogę na załadowanym drewnem wozie. Uprzejmie pozdrawia bohaterów i wdaje się z nimi w rozmowę. Jeśli i oni okażą się uprzejmi, otrzymają zaproszenie na nocleg w stodole. Podejrzanie sympatyczny tubylec, ale nie kryje się w tym żaden podstęp. Po prostu okolica jest dobrze chroniona przez Schultzów i jej mieszkańcy nie doświadczyli od losu wiele złego.

15. Burza z piorunami

Pogoda znowu szaleje. Potężna ulewa i błyskawice jakich dawno już tutaj nie widziano. W Detroit twierdzą, że to Moloch eksperymentuje z pogodą. Rzeczywiście wydaje się, że pioruny trafiają w pobliże bohaterów z niepokojącą częstotliwością. To zdarzenie może wydać się bardziej niesamowite w połączeniu ze zdarzeniem nr 4.

16. Wędrowny handlarz

Z naprzeciwka zbliża się człowiek z mułem obładowanym zakonserwowaną żywnością i narzędziami rolniczymi. Dobra okazja, żeby pohandlować.

17. Zwierzak na drodze

Bohaterowie potrącili łosia. Przednia szyba rozbita w drobny mak, dach wgnieciony, łoś nie żyje. Będzie dobra wyżerka, tylko ktoś musi oprawić i przyrządzić zwierzaka. A może niedługo znajdzie się jego właściciel, zdziwaczały Huron-samotnik? Pewnie będzie domagał się odszkodowania za przejechanie „jego" łosia.

18. Pielgrzymka

Z miasta wyruszyła piesza pielgrzymka do Salt Lake, w intencji zwycięstwa Patti w następnym wyścigu. Pokutnicy dźwigają ze sobą sporo alkoholu i z chęcią zaprezentują bohaterom swój zbożny cel podczas wieczornego biwaku. Kto wie, może postaci graczy zdecydują się zawrócić i ruszyć do Salt Lake City? Po kilku godzinach drogi zatrzymają się „na chwilkę", upiją, a nazajutrz rano zawrócą do Detroit.

19. Wnyki

Jeden z bohaterów wpada w pułapkę zastawioną na zwierzęta przez mieszkających w pobliżu miasta myśliwych. Przed złapaniem we wnyki może uchronić udany test Wypatrywania (PT Problematyczny).

20. Parker Lots

W ruinach przydrożnego zajazdu ukrywa się czworo członków gangu Parkera. Miejmu nadzieję, że żaden z bohaterów nie ma „diabelskiej aury".

W ruinach

1. Dziwne znalezisko

Bohaterowie zostają otoczeni przez grupkę mutantów, którzy czają się za stosami gruzu i kikutami budynków. Po chwili niepewności mutanci jak na komendę czmychają i znikają bohaterom z oczu. W miejscu, zza którego wyzierał jeden z nich pozostała sześcienna butelka wypełniona gęstym zielonym płynem.

2. Łowca

Drużyna napotyka rosłego mężczyznę, który szuka w ruinach przedmiotów dla swoje-

go zleceniodawcy. Jeśli bohaterowie będą przyjaźnie nastawieni zaoferuje po dziesięć naboi 9mm za pomoc w znalezieniu gratów z listy.

3. Wyciek

W trakcie wędrówki przez ruiny pomiędzy enklawami bohaterowie odkrywają rurę, z której wycieka wąska struga podejrzanej cieczy, wypełniając dno pobliskiego dołu. Ciecz wygląda paskudnie, wokół dołu leżą martwe szczury, ale w powietrzu unosi się zapach fiołków. Ciekawe kto i w jakim celu produkuje to paskudztwo? A może to produkt uboczny jakiegoś innego procesu, ukrytego przed oczami postronnych między ruinami.

4. Wylęgarnia komarów

W dużym bajorku, które było kiedyś stawem, lęgną się wielkie i agresywne komary. To zła wiadomość. Dobra jest taka, że w stawie rozmnożyły się duże i zdrowe ryby, przyniesione przez wiatr z Wielkich Jezior. Bardzo łatwo je złapać na wędkę albo w sieć.

5. Walący się budynek

Silne wiatry w ostatnich dniach to zbyt wiele jak dla budynku osłabionego wojennymi wybuchami. Konstrukcja zaczyna się walić i to na głowy bohaterów. Jeśli będą mieli szczęście, uda się im uciec spod walącego się gruzu. Jeśli szczęście nie dopisze, czeka ich przygoda katastroficzna, z motywem wydostania się spod zawalonej budowli.

6. Muzyka wśród ruin

Bohaterowie słyszą dźwięki muzyki. W pozostałościach małego sklepiku ktoś zostawił grający odtwarzacz CD z płytą Kate Bush „Red Shoes". Właściciel urządzenia zniknął. Odtwarzacz z bateriami i płytą wart jest 20-30 gambli.

7. Niewypał

Drużyna odnajduje bombę z okresu wojny. Na szczęście to ładunek konwencjonalny, ale i tak lepiej się nim nie bawić.

8. Stos

Bohaterowie natknęli się na stos ułożony przez jakąś sektę lub grupę mutantów. Drewno już spłonęło, a wraz z nim złożone w ofierze jagnię. Część zwierzęcia została zjedzona, o czym świadczą porozrzucane w pobliżu stosu kości.

9. Ognisko Szczurów

Bohaterowie trafiają w pobliże schronienia Szczurów. Szczury rozpaliły sobie ognisko i grzeją ręce. Można zasięgnąć informacji o okolicy, złapać kilka pcheł. Kloszardzi są nastawieni do obcych obojętnie, ale za klika fajek albo butelkę czegoś mocniejszego staną się oddanymi przyjaciółmi.

10. Atak Gas Drinkers

Gas Drinkersi atakują! Wierni wyznawcy Hegemona mają ochotę zdobyć należący do bohaterów sprzęt, więc jeśli będzie okazja, żeby pochwycić co cenniejsze łupy, gangersi porwą je i uciekną. Jest ich sześciu, uzbrojeni są w prymitywną broń białą, ale atakują z zaskoczenia.

11. Pobojowisko

Drużyna napotyka na pozostałości po zbrojnych porachunkach dwóch gangów albo po walce Łowców Mutantów z Mutkami. Ciała zaczynają się już psuć, więc widok nie należy do najciekawszych. Najprawdopodobniej trupy zostały ograbione, ale być może zwycięska strona przeoczyła jakieś ważne znalezisko.

12. Legowisko niedźwiedzi

W rozwalonej piwnicy mieszkanie urządziły sobie niedźwiedzie. Jest tato niedźwiedź, mama niedźwiedź i dwa małe niedźwiedziątka. Mama i tato nie lubią, kiedy dzieciaki bawią się z obcymi. Lepiej nie zbliżać się do maleństw.

13. Czarny kot

W poprzek drogi przebiega czarny kot. Czy na sali jest ktoś z Vegas?

14. Technicy Schultza

Dwóch elektryków Schultza w eskorcie czterech ochroniarzy szuka miejsca, w którym zostały uszkodzone kable przesyłowe biegnące przez ruiny na teren Ligi.

15. Migracja szczurów

W poprzek drogi bohaterów przebiega spore stadko szczurów. Za nim następne, a potem prawdziwa horda gryzoni. Nie wiadomo z jakiego powodu szczury migrują. Być może uciekają przed niebezpieczeństwem, a może to jakiś omen.

16. Zakochana para

Dwójka młodziutkich Huronów szuka prywatności w starym kościółku. Prosimy nie przeszkadzać.

17. Wpadka

Pod jednym z bohaterów osuwa się grunt i wpada on do wielkiego dołu, który okazuje się być magazynem. To był strzał w dziesiątkę, bo magazyn pełen jest... No właśnie, czego? Maszynek do golenia, aparatów telefonicznych, dysków z danymi czy amunicji i lekarstw?

18. Kolonia chorych

Bohaterowie przechodzą koło ruin domu, które służą za schronienie kilkudziesięciu ciężko chorym ludziom, w tym kilku cierpiących na choroby zakaźne. Większości z nieszczęśników nie da się w żaden sposób pomóc. Grupa jest całkowicie odcięta od świata i nie potrafi odpowiedzieć na żadne pytania dotyczące okolicy.

19. Plantacja buraków

Bohaterowie odnajdują wykarczowany park miejski, zamieniony w poletko uprawne. Posadzono tu buraki cukrowe, które obrodziły nadzwyczajnie. Właścicielami plantacji są podopieczni Ósmej Mili.

20. Informator

Wśród ruin, oparty o osmaloną ścianę, stoi członek Camino Real. Facet nie jest rozmowny i grzecznie zaczeka aż bohaterowie się wyniosą. Umówił się tutaj na spotkanie ze swoim informatorem i oczekuje dyskrecji. Jeśli drużyna będzie się stawiała, gangers pójdzie sobie, ale nie zapomni tego spotkania i w przyszłości bohaterowie mogą pożałować swojej nieuprzejmości.

W mieście

1. Wypadek drogowy.

Na oczach drużyny na skrzyżowaniu ulic rozbiły się dwa samochody. Bohaterowie mogą zignorować zdarzenie albo czekać na rozwój wypadków. Być może samochody należały do dwóch wrogich gangów, na przykład Camino Real i Sand Runnersów. Może ktoś został ranny i potrzebna jest pomoc medyka.

2. Paskudne bachory

Grupka dzieciaków męczy psa. Może w drużynie jest jakiś obrońca praw zwierząt? Są to dzieci jednego z członków gangu, więc lepiej uważać z klapsami.

3. Blokada drogi

Schultzowie zamknęli drogę. Za prowizoryczną barykadą kopią dół, którego pilnuje kilku uzbrojonych strażników. Stojący w bezpiecznej odległości gapie nie mają pojęcia o co chodzi, ale snują najbardziej fantastyczne pomysły. Najpewniej chodzi jednak o zwykłą naprawę naruszonej w czasie wyścigów i nie remontowanej od czasu wojny drogi.

4. Pościg za złodziejem

Uliczny kramarz goni złodziejaszka, który zwędził coś z jego stoiska. Bohaterowie mogą pomóc w jego schwytaniu, albo... zainteresować się kramem, który pozostał bez opieki.

5. Namolny handlarz

Do drużyny przykleił się upierdliwy handlarz, który próbuje sprzedać bohaterom jeden ze swoich całkowicie bezużytecznych przedmiotów. Do zaoferowania ma breloczki, kable, szklane słoiki i podobne rzeczy. Odczepi się dopiero wtedy, gdy uda mu się wcisnąć coś bohaterom, albo zostanie zastraszony.

6. Zrób sobie zdjęcie z Patti

Patti zbiera gamble na wieczorną imprezkę, pozując do zdjęć. Każdy przechodzień, za śmiesznie małą sumę 50 gambli w dowolnych przedmiotach może sobie z nią zrobić zdjęcie. Polaroidowa fotografia będzie pamiątką na całe życie!

7. Huroni szukają zaczepki

Kilku mocno pijanych Huronów zaczepia przechodniów i wyraźnie szuka guza. Jeśli ktoś ich ignoruje, zostawiają go w końcu w spokoju, ale każde słowo potraktują jako odpowiedź na zaczepkę. Uzbrojeni są w noże, kastety i pałki i chociaż ledwie trzymają się na nogach potrafią sprawnie wywijać bronią. Jeżeli zaczną przegrywać bójkę, zwieją, zostawiając za sobą najbardziej zalanych i pobitych kumpli.

8. Naganiacz

Bohaterowie wpadają na człowieczka o powierzchowności łasicy, który próbuje ich namówić na wstęp do prowadzonego przez kumpla lokalu. Z jego słów trudno zorientować się, o co chodzi. Może to kasyno, podrzędna knajpa albo dom publiczny. A może facet chce sobie dorobić zapewniając nocleg cudzoziemcom.

9. Świr z siekierą

Jeden z mieszkańców enklawy najwyraźniej zwariował. Facet chodzi po ulicy z siekierą i wodzi posępnym wzrokiem po unikających go przechodniach. Miejmy nadzieję, że nie wpadanie w morderczą furię.

10. Wyścig

Przez ulicę przebiega trasa wyścigu. Przechodnie w pośpiechu umykają na bok, samochody zjeżdżają na pobocze. W wyścigu bierze udział jedna z gwiazd Ligi i wygląda na to, że ma sporą przewagę nad resztą zawodników. Kiedy samochody miną ten odcinek trasy, ulica na powrót wraca do życia.

11. Graffiti

Bohaterowie są świadkami powstawania graffiti. Dwóch smarkaczy smaruje na ścianie

naprzeciw Wieży Reagana stylizowany napis „Palmer Jones żyje!". Spłoszeni przez policję Schultzów uciekają porzucając farbę. Jeżeli policjanci nie schwytają bezczelnych gnojków, mogą zechcieć wyładować złość na przybłędach spoza miasta.

12. Uliczny kaznodzieja

Na rogu ulicy stoi kaznodzieja trudnej do sprecyzowania religii i nawołuje do pokuty. Namawia mieszkańców do porzucenia swawolnego życia, wyścigów i wygnania wszystkich ladacznic Babilonu. Jego nauki cieszą się sporym zainteresowaniem siedzących na chodniku chłopaków, między którymi krąży flaszka.

13. Autostopowiczka

Jeżeli bohaterowie podróżują samochodem, w ich kierunku macha śliczna dziewczyna i prosi o podwiezienie do strefy Ligi, bo jest spóźniona do pracy. Na pytanie o pracę odpowiada, że sprząta. Po podwiezieniu okazuje się, że dziewczyna jest członkiem organizacji Dozorców.

14. Strzelanina

Na ulicy wybucha strzelanina. Członkowie miejscowego gangu ładują w kierunku kilku zbłąkanych Gas Drinkersów, którzy wypełzli z kanałów. W wymianie ognia zaczynają uczestniczyć przypadkowi przechodnie i wkrótce starcie przemienia się w bezładną strzelaninę, gdzie każdy wydaje się przeciwnikiem.

15. Żebrak

Pod ścianą budynku siedzi wyniszczony przez radiację stary żebrak. Nędzarz zbiera żywność. Mamrocze pod nosem podziękowanie, niezależnie czy ktoś się nim interesuje, czy nie.

16. Gołębie

W ruinach opuszczonego budynku zagnieździły się gołębie. Ten fragment ulicy nazywany jest przez mieszkańców „Strefą Zrzutu". Miejscowi zdają się traktować ptaszyska z sympatią i nikomu nie przyszło jeszcze do głowy, żeby powybierać jajka i młode.

17. Zepsuta elektronika

Korzystając z ładnej pogody właściciel warsztatu i jego pomocnicy wypchnęli na świeże powietrze auto, które aktualnie naprawiają. Samochód wyposażony jest w liczne urządzenia elektroniczne i żaden z mechaników nie wie jak się za to zabrać. Może w drużynie jest ktoś, kto potrafi poradzić sobie z wyzwaniem?

18. Cholerne ringo

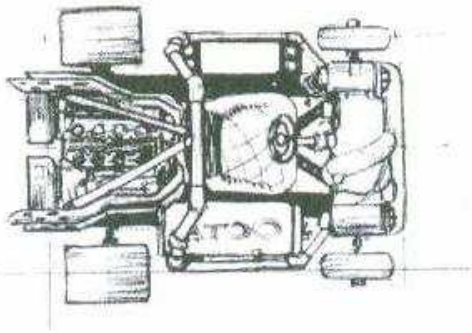
Jeden z bohaterów dostaje w głowę ringo. Na szczęście niegroźnie. Z dachu pobliskiego budynku wychylają się głowy uczestników zabawy, którzy właśnie stracili zbyt mocno rzuconą obręcz.

19. Cudzoziemcy

Bohaterów zaczepia czterosobowa grupa przyjezdnych. Pragną się dowiedzieć gdzie tu można dobrze zjeść i znaleźć nocleg. Obcy mają trochę gratów na wymianę, w tym rzadko spotykaną amunicję. Interesują ich głównie lekarstwa.

20. Nieszczelna cysterna

Stojąca na poboczu zdezelowana cysterna Schultzów okazuje się być nieszczelna. Z jej zbiornika na ulicę wolno wylewa się cenny kwas azotowy. Ludzie szybko wycofują się z tego miejsca, a kierowca i jego ochroniarz nawołują do zatamowania wycieku, wyznaczając nawet sporą nagrodę dla kwasoodpornego smiałka.



Znaleziska w ruinach

Każde ruiny, oprócz tony śmieci, gruzu i nieprzydatnych przedmiotów, kryją w sobie kilka skarbów. Ruiny między enklawami w Detroit to nie wyjątek. Chociaż duże obszary zostały przebrane z „łakoci", w Detroit wciąż jeszcze znaleźć można przydatne graty.

1. Fragmenty karoserii samochodowej; niektóre elementy, jak halogeny, zachowane w dobrym stanie. 10 gambli.

2. Częściowo zniszczony przód luksusowego samochodu. Da się wymontować kilka większych elementów silnika. 50 gambli.

3. Kilka pogniecionych kartonów papierosów w zgniecionym blaszanym pudle. Tytoń jest zwietrzały, ale da się z niego skręcić nowe fajki. 35 gambli.

4. Komplet dysków z muzyką: „Wielcy kompozytorzy romantyzmu", do tego trochę starego Glam Rocka. Nośniki zachowane w bardzo dobrym stanie, muzyka też się nie zestarzała. 5-50 gambli, zależnie od kupca.

5. Rower. Rama trochę wygięta, kapcie na kołach, ale ogólnie da się doprowadzić do stanu używalności. To znalezisko może na zawsze odmienić oblicze miasta. 20 gambli.

6. Zniszczony sprzęt do odtwarzania filmów. Nieuszkodzony jest chyba tylko telewizor - wielkie bydlę z idealnie płaskim ekranem. 60 gambli.

7. Komplet noży kuchennych. Od wielkiego kordelasa na maleństwie do terroryzowania kolibrów kończąc. Nierdzewna stal znakomitej jakości, ale koniecznie trzeba je naostrzyć. 25-30 gambli.

8. Duży zapas aspiryny. Osiemdziesiąt tabletek - całych albo pokruszonych, z datą ważności sprzed dwudziestu pięciu lat. Ale to solidny, niemiecki wyrób. Na pewno założyli jakąś tolerancję terminu. 80 gambli.

9. Brązowe popiersie Karola Marksa. O dziwo, nigdzie w pobliżu nie można znaleźć Engelsa! Wartościowe tylko ze względu na materiał. 10 gambli lub więcej, jeśli ktoś potrzebuje brązu.

10. Multimetr. Mierzy wszystkie parametry prądu i wyniki wyświetla na ciekłokrystalicznym ekranie. Sporo wycierpiał i nie jest wykalibrowany, ale dobry spec powinien temu zaradzić. Wymaga baterii! 55 gambli.

11. Książki. Ze strzępów papieru nie da się chyba skompletować ani jednej, ale obszerne fragmenty na pewno. Kilka tomów jest naprawdę pożytecznych - książka kucharska, poradnik inżyniera elektryka, kurs pilotowania szybowca. 2-4 gamble za sztukę.

12. Plastikowe worki. Duży zapas wielkich czarnych plastikowych worków na ciała. Pamiątka z początków wojny i ogólnie przydatna rzecz. Worki są wodoodporne, więc można w nich trzymać graty nawet na przyczepie pickupa. 5 gambli za 10 worków.

13. Obwieszony kosztownościami kościotrup. Złota obrączka, kolczyki, naszyjnik z pereł (rozsypały się), złota brosza i kamea z Erosem. Cztery sygnety na palcach, w tym jeden ze szmaragdem a drugi z kilkunastoma diamencikami. Widać, że ktoś uciekał z miasta unosząc wszystkie kosztowności na sobie. Trudna do oszacowania wartość, w Detroit może ktoś dać za to nawet 100 gambli, na pustyni - co najwyżej w mordę.

14. Komplet garnków. Cztery solidne naczynia z żeliwa, od dziesięciolitrowego po trzylitrowe. Prawdopodobnie zabytkowe już w dwudziestym wieku. Ciężkie, ale każdy kucharz je doceni. 25 gambli.

15. Szafa pancerna, w środku prawdziwe Stratocaster. Widać, że komuś w czasie wojny odbiło i chronił to, co uważał za najcenniejsze. Może należała do jakiegoś znanego gwiazdora? Trzeba tylko dorobić legendę. Jeszcze jedno - to gitara elektryczna. Potrzebuje prądu. 40-100 gambli, zależnie od kupca; w połączeniu z odpowiednią bajeczką więcej (szczególnie w Detroit).

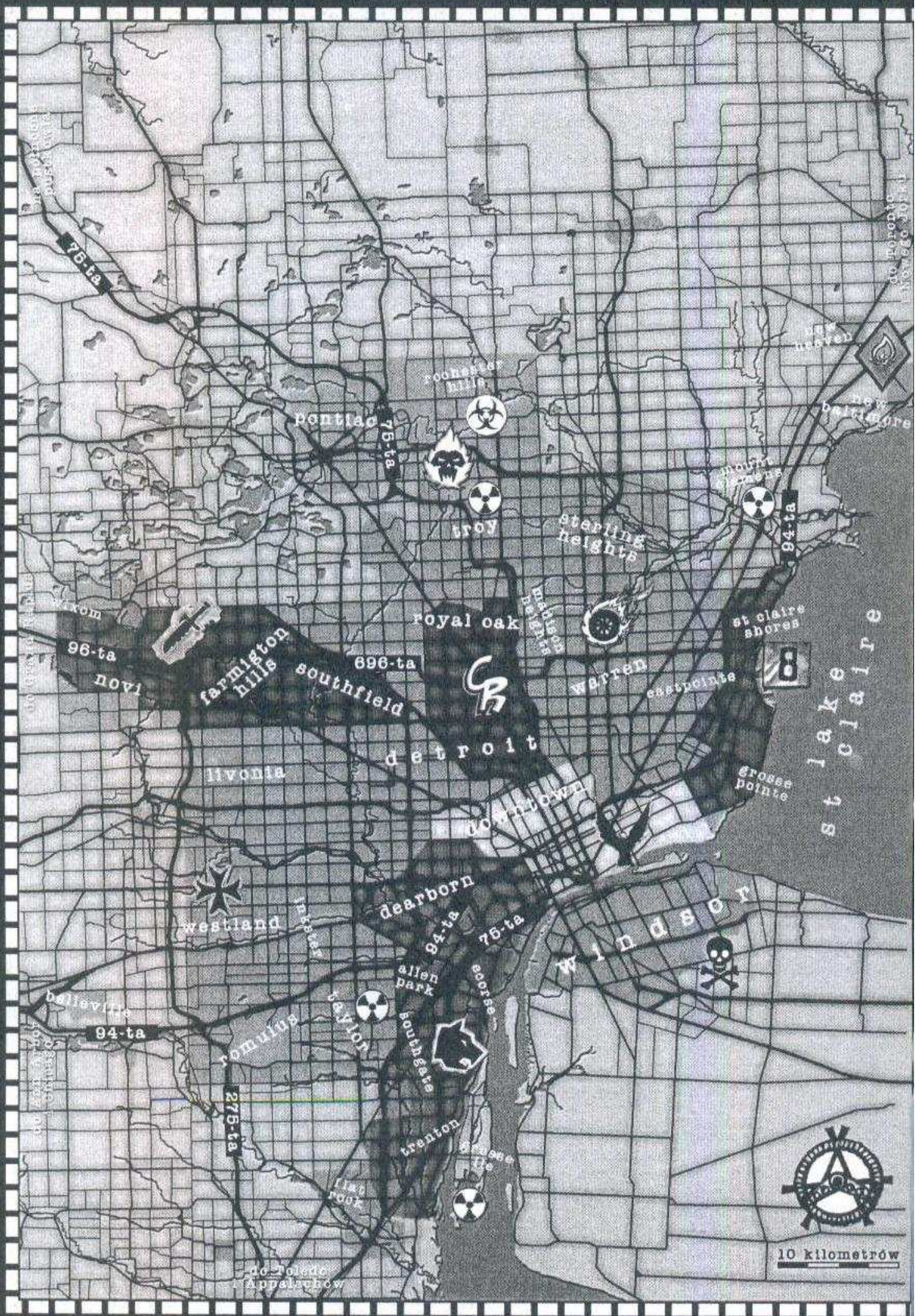
16. Beczki ze środkami chwastobójczymi. Trzy pięciolitrowe beczułki. Prawdopodobnie świństwo przeterminowało się, ale właśnie dzięki temu może być jeszcze bardziej toksyczne, niż kiedyś. Trudno znaleźć zastosowanie dla preparatu, chyba że... chyba, żeby spryskać nim pole uprawne! 5 gambli za beczkę.

17. Konserwy. Każdy lubi tuńczyka. A tutaj proszę - zgrzewa z trzydziestoma dużymi konserwami. Wyprodukowane w roku rozpoczęcia wojny, specjalną techniką pasteryzowania, która zapewnia im długi termin przydatności do spożycia! A może zapewnia lśniącą sierść...? Nigdy nie miałem głowy do reklam. Jedz i nie narzekaj. 10 gambli za sztukę.

18. Karabin w metalowej kasetce, zawinięty w nasączoną smarem szmatę. Do tego trzy pudełka amunicji. To prezent od losu podobny do kwiatów - pasuje na każdą okazję. Cena zależna od rodzaju broni (wybór karabinu należy do MG).

19. Zgnieciona maszyna Molocha. Interesujące znalezisko, tym bardziej, że nie należy do żadnego ze znanych typów mechanicznych zabójców. Tylko co z tym fantem zrobić - wartość samą w sobie ma niską, ale na pewno są tacy, którzy zapłacą za nią krocie. Cena trudna do oszacowania, zależna od nabywcy.

20. Zbiornik z paliwem. No, stary. Trafiłeś w samą dziesiątkę. To pozostałości po stacji benzynowej - podziemny zbiornik wypełniony paliwem. Jesteś ustawiony do końca życia. Możesz ubrać frak i zapalić cygaro. Tylko uważaj gdzie rzucasz zapałkę. Paliwo jest bardzo dobrej jakości. Sześćset litrów. 15 gambli za litr.


75-ta
pontiac
rochester hills
75-ta
troy
sterling heights
94-ta
royal oak
96-ta
farmington hills
southfield
696-ta
novi
warren
eastpointe
st clair shores
st. clair
detroit
livonia
grosse pointe
downtown
dearborn
westland
94-ta
75-ta
windsor
allen park
belleville
94-ta
romulus
southgate
trenton
275-ta
10 kilometrów
do Toledo i Appalachów

NEUROSHIMA: DETROIT

Detroit to prawdziwy Nowy Świat. Ma własne prawa, własną scenografię, zwyczaje i reguły życia. Ludzie jeżdżą tu szybkimi samochodami, bawią się całymi nocami w barach i cieszą życiem. Bo cóż innego można robić, jak nie cieszyć się z tych kilkudziesięciu lat, które nam dano? Uprawiać rolę? Sadzić buraki?! Naprawiać bojlery?! Do cholery, czy naprawdę będziesz szczęśliwy przez czterdzieści lat chodząc po świecie i sprzedając kuchenki gazowe? Chyba nie. Lepiej założyć kurtkę z naszywkami gangu, sprawić sobie odpowiednią fryzurę i zostać żyjącą legendą.

PORTAL

Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 334 85 38
www.rpg-portal.pl, portal@rpg-portal.pl

cena: 42zł