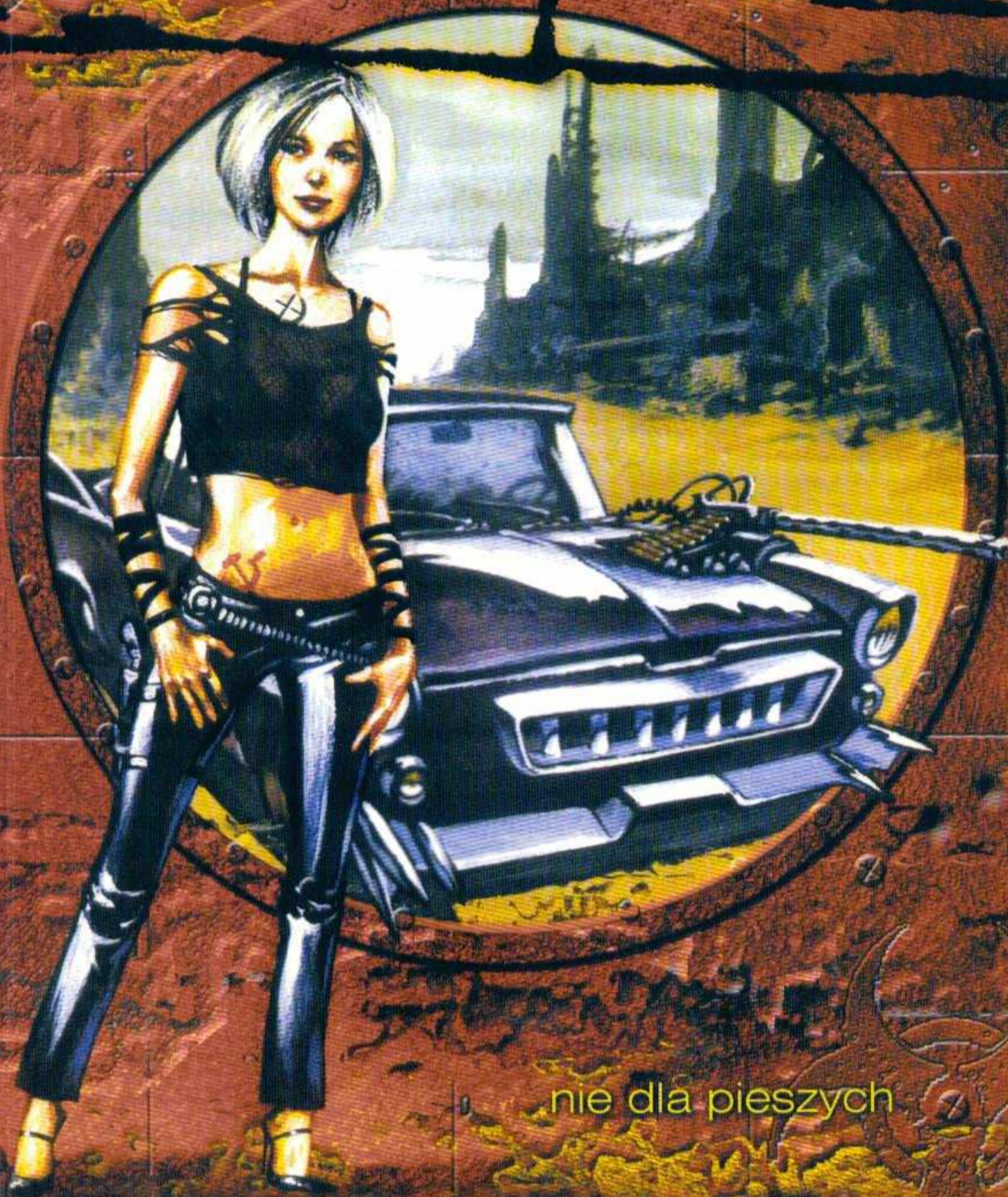




NEUROSHIMA

DETROIT



nie dla pieszych

DETROIT

DODATEK DO NEUROSHIMY Z SERII "MIEJSCA"

Autory GY:

Jędrzej W. Ilukowicz, Ignacy Trzewiczek, Marcin Błacha, Michał Oracz

Ilustracje:

Radosław Gruszcwicz, Tomasz Jędruszek, Mariusz Kornatka

Ilustracja na okładce:

Tomasz Jędruszek

Projekt okładki i skład:

Michał Oracz



"Ta książeczka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Jakikolwiek podobieństwo postaci, przedstawień lub wizerunków do osób żyjących jest całkowicie przypadkowe. Oświadczam, że pominięciem Karty Wozu i wzorów tabel na końcu podręcznika.

Wydawca: Wydawnictwo Portal

ul. Św. Urbana 1B, 44-100 Gliwice

tel./fax: (032) 334 85 38

www.rpg-portal.pl

portal@rpg-portal.pl

Patron i-netowy: www.valkritia.net

Oficjalna strona gry: www.neuroshima.valkritia.net

ISBN: 83-918941-6-9

Nowa fabularna gra Dark Fantasy autorów Neuroshimy

MONASTYR

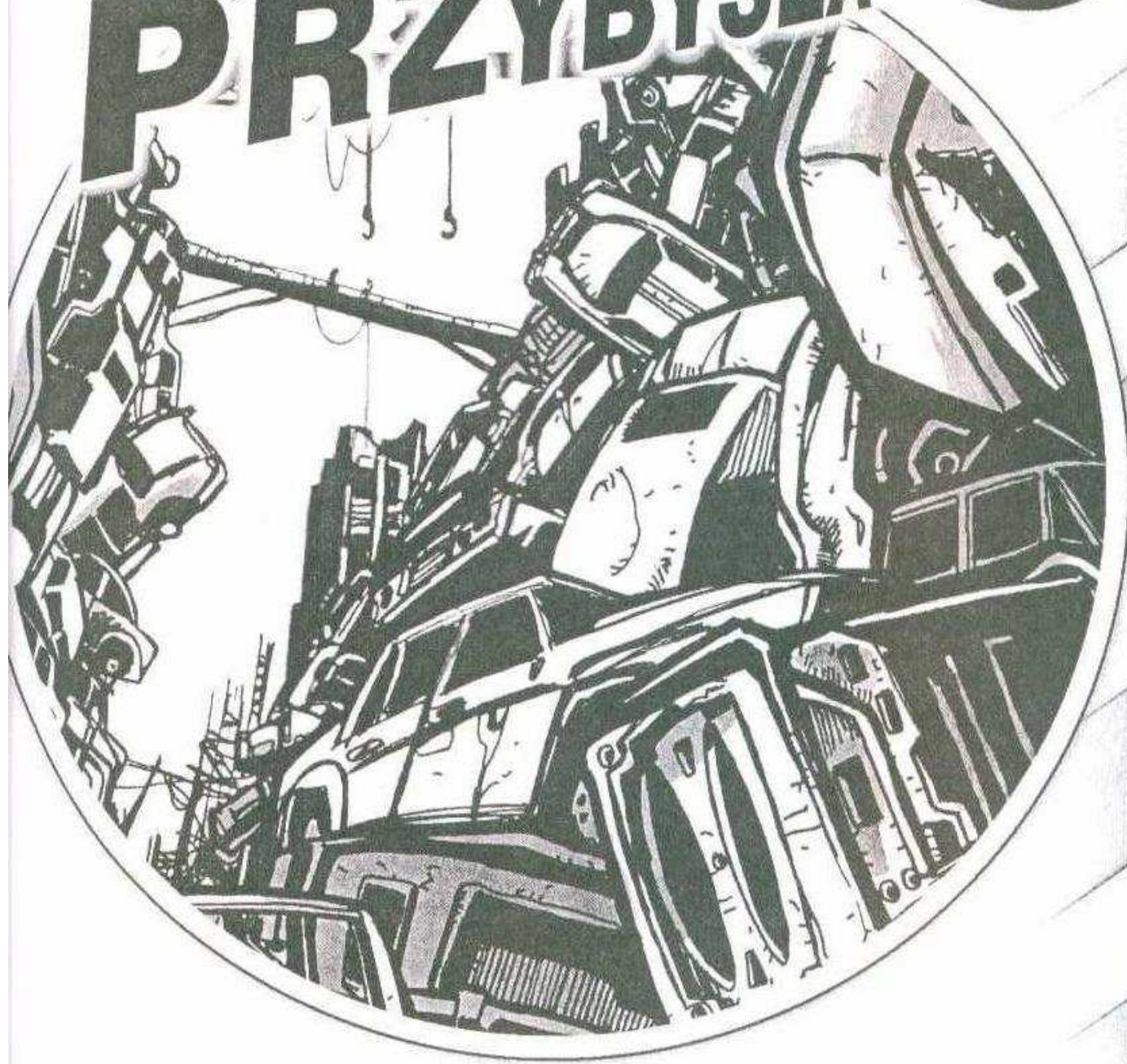




Spis treści

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 PRZYSZYSTOŚCI





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 północno-wschodniego. 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 dobiega 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, 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 wtaranisz 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 mijal 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 Mill, 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 terenie 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 - stopy, szeregi, jak grzbiety łańcuchów górskich. To krajobraz tego miasta.

Najwięcej omentarzystyk 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 nie 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 gangsterzy

W okolicy miasta waleśnią się dziesiątki gangów, czasem dużych, czasem kilkuosobowych. Goście na motorach i w szybkich brykach nie hoduja 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, wsiółki uprawiające popcorn i pasące kury nie mogą podłączyć się do konwoju. Siedzą na swoim zadupiu i wdychają kurz, kiedy przez środek ich dziury przemijają konwoje. Żeby prze-trwać układają się z gangersami. Dają im jedną kurę i proszą, by nie zabierać

pozostałych dwóch. Dają paczkę popcornu i proszą, by zestawili im ryż. Mówią - sklepię 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 mieszczauchy uważają go za zupełnie naturalny. Podobno przed wojną w taki sposób funkcjonowały całe kraje. Wzrost ludzi wiezionych 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 zniknąć 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. Kumaszą? 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, wolami 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 jakiejś knajpie czy motelu, jednym słowem węższą.

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 Greentown, 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. Gdzieś tam 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 rodziniki 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 trzech synowie i piątka spośród miejscowych.

Nocleg kosztuje 10 gambli, tyle samo posilek. We wspólnej sali - piątek. Za garażowanie samochodu dodatkowy piątek. 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 łnieniu 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. McDonald 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. Jedyne meble 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 twarzieli. 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. Litra 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. Pamiętaj gadkę o wieśniakach od popcornu? Miejscowi kupcy mają lepszą broń niż samopały, strzelają celniej i jest ich bardzo wielu.

Powiedziałem kupcy, więc chyba już łapię o co biega. Cała ta hałastrza chce z tobą handlować. Ich największym życiowym marzeniem jest ubić z tobą interes, zanim wjedziesz dalej i dorwę cię hurtownicy. Handlarze z Małego Rynku sprzedają chyba każdy możliwy towar i skupują wszystko. Jeśli masz trzy wydrażone telewizory szczoteczki do zębów, zejdą na pniu w gorące zakupy. 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, gangsterów, ładaczników.

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 stało na jej drodze. Runęły zarówno wspaniałe kościoły jak i małe kioski, zerwały się mosty, przewróciły pomniki, fontanny... Uderzenie najdotkliwiej dotknęło przedmieście miasta. Zanim dotrzesz do prawdziwego centrum miasta, musisz przebić się przez przedmieście, 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 zgliszczyska. 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 złomiarzy 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 łaż 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? Czteropasmową wечно mkną bryki, czy to karawany, czy dzieciaki w szybkich wozach, tu, na 94-tej już zaczyna być tłoczno. Przyznaj, niezwykle widok, co? Jak będziesz miał szczęście, może trafisz na wypadek! Goście będą się wydzielali 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 laził kilka godzin. Detroit to duże miasto, przedmieścia to może być szok dla wielu właścicieli. Ciągną się i ciągną. Jeśli nie miałbyś bryki, zgłoś się do „Welcome to Detroit”, to taki duży hangar wymalowany na żółto, przy zjeździe z czteropasmówki na Central Av. Tam zawsze siedzi ktoś ze sprawną bryką i za kilka gambli podrzuci cię gdzie tylko sobie życzysz. Gości, co przyłazą do Detroit pieszko 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. Pojawiają 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 pokoiów 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? Jakże 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 laził po Detroit, musisz się przyzwyczaić do tego, że kawałki wozów są tu wszędzie.

Z kolejnymi milami zagłębiania się w centrum miasta pojawiają się nawet szyby. To znaczy, że jesteś na miejscu. Możesz odetchnąć. Trafieś 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 miesz-

kać gdzieś na obrzeżach miasta. Tam tylko wieje. I ciągnie od jezior, wiesz, chłodno, wilgotno i zmutowane komary.

Ha, ha, żartowałem z tymi zmutowanymi komarami.

Zaraz za takim dużym, mocno zdeprawowanym billboardem OCP będziesz przechodził obok kilku budynków. Na przeciwko 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 wlażą i wylażą 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?

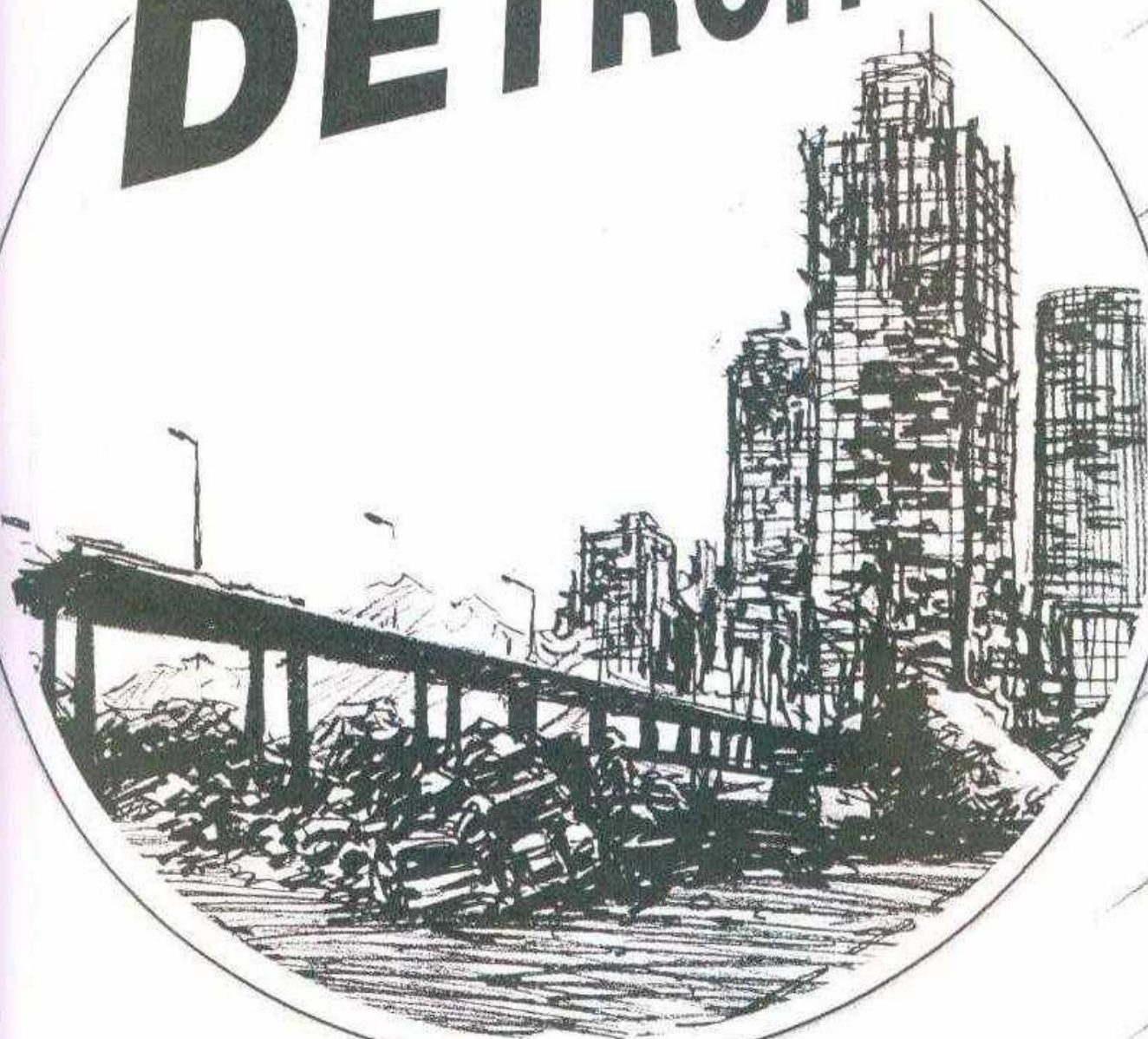
Detroit to miasto. A niemalże każde miasto po wojnie to gruz z kikutami budynków. Wszystko w promieniu 30 kilometrów na północ i zachód od Detroit River to ruiny z nielicznymi ocalałymi konstrukcjami. Przetrwały w większości jedno lub dwupiętrowe budowle, o ile nie zostały przysypane przez inne lub się 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 gdzieś tam, 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 Clair Shores. Tam znajdują się tylko gruz i trudno wypatrzyć ocalały budynek, chyba że jakąś hałą fabryczną. Tam też znajdują się tereny niebezpieczne - wycieki chemikaliów, jeziora 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, przetwórcze żywności, ubojnie. Nic, tylko szukać i grzebać.

Niebezpiecznymi miejscami pozostają oczywiście krater 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 zięją wyrwy, załatano je karkołomnymi konstrukcjami z gruzu i samochodowych wraków.

STREFY DETROIT





Dexter Technik

Dexter Wasilij Wasiljewicz 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 wyklepwanej właśnie, podwieszanej na grubych łańcuchach karoserii. Przypo-

mniał 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. Otworzył 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.

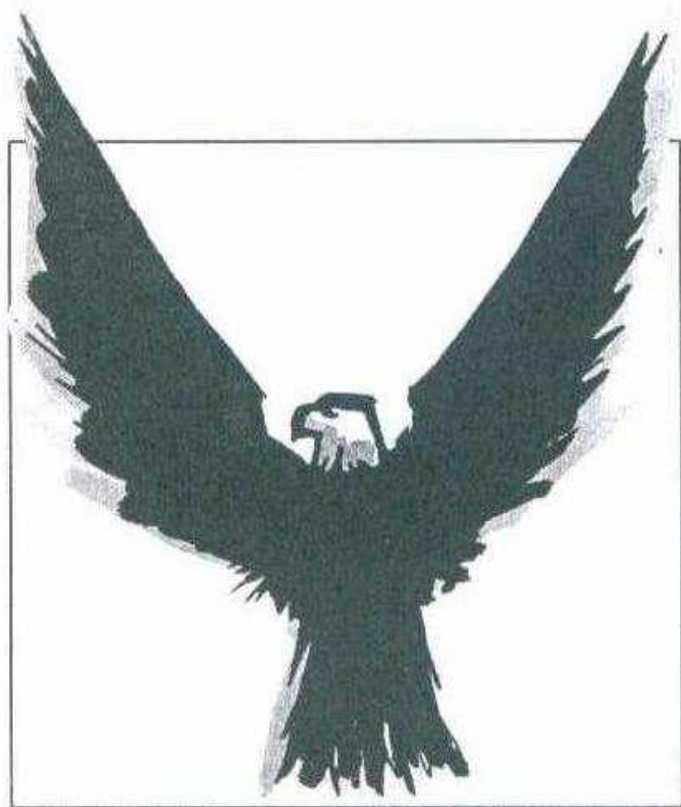
Bo pewnych nawyków nie pozbedziemy się nigdy. - pomyślał Dexter, wdychając nieistniejący zapach nieistniejących pączków.

Vys

Gerhard Smith, obrońca demokracji

Facet przybył wprost z Nowego Jorku z zamiarem szerzenia demokracji i równości rasowej. Był niezłomny, 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 wcielić swoje idee w życie. Na początek położył się przed wejściem do Zarządu Ligi z pistoletem automatycznym i powiedział, że dotąd będzie je blokował, dopóty polowa 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.



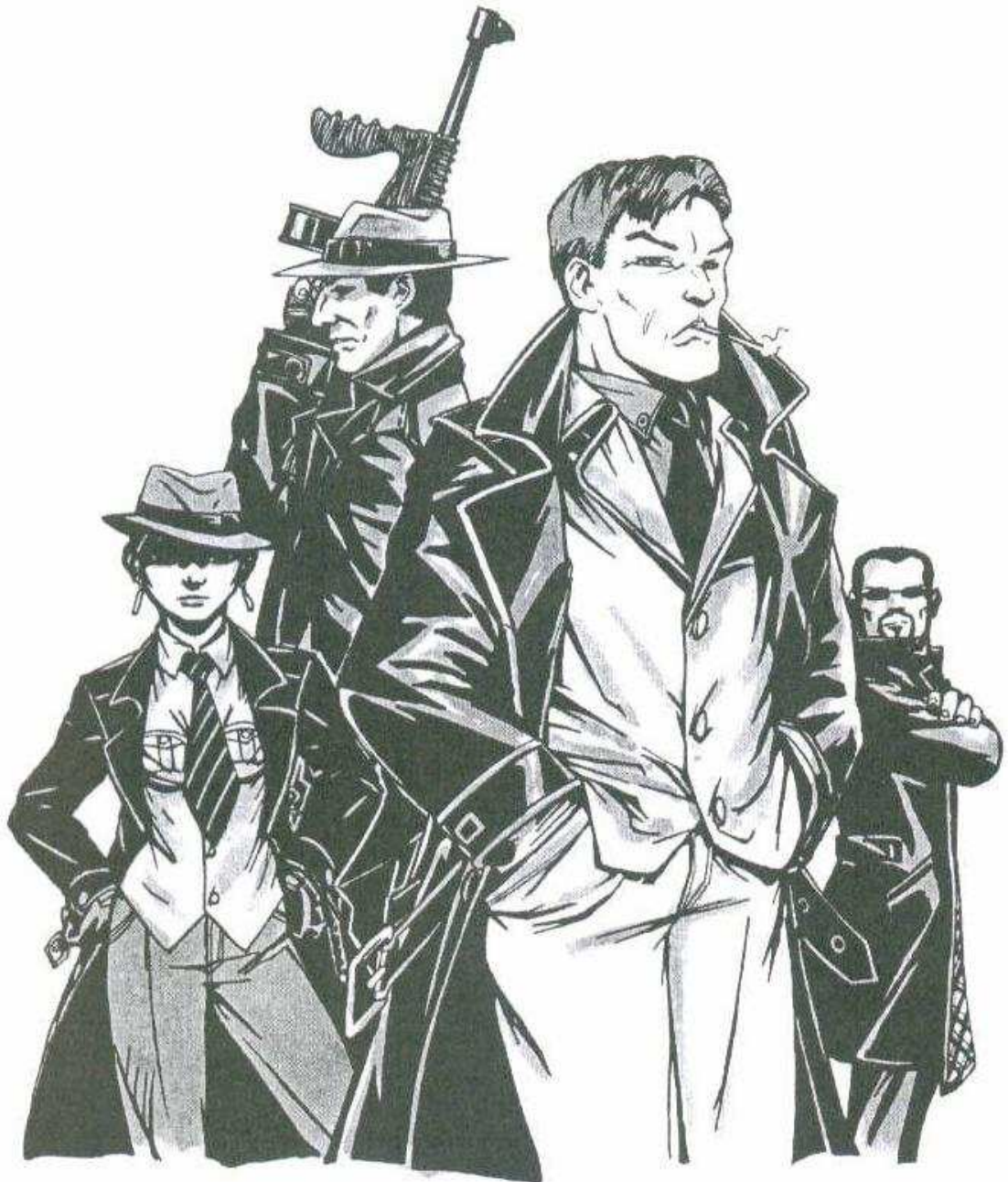
SCHULTZOWIE





- 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 przejęczył. Chciał powiedzieć: „spieprzajcie stąd, dzikusy”.





Piętnaście lat temu na scenie Detroit pojawił się Ted Schultz - niespożytkana 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 wyrznął, 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.

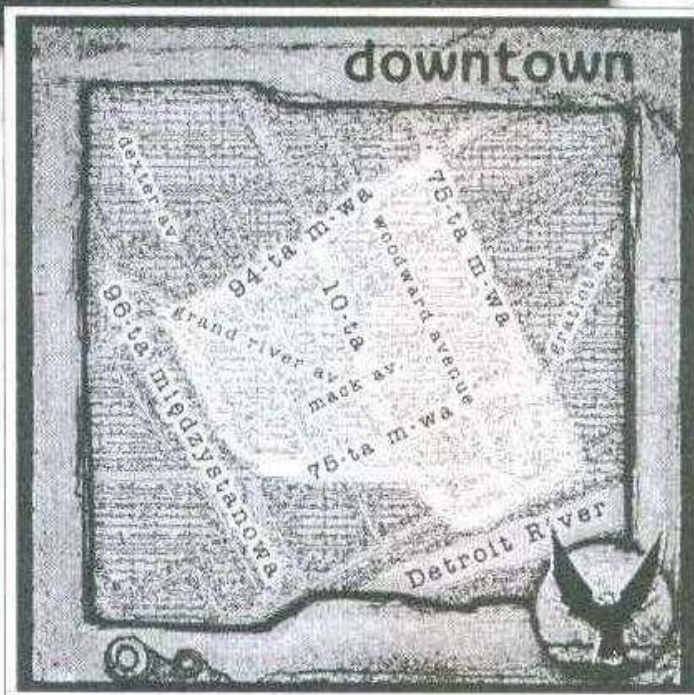
Część jego ludzi nosi dziś gwiazdy „Policja Miasta Detroit”, część to oddziały straży pożarnej. Schultz ma najważniejszy głos w Lidze i Rafinerii. Rządzi Detroit już 15 lat.

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 poli-



cji: T. R. Douglassem, 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 Bust! Można się dziwić, dlaczego gliny zgodziły się współpracować z bandzlorem, 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 Bustówi 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 debilów, której zabawą było rozwalanie wszelkich prób odbudowania władzy w mieście. To była silna, duża banda popieprzonych anarchistów.

Secunda Vida - silna grupa Meksykańców, którzy zleźli się do miasta w ostatnich latach.

The Bust! - wesela 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. Wyróżniło 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 sprząтали mętów, których nie było na liście Schultz. Kiedy ktoś stawiał zbyt silny opór i ładował z broni maszynowej, czy z jakis zdobywczych wyrzutni musiał pokonać Asasynów wspieranych przez policję Detroit i kolejne oddziały Schultz. Po akcji w dzielnicy pozostało 172 osób. Dokładnie tyle ile było na liście Schultz.

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 Schultz. Żyją tu ci, którzy ponad wolność i zamiłowanie do zabawy cenią spokój i bezpieczeństwo. Dopóki żyją jak trybki w zegarku Teda, dopóty nie im nie grozi.

Gang Schultz

To, że Schultz lubi porządek i ma klasę wiadomo od lat. Widać to w każdym jego ruchu; spokojnym i bezwzględny. 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 boją. 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-klase szczerka ci opadnie. Inżynierowie z Daimlera Chryslera w Stuttgarcie rozpiakaliby 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 mietku S500, nogach do nieba, czarnych skórach i długich do pól uda włosów. Kawał sztuki. Kawał twardej sztuki.

A jaki jest Schultz? Głowa gangu ma wygląd dobrotliwego wujka - szczerą, miłą 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. Kręć 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 dołotówki 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 wcisniętych 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 Schultzów, czyli dzielnic pod bezpośrednią władzą Schulza i jego bandy w czarnych garniturach). W szczególności zaś to nazwa ludzi należących do organizacji Schulza - jego pełnomocników, żołnierzy, Kwestarzy, ludzi od czarnej roboty itp.

Ludzie Schulza 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 wylaży 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 Schulza 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 wypadki 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 Schulza, spokrewniony z nim zresztą. W dużej mierze odpowiada za ochronę szefa, a także Hotelu Ambassador (główną siedzibę szefostwa), choć także nie raz wykonuje wyjątkowo trudne i delikatne zadania na mieście. Może rozkazywać większości ludzi Schulza, 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 Schulza. Cieszy się dużym zaufaniem głowy Detroit. Jego ludzie to lojalni i twardzi goście, obcy 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 samochodami, ale nie ubierają się na czarno (ani też na czerwono). Do tego kilku włamywaczy, kilku wojowników, czyli bez jakiegokolwiek skrajnej specjalizacji - ot, są samowystarczalni. A Stereo jest młody i ambitny.

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



Bagdad. Ludzie są dobrze ubrani, odżywiają się i czysto. Zaszuga 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 dopuścił do sytuacji, by jakiś budynek zwałił się na auto, w którym będzie jechała jego córka. Nie dopuścił, by przejeżdżający samochód z jego żoną został otoczony i zaatakowany przez anarchistów. Nie pozwolił, 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 szocu-

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 Schultzów, 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.

Strážnicy. 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 nieruchomości. 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 robili mafie w swoich dzielnicach. Zresztą, metody na opornych też są podobne.

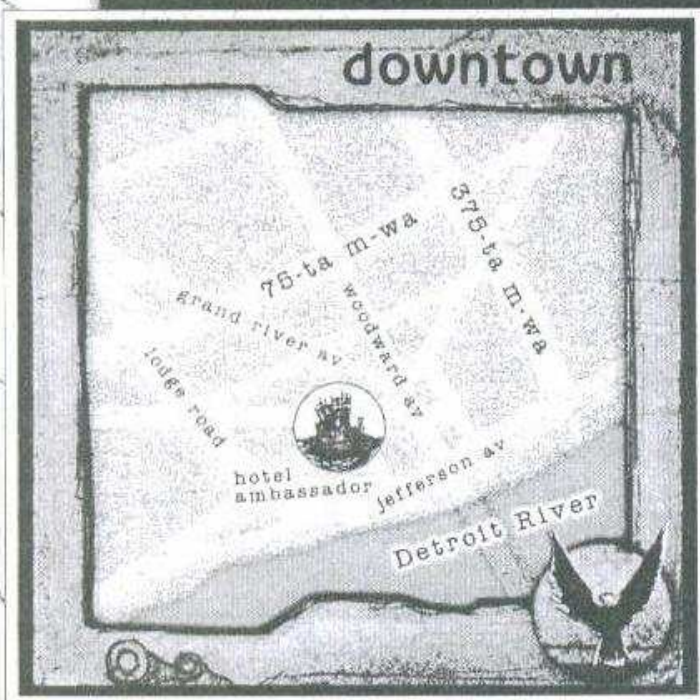
Ubrani w czarne garnitury, jeżdżą czarnymi wozami, z obstawą jednego czy dwóch kiziorów. Należność w różnego rodzaju gambliach biorą w bagażnik i wio, aż do zapelnienia wozu. Czasem, gdy ktoś wytarguje tydzień czy miesiąc opóźnienia w płatności, może sam przywieźć podatek do siedziby Schultzów.

Tu nie wystarczy dobrze łać 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 uplekło, 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 koło umknie daleko, Schultz pośle za nimi jednego czy dwóch Asasynów, a ci, choćby po roku, wrócą z tym kołosem 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 niekiedy jest co dzień). Co prawda, sprzęt dostajesz - po poprzedniku, który oddał życie za sprawę lub rzucił tym w cholere.



ry i męty. Powoli i konsekwentnie robi z Detroit miasto. Nie będzie odbudowywał wieżowców, nie stawia murów, nie ousduje 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 kwatery 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 za-

wsze 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, z mumifikowane iby 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, pomniejszych 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 czysti. To zasługa porządku, wprowadzonego przez Schultzów.

Mimo, że Schultzowie zapewniają ochronę każdemu w najmniejszym skrawkowi w całej swojej strefie, to na jej obrzeżach strażników jest niewiele, 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 Schultz 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 inżynierski, 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.

polysk „pałac” Schultza i szefów gangu.

Działają trzy windy, z czego jedna tylko dla VIPów.

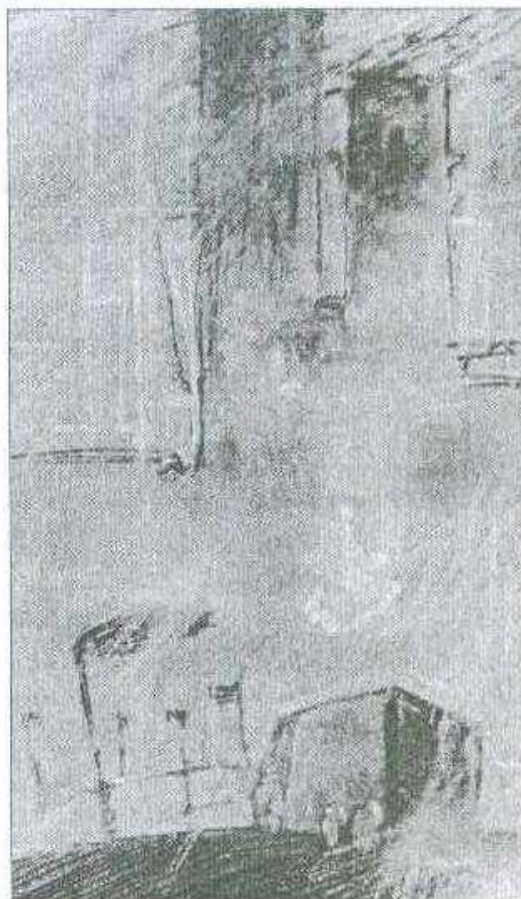
Jeśli ma się zbyt wiele gambli, można sobie w Ambassadorze załatwić takie luksusy, jak gorące kąpiele, przedwojenne apartamenty z gramofonami, przedwojenne wino, ekskluzywne panienki - ceny oczywiście kosmiczne.

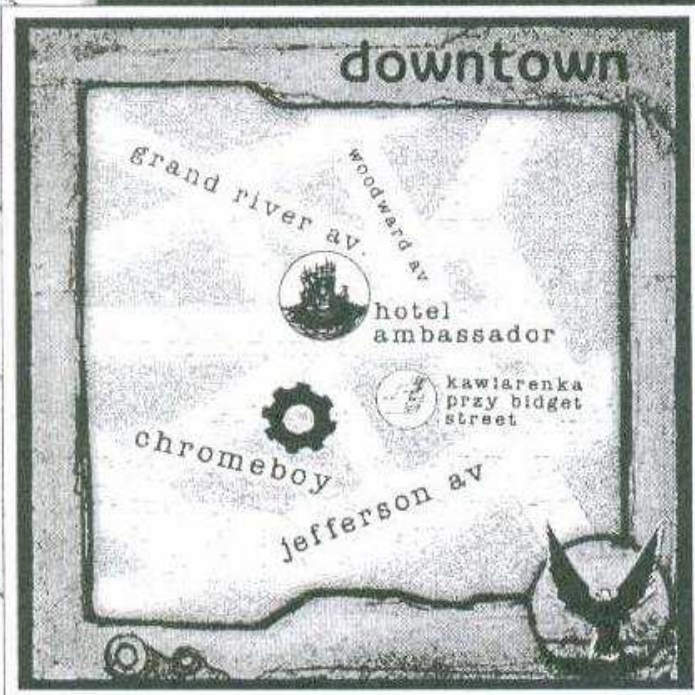
Na każdym kroku spotkać można ochroniarzy, strażników, nie wspominając o tym, że niemal każdy spotkany w Ambassadorze byłby śmiertelnie groźnym przeciwnikiem.

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 mor-

derstwo. W każdym razie Schultz daje 500 gambli za wskazanie winnego.





MacNeil mieszka z rodziną w Ambasadzie, 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 Ambadora, 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 papierosa 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. Powie dzieć 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 dowodził armią Schultza. Nie stawaj mu na linii strzału, bo pierwszą kulą położy ciębie, 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 raketowej w Detroit - stoi ona w specjalnym garażu, przyklejonym do Hotelu Ambassador, zamknięta od dawna na cztery spusty. Na stało-

Spotkania z VIP-ami Detroit

Zarządca, podobnie jak Biała Ręka, to ważne osoby. 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 splawić bez słowa, albo przekaże, gdzie i kiedy będzie miał czas, albo cię przywoła.



wych drzwiach garażu wymalowano wielki herb Melomana - mordę Elvise. 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 przegął palę.

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 Staroświata jest zarazliwy. 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.

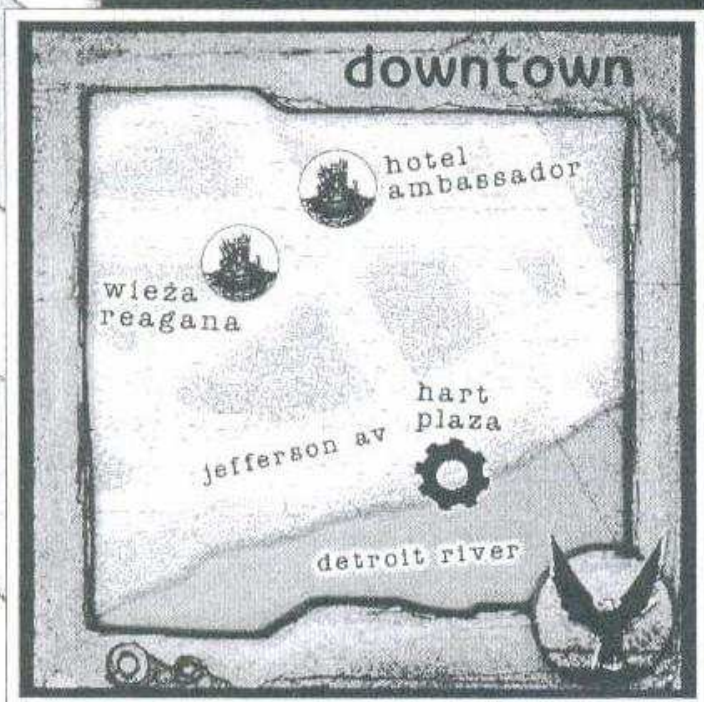
W zamian, od ponad dziesięciu lat codziennie na deser zjada najwspanialszą kremówkę na świecie. Czasem nawet dwie. Facet umie robić interesy, prawda?

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 przyłazą do niego na nauki fachu chłopcy z innych części miasta. Chromeboy nie przepada za nowiejuszami, 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 kobieciarza i udaje, że jego sława go przerasta, kpi z wszystkich, którzy go chwala 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 tą 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 odpó-



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.

Pamuje 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 wleźć 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 warsztatcina skosi cię na 5 od godziny. Do tego dodaj sobie ceny części, z powietrza nawet Chromeboy nie uszyje.

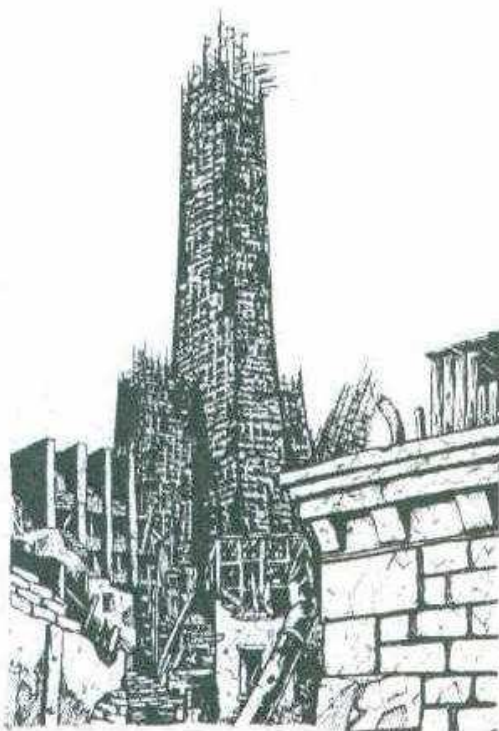


A na co dzień przesiadują tu szumowiny, różni goście z „nie twój zasrany interes”, załatwiane są lewe (nawet jak na miasto rządzone przez gangi) interesy, wieczorami organizowane są tu dyskoteki - muzyka leci z odtwarzaczy, nie na żywo. Trudno to opisać, bo dzieje się tu dużo i sporo - najlepiej zajrzyj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

Wieża Reagana

Wieża Reagana to, po pierwsze - komisariat Poliej 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 Schultzów - 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.

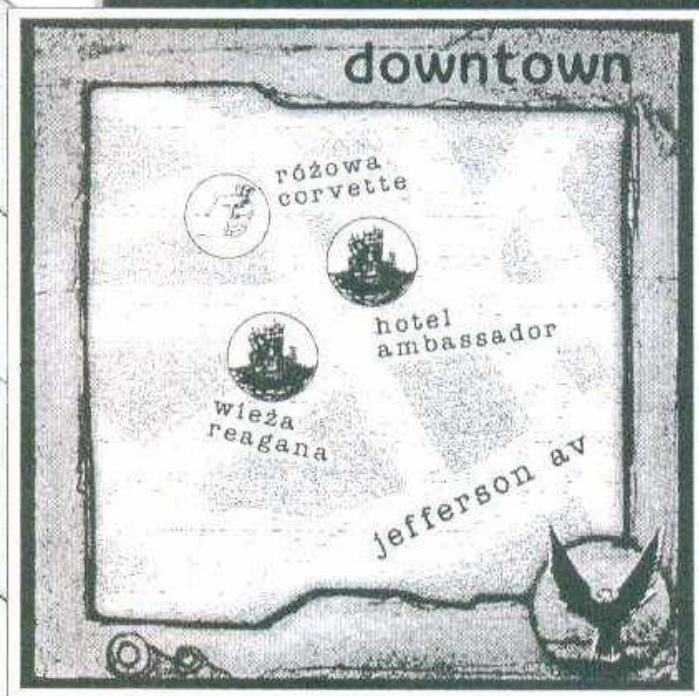
Wieża sterczy dumnie spomiędzy szkieletów innych budowli w samym centrum, na rogu Cadillac Square i Woodward Avenue. Stoi sobie tam, z nienaruszoną konstrukcją, niczym gigantyczny środkowy palec, pokazany zrujnowanemu światu. Górne sześćdziesiąt pięter jest wypalone, pozbawione ścian, okien i podłóg, 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 sztywnych - choć po trzydziestu latach dewastacji, co tu może jeszcze być sztywne?

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 przyłazą tu czasem z jakimiś głupimi sprawami i dowiadują się, że „to trzeba załatwić z Zarządcą” albo „Idź do Schultzów, 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, wytrzymałyby 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 zdejmują 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 najśłynniejszy 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 podróznym.

Ten przybytek rozpusty prowadzi pokaźnych rozmiarów Różowa Corvette. 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 wpuszcza).

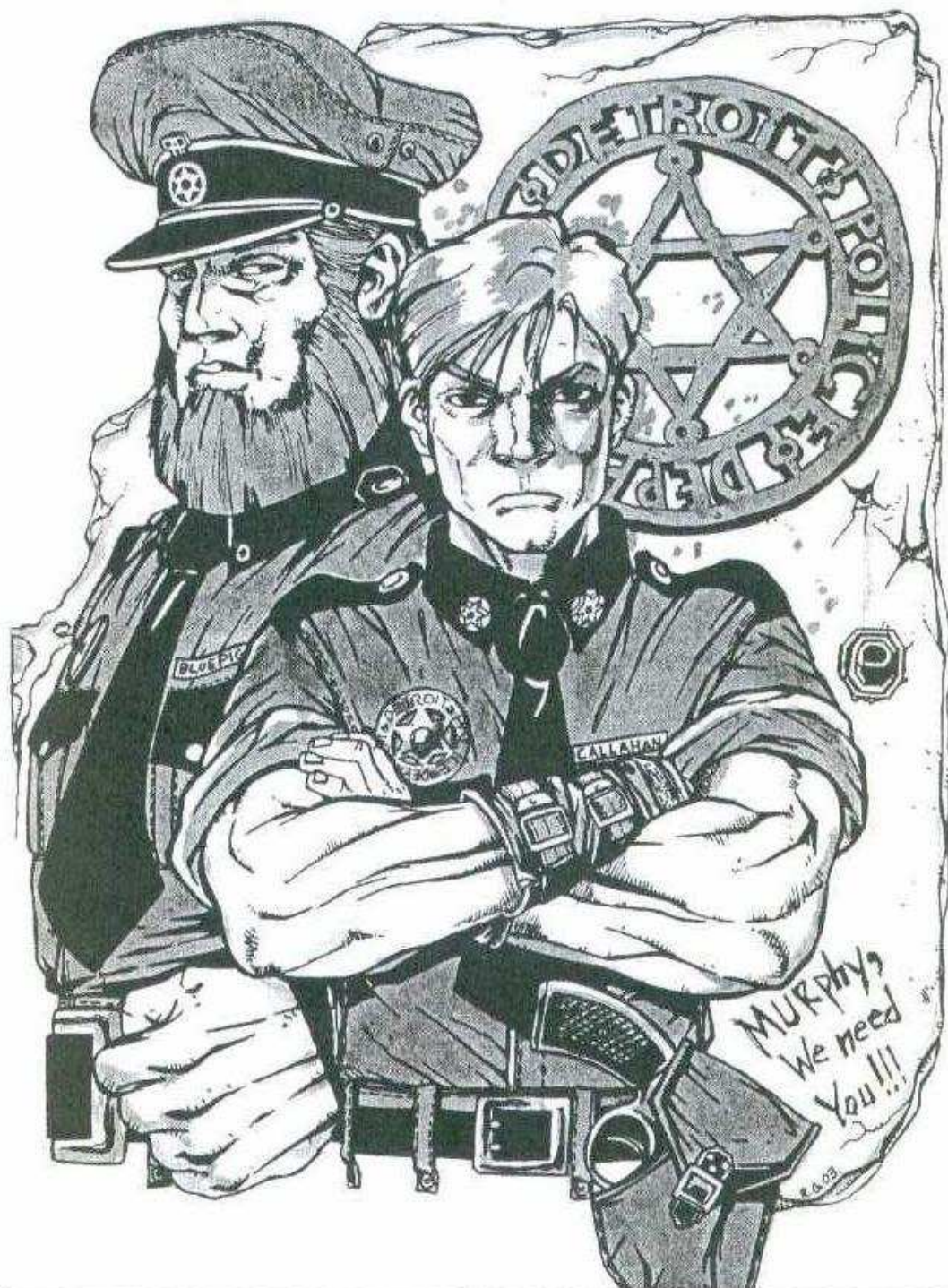
Za przygody na ostatnim piętrze podarujesz pani Corvette nawet 500 gambli.

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, niektó-

rych 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 karawanierzami lub wędrownymi handlarzami.





Wstap 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 Bauermem. Chętnych jest wielu, a miejsc wolne rzadko, więc musisz się czymś mocno wyróżnić. Umiejętnością strzelania się nie przechwalać, bo na to Bauer leży. Świrów też nie trawli. 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 wytkłucił 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 uciulane 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 głwer (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, wyrobiane przez fachowców z Detroit: dobry luk, włócznię, amatorskie jednostrza-

łówki 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 koszmarnie poczucie humoru, wiecznie krążące wokół przeciętych tętnic, więc 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 wyjdiesz 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, najśłynniejszy lombard w Downtown. Właścicielem jest jeden z najbogatszych ludzi w Detroit, Paul Lidley, Anglik. W



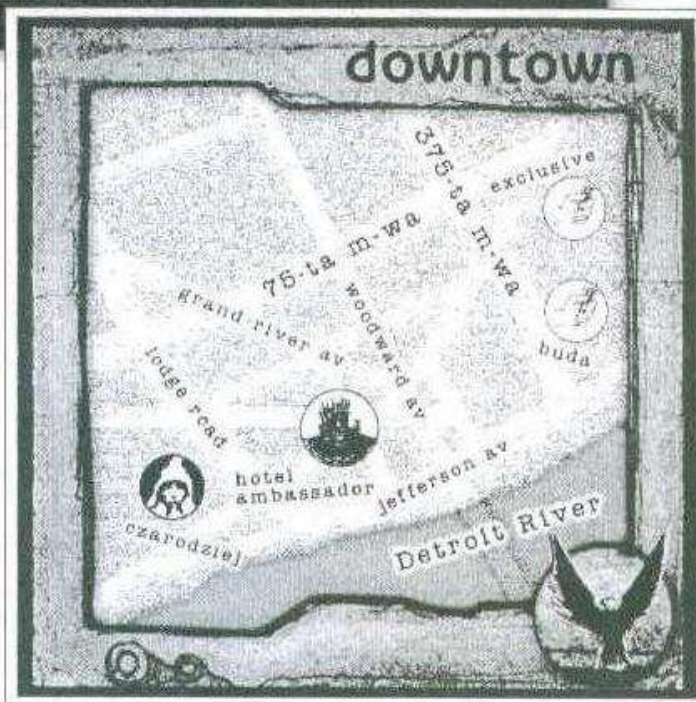
pracy pomagają mu trzy osoby, bo roboty dużo - oprócz skupowania i sprzedawania towarów, zajmuje się też wynajmowaniem łowców do poszukiwania ciekawych rzeczy, a przede wszystkim osobiście pilnuje oczyszczania i naprawiania zdobytych przedmiotów. Ceny w jego Lombardzie są bardzo wysokie, ale można tam kupić prawdziwe cacka, głównie perełki 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 załeca 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 pięćdziesiąt lat i robi wałki od wielu lat. W zasadzie już pół Detroit mówi, że to złodziej i krol ludzi przy byle okazji - a jednak wciąż gość trzyma się na powierzchni i znajduje kolejnych frajerów do gołowania.

Oszukuje na gablach, sprzedaje trefny towar, bierze najlepszy, wciska kit i miesza w głowach. Wprowadził na rynek lewe talony na paliwo i nikt nie wie jak ocalał głowę, gdy dotarło to do Schultza. Ma wrodzoną zdolność spadania zawsze na cztery łapy. Czarodziej to pospolity cwaniak, który łązi w gar-



niaku i udaje poważnego biznesmena. Nie łąz 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 łąb.

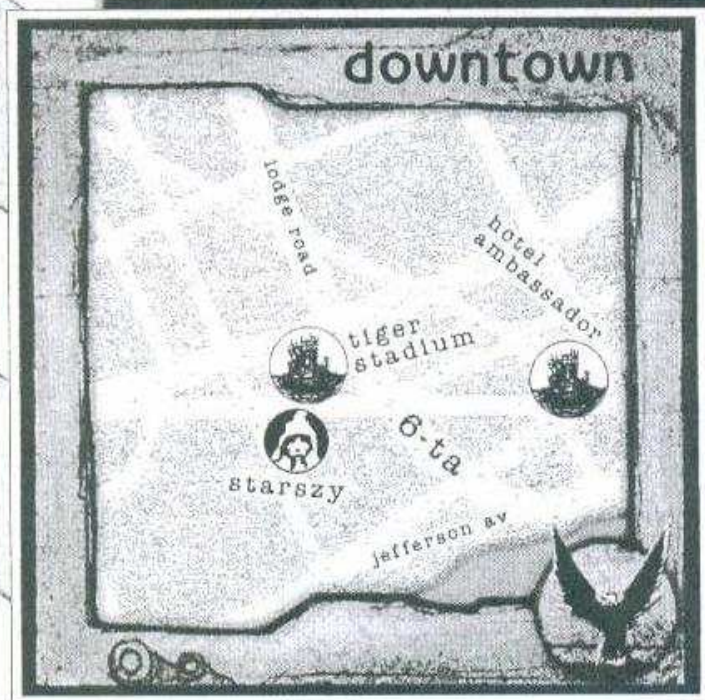
Chwasty trzeba wyrwać, i on nadaje się do wyrwania w pierwszej kolejności.

Buda

Jak już tak łązisz 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 był menadżer Kociaka. Kiedyś po pijaku



próbował zaciągnąć ją do łóżka i skończyło się to dla niego dość nieprzyjemnie. Kociak zrobiła Rudemu transfer - tak go pieprznięta 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 piernicę, 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 nieźle, a ponieważ Billego Rudy raczej do wyra zaciągać nie będzie - można im wróżyć wiele lat dobrej współpracy.

Wracając jednak do Budy. Siedzą tu zmęczeni harówką 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 beto-

nowych 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, zamieszkała przez największe skurwysynstwo 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 zarzy-na 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 chłopów 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 pionącą 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 ciepło. Zabawa trwa tam praktycznie całą dobę - choć w okolicach południa parking zarezerwowany jest dla treningów profesjonalnych zespołów, startujących pod szyldem Schultzów. 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 Brighton 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 tyknać 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? Coś, interesy, znajomości, udziału tu i

tam. Nie wygląda, na takiego co przymiera głodem. No cóż, tacy ludzie zawsze są ustawieni - bez względu na czas. 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.

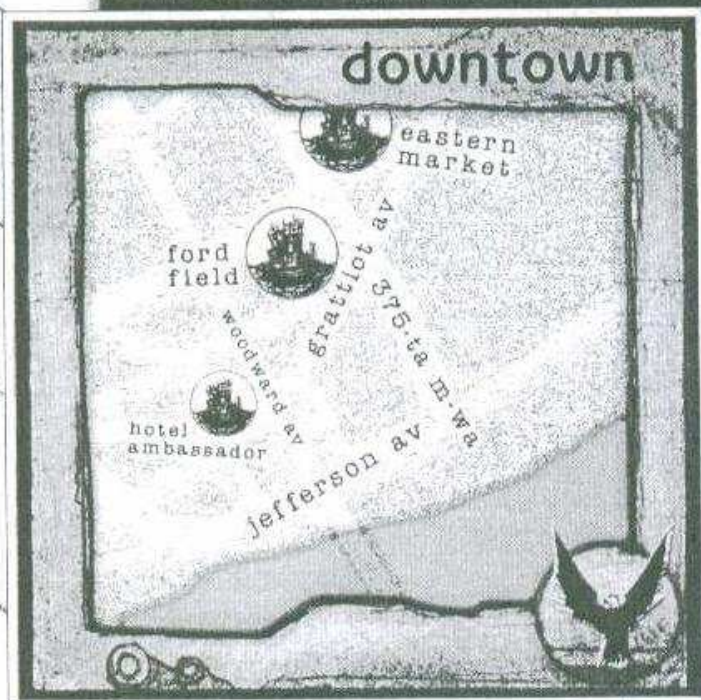
Na co dzień facet spaceruje ulicami, przesiaduje w lepszych knajpach, a co najdziwniejsze, wygląda jakby był co najmniej uciążliwy, ani też byś nie powiedział, że potrafi zrobić miazgę z dowolnego frajera, który przegnie pałę. Ot, łązi sobie, zna wszystkich, pomoże temu czy tamtemu, pożyczyc trochę gambli 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. Perzadku 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 kiełbasy 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 powinienes 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 pierdziećlom 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 perełki, 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, li czących sobie nawet stulecia. Jakieś dziwne, stare książki, maski, figurki, lampy, ludzkie czaszki czy też noże ob-rzędowe...

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 jarmulce, spogląda co i rusz na swoje kolekcje zza niewielkich okularów, coś tam mamrocząc zza swej długasnej 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, zaś niemal non stop wyświetlane są przedwojenne filmy, pokazujące świat jakiegoś połowa mieszkańców miasta nie zna. Lepsze to od tego pleprzonego Tornado i w dodatku tańsze, dlatego w wolnym czasie ludzie walą tam tabunami.

Eastern Market

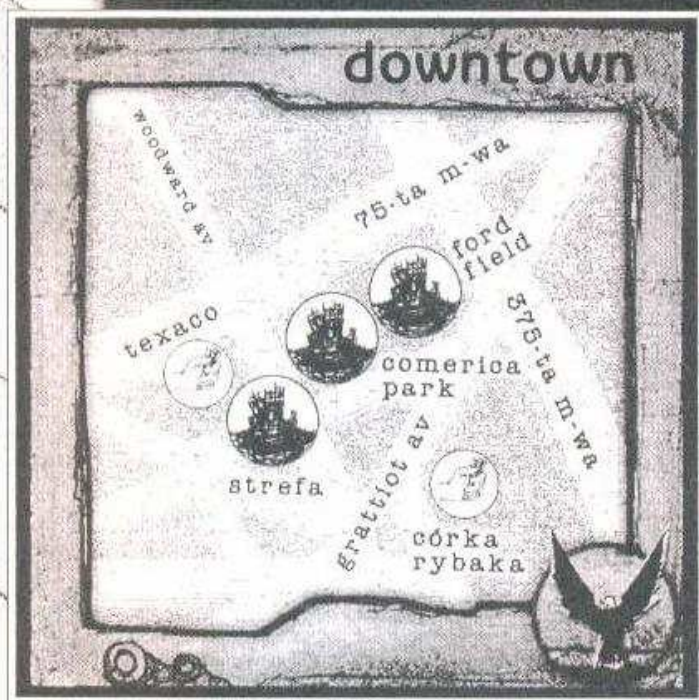
Nieco na północny wschód od kin, za węzłem drogowym M75 i M375 stoi Eastern Market, dawniej dzielnica handlowa, dziś jedna z najlepiej zachowanych części centrum. Jest to kolejne skupisko ludzi, trochę odremontowanych domów, sklepy, przejezdne ulice, strażnicy. Na terenie Farmer's Market & Restaurants znajduje się kilka knajp i jadalni, do których często chadza 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 ściganymi z całych Stanów. Cięższą muzykę kupisz u Dark Birda - i zaklinam, nie mów do niego Bocian, mimo że tak czasem wołają go kumple. Nie przeżyjesz tego tekstu. Dobrze, stare kawałki ma Sally, w lokaliku urządzonej na małą dyskotekę - słychać



ją na całej ulicy. U Cadillaca zaś pełna dyskografia króla, którą kopiuje za opłatą. Taaa, Elvis wlecznie 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 żołnierz" 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 fruwa 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 harówki. W większości z nich można kupić tanie „huroniówki” i dania typowe dla całego Detroit, ale w odróżnieniu od sąsiednich stref, u Schultzów jadłospisy są wypasne i masz wybór. Gdy weźmiesz co dają, typowy obładek 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 obład, jakiego nie zeżresz choćbyś się zeszał.

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 dostawców bydła do Detroit. Teraz jest stary, żaden już z niego kowboj, a Detroit pokochał. I został. Dziś, gdy Teksaszczyki przypędzają bydło, nie zatrzymują się w hotelach Schultzów, tylko właśnie w Texaco. Co by nie mówić o Teksaszczykach, 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 wspomnianiem zielonych łąk ojczyzny przy kielchu.



Córka rybaka

Córka rybaka to bar, którym dowodzą trzy tłuste, brzydkie jak noc baby. Paśkudne 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 przy najmniej 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 mrówek, 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 okoli-

cy i handlują czym się da - informacją, gamblami, zleceniami.

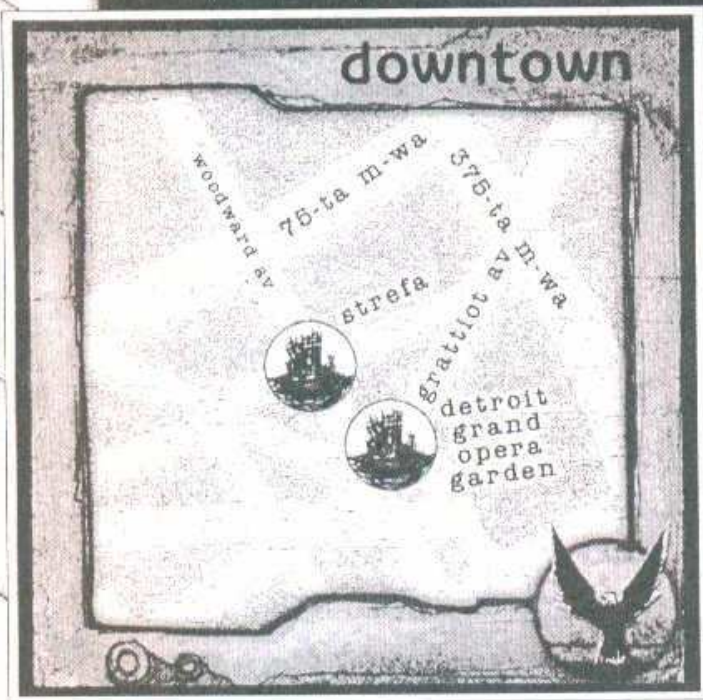
Benjamin B.

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 łązi po Strefie. Żebyśmy mieli jasność - Strefa to nie jest miejsce dla aniołków, ani teren, gdzie kupuje się paczki, 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 lebek, ja wiem, może ma dwadzieścia lat. Nie uwierzyłybyś 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 potrafiłby rządzić miastem.



Detroit Grand Opera Garden

Siedziba Dozorców mieści się na południe od Strefy, dokładnie na rogu Clifford i Farmer. Sześcioletni budynek opery jest częściowo odnowiony - to znaczy zamurowano wszelkie ubytki w murach oraz niepotrzebne okna. Na repre-



zentacyjnych schodach przed wejściem głównym położono rampę podjazdową z betonu i stali, po której do budynku wjeżdżają samochody do walk gladiatorских. 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 gladiatorских: owalne pole o długości 60 metrów i szerokości 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 gliniarzami 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 łania 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 urosli w siłę i ze zwykłych tłuków od noszenia miotła wyrosli na potężną organizację, z

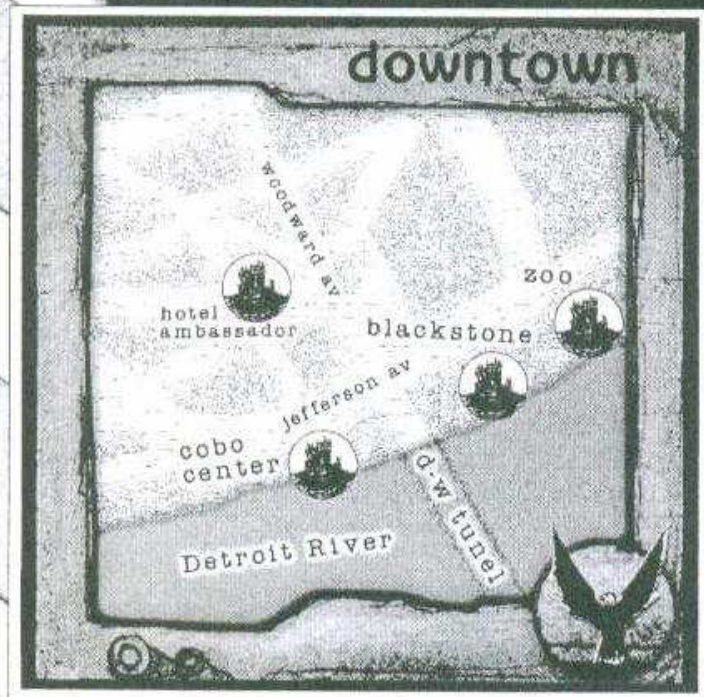


którą należy się liczyć. Tak - łanie pałą zaczęło się dopiero wtedy.

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 naczelnicy obydwu podległych grup. Robole wykonują ciężkie prace - mechanika, transport, sprzątanie, budowlanka, dostarczanie żarła 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 służ-

bie, noszą jednakowe maski ze stali i skóry. Na plecach noszą napisy - „Dobzorca 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 gambiach 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 Iglesona, 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 sąsiadnim 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 i gambli 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 nie 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

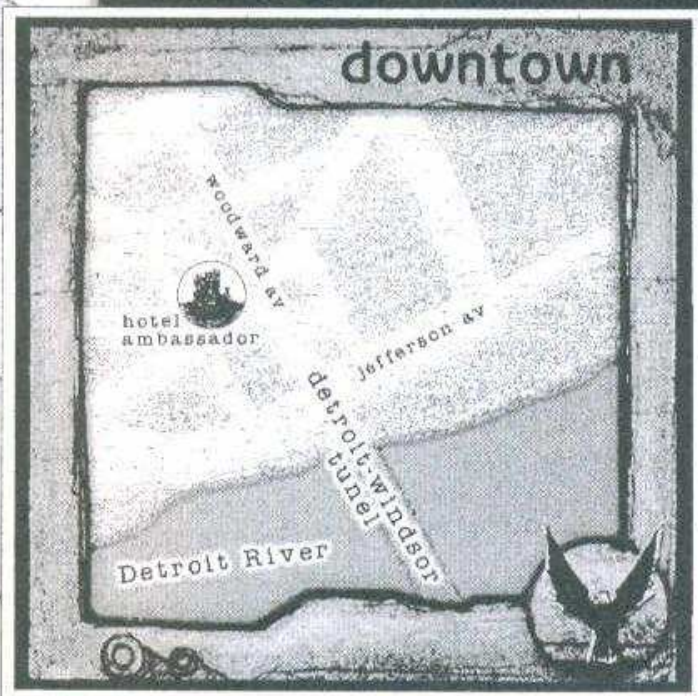
Zrujnowany ogród o powierzchni kilometra kwadratowego, w miejscu niewielkiego, przedwojennego ZOO: okrągowane wybiegi dla zwierząt, olbrzymie klatki, budynki z terrariami z pancerzowego szkła. W klatkach trzymane są m.in. maszyny Molocha - siedzi taka nieruchomo przez tydzień, zagrzebana w piasku, aż 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 gołęmbim 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 gangster, który od roku regularnie grabił karawany, zmierzające do Detroit. Był twardy i kłął 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 nie 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 żarła.

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 zasilili 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 wypadki łódkami do Detroit, a co pewien czas

próbują ataków na strażę pilnującą 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 organizacji

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 Schultzów.

Sława: 3



Taxi Shultzów

Jeśli przydyndałeś do Detroit na piechotę lub w czymś wozie, albo nawet swoją bryką, ale boisz się, że miejscowi szaleńcy ci ją rozkaszą (bo nie wiesz gdzie, co i jak, gdzie nie wolno, a gdzie nie trzeba), możesz wynająć czarną brykę Schultzów 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 Schultzowie najbardziej odstraszą crashtesterów. Pożyczenie czarnego przeciętniaka od Schultzów kosztować cię będzie około 20 gambli na dzień, od innych gangów różnie - jasne, że liczy się reputacja, ale nikt nie da tyle samo co za Schultzów, więc muszą odpuścić - biorą około 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.

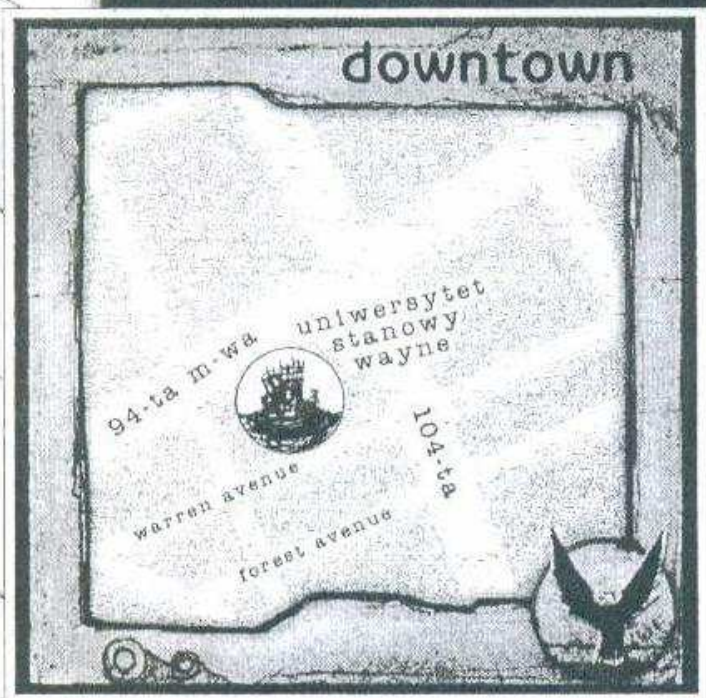


Dzień powszedni na terenie Schultzów

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, budowlancy, gambie 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 Schultz.
6. Ważny transport Schultzów, trasa zablokowana, ludzie z ciężką bronią blokują dzielnicę.
7. Bójka, miłokosy 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. Odszczurzacz 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, zabezpieczone 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 łązić po piwnicach z latarką i wyciągać skarby. Nie wspominać 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 zaległo 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 biurach, 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 - przeplatany 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 gnieźdzą, albo w końcu dopadnie zaczajona technomorwa, wejdzie ci w dupę jakiegoś 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 koszt 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, liczą 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 znaleźć to, co naprawdę znaleźli i wyciągnąć to sobie później. A jeśli nie znaleźli nic - po prostu zatrzymują zaliczkę. Co innego, gdy

zlecasz Gildii znalezienie jakiegś duperele, 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 Grektown, 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, obwieszani pasami z różnymi dziwnymi narzędziami i workami na lupy, ubrani w kombinezony z mocnego, odpornego na wiele świństw materiału, plastikowe ochraniacze i skórzane łąty. Używają gogli, masek gazowych i hełmów ochronnych, bo w takich ruinach lub złomowiskach różne niemłe 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, obcęgow 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 acetyleny, 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 powinien zapamiętać to dwie rzeczy. Po pierwsze, ta gromada jajogłowych górników wyciąga z ruin masę ciekawych rzeczy i składowe 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 - Uniwererek leży na terenie Schultza, a to oznacza, że Schultz ma pierwszeństwo w handlu z Gildią. W zamian jego ludzie pomagają i pilnują, by jakimś 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 podjedzie pod budynki Gildii tak po prostu i nie odjedzie załadowana bez zgody Archeologów i Schultza.

Gildia 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 Liverynais;

Liczba członków: około 60

Uzbrojenie: 60 procent słabe, 40 standardowe (stać ich na wiele, ale po prostu nie używają ciężkiej broni)

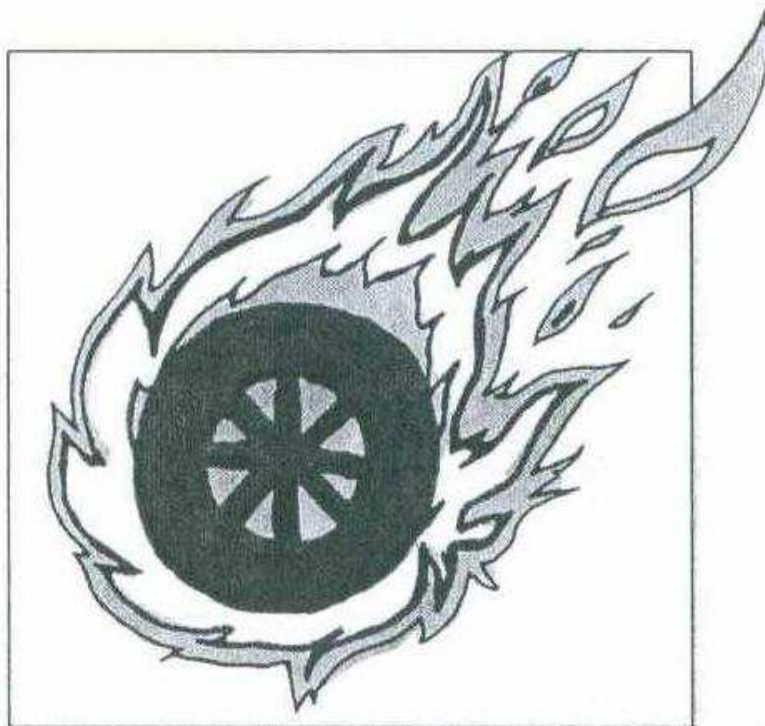
Wyposażenie: standardowe; dużo rozmaitych narzędzi; samochody osobowe, furgonetki i ciężarówki.

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 rozwinięcie w tym suplementie. 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 przyspilił go do fotela. Wolfgang spojrział 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 Pelleja, 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 najstojniejsza zajęcie. Wszyscy kojarzą Detroit z Huronami i nadmierną prędkością.

Krótką 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 podkreconym Morrisem wjechał w głąb Molocha, wyrzucił worek granatów i wrócił do miasta.

Nieźna akcja, nie? Roboty Molocha dosłownie oślupiały. 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 przeżywa, jeśli zbliży się w zasięg czujników Molocha. Żelazny skurczybyk nabawił się fobii.

No więc Ackroyd został mianowany dyrektorem Ligi, przy praktycznie stu procentowym 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 porzeb 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 kupił 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 biurach 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 ciotki 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 poprzera biano 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 obejrzyś, 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. Noc 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 nocy. 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 debłach z Zarządu.

Zarząd Ligi

Biurowlec 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 kafełki 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 kłopotów musisz wejść na piętro. Nie jest to proste. Na parterze zatrzyma cię Sugar, murzyn wielkości niedźwiedzia.

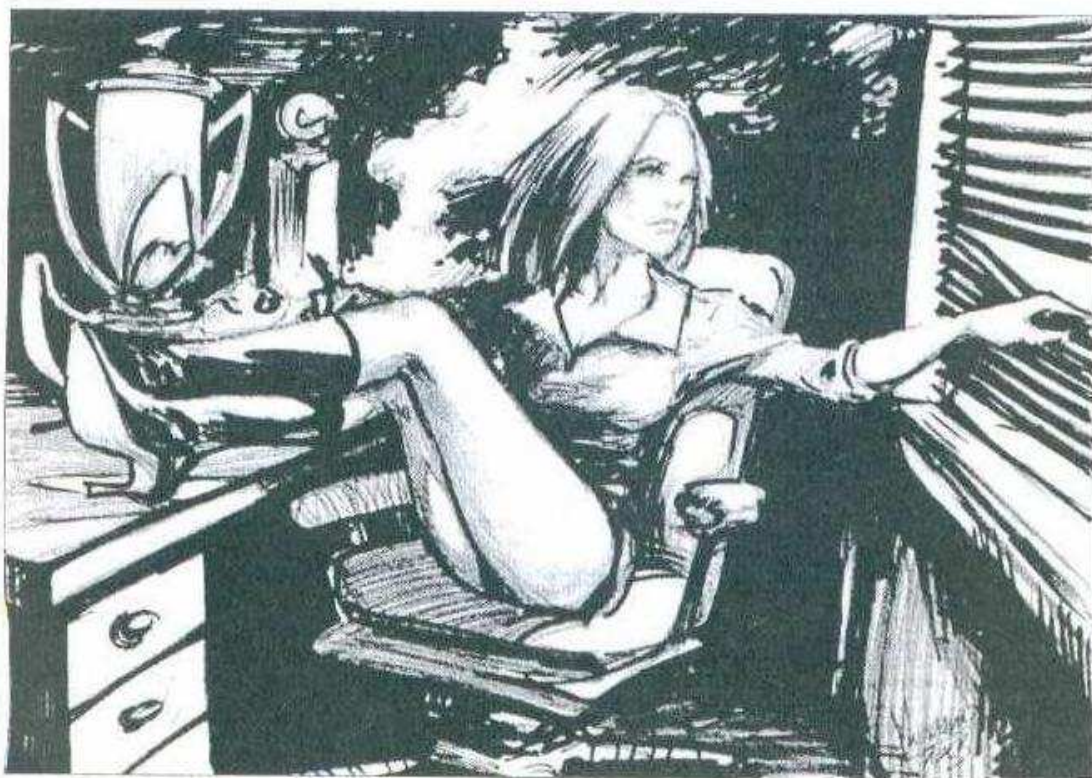
Sugar to miły gość, tylko że ma nie-miłą pracę - ma za zadanie wykopać za

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 Szużb Ligi - z powodu ataków na zespół i waszą brykę. W zasadzie istnieje tysiąc powodów, by wtarać się na górę i prosić o pomoc Zarząd Ligi. No, jest jeszcze najważniejszy powód - połowa ludzi w Lidze wchodzi na górę po to, by choć na moment rzucić okiem na Kathrine.

Ja piernicę, czy oni ją ścignęli 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 łązi 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 dziesięciu cwanlaków, czyli zarządców Ligi. Przedstawiasz im co masz do powiedzenia. Goście wysłuchują. I tyle. Każą przyjść za kilka dni. I zaczynają się targi. Jak jesteś plotka, oleją cię. Jak jesteś ważniak, zaczną się przepychanki i próby sił poszczególnych gangów - bo przecież większość bossów z Zarządu to wtyczki różnych gangów. Czasem, gdy przyjdiesz 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 przynosić wszystkie możliwe papiery i dowody, które mogą ci pomóc. Bo jak opuścisz gabinet, już nie można dodać. Rzym przemówił, koniec sporu.

I jak? Już ich nie lubisz?

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

Obecni członkowie Zarządu Ligi

Peter Ackroyd

Zywa legenda, chociaż wyblakła już trochę, bo zbyt wielu wyciera sobie nią tylek. 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. Poł 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 Schulzem. Nie chodzi o to, że się ma w Lidze nie do powiedzenia, bo de facto ma do powiedzenia najwięcej. Różnica w tym, że wóll nie parażać swojej pozycji i nie strzącać sobie gangów. Dzięki takiej postawie zachował się nieważko od początku istnienia Ligi.

Człowiek Schultza Bernard Livingstone

Bernard Livingstone wygląda jak brat bliźniak Teda. Jest może trochę młodziej i przystojniejszy, ale jeśli chodzi o sposób bycia i przekonania eschiste, to wypisze wyidealny stary Schulz. W Cyklindrze i w Klatce potknie się nawet, że faktycznie obaj są braćmi. Słysząc imię pogłoskę, że Bernard jest synem Teda, chociaż według moich obliczeń Schulz musiałby go spłodzić w wieku czterdziestu lat. Z największym przy poszczeniem wystąpiła Chip. Dziewczyna twierdzi, że Bernard jest klonem Schultza i niedługo ułec miasta zapelnią się innymi klonami. Chip nawet zaczęła się już pakować do wyprowadzki.

Facet dba, by wola Teda była uśnawiana za światłość. Nie przełamie żadnego pomysłu, który nie spodobałby się Schulzowi, a nawet jeśli idea przejdzie, pomysłodawca pożaruje, 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. Livingstone, nie przypadło to do gustu, ale wszyscy pozostali zapadli na jego pomysłu. Kiedy ogłoszone zasady na nowy sezon, wyglądały cały aż do pierwszej połowy. Zaden z wóll nie wyszła. Lwał, bo po własnych ostrzach mówiały się w drobnym, miak. Okazało się, że

nowe zarządzanie nie przewiduje możliwości zwiększenia opancerzenia na wozach do walk, a moderatorzy Bernarda skrupulatnie dopilnowali, by żadne z nich nie było opancerzone lepiej niż to przewidują prastawiane przepisy.

Bernard jest wrzawem 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: poręcznik Jason Bricks

Największy luzak w całym Zarządzie, co nie znaczy, że jeśli spotkasz go, to poda ci rękę. Na posiedzeniach zarządu facet lubi sobie trochę zaciłwać zaryty z pozostałymi, dogadywać i przerywać do chwila. Ludzi, którzy według niego nie znaczą, nie traktuje jak powielisz. Właściwie ostentacyjnie okazuje lekceważenie. Jason Bricks ma z metr osiemdziesiąt wzrostu, krótko ostrzyżone włosy i dionie wielkość łopaty. Nie potrafi czytać ani pisać, świetnie za to się kłóci, doprowadzając dyskusantów do białej gorączki i swym niezrozumieniem tematu dyskusji. To nie jest głupi facet, po prostu miejsce w Zarządzie nie interesuje go. Wolałby naparzać się z Gae Drinkersami albo jarać z kumpami 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 Holtyfielda, szefa Sand Runners. Mały wie, że do rozmawiania z dupkami trzeba odpowiedniego otowlika, ten dupka Bricks świetnie pasuje do zarządu i było może z tego powodu, że został członkiem. Innym zarządzi zastąpienia go kimś innym.

